

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Legenda Putri Kemarau adalah salah satu cerita rakyat yang berasal dari Palembang, Sumatera Selatan. Namun, cerita tersebut mulai dilupakan dan mulai pudar dari ingatan masyarakat, bahkan masyarakat Palembang sendiri pun sudah banyak yang tidak mengetahui mengenai legenda tersebut. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat masyarakat terhadap cerita rakyat dan lebih memilih cerita dari luar, ini dapat terjadi karena perkembangan zaman yang pesat dimana siapapun saat ini dapat mengakses segala macam informasi yang berasal dari luar, termasuk anak-anak. Namun selain karena perkembangan teknologi informasi, kurangnya media informasi yang menyerukan cerita rakyat terutama Legenda Putri Kemarau ini terbilang masih sangat minim bahkan media yang sederhana seperti buku cerita saja tidak ada ditemukan, karena urgensi dan permasalahan tersebut, penulis merancang buku cerita anak mengenai Legenda Putri Kemarau ini untuk mulai memperkenalkan kembali cerita rakyat yang sudah mulai terlupakan di masyarakat ini kepada generasi muda agar dapat melestarikan cerita rakyat terutama yang berasal dari daerah mereka sendiri. Berdasarkan riset yang penulis lakukan, penulis menggunakan teori perancangan buku oleh Haslam yang terdiri dari, *Documentation* yaitu tahap pengumpulan data baik survey maupun wawancara bersama ahli. *Analysis* yaitu tahap pengolahan data yang telah di dapat dari tahap sebelumnya, berdasarkan survey dan wawancara yang telah penulis lakukan ada sebanyak 62,3% yang mengetahui cerita tersebut namun diantara 62,3% itu 60,4% nya mengira bahwa Legenda Putri Kemarau dan Legenda Pulau Kemaro merupakan satu cerita yang sama, padahal keduanya merupakan cerita yang berbeda. Survey yang penulis lakukan bertarget kepada anak-anak usia sekolah dasar awal yaitu 7-10 dan target sekunder yaitu orang tua dengan rentang usia 25-30 tahun yang berdomisili di Palembang untuk mengetahui seberapa banyak pengetahuan mereka mengenai legenda tersebut. Kemudian *expression*

lalu pada tahap ini dilakukannya penentuan konsep visual yang akan digunakan pada perancangan *mind map* dengan mengumpulkan kata sifat yang berhubungan dengan legenda Putri Kemarau, setelah mendapatkan 3 *keyword* paling cocok yaitu berani, harapan, dan ikonik. Maka ditentukan big idea “setitik cahaya dalam dunia yang sendu” sebagai big idea yang akan menjadi konsep pada perancangan, lalu *moodboard* dengan menggunakan *style* ilustrasi cartoon tanpa *lineart* agar dapat membuat karakter yang lebih berwarna dan ekspresif, kemudian warna yang digunakan pada perancangan yaitu 2 *tone* warna yaitu warm and cool color yang akan menggambarkan 2 suasana yang berbeda pada cerita. *Concept*, pada tahap ini dilakukannya penentuan layout dan katern dari buku, buku yang berukuran A4 landscape dengan jumlah 36 halaman sudah termasuk cover, menggunakan layout *4-column-grid* agar terlihat lebih rapi dan konsisten. Tahap akhir yaitu *the design brief* berisi seluruh tahapan perancangan karya mulai dari desain karakter yang menggunakan pakaian adat dan warna khas dari Palembang yaitu merah, kuning, dan putih, kemudian desain environment yang memiliki referensi dari rumah adat Palembang yaitu rumah limas dan ornamen dari keraton Palembang, selanjutnya perancangan media utama buku yang memiliki tahapan dari sketsa, *inking*, *shading*, dan *finishing*. serta perancangan media sekunder yang akan digunakan sebagai media promosi dari media utama. Melalui perancangan ini penulis berharap agar target audiens dari perancangan buku ini dapat lebih aware terhadap cerita rakyat dan tidak meninggalkan budaya lokal yang seharusnya dilestarikan di masyarakat.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan buku cerita anak mengenai legenda Putri Kemarau ini, terdapat beberapa masukan mengenai perancangan karya yang penulis lakukan, antara lain melakukan riset lebih dalam mengenai teori warna agar mendapatkan makna yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, sebaiknya untuk ilustrasi karakter pada buku cerita anak agar dibuat lebih dinamis dengan banyak pose, penggambaran suasana yang lebih detail agar mudah dipahami oleh target perancangan, untuk penggambaran karakter dapat diberi suatu ciri khas agar memudahkan untuk membedakan antara satu tokoh dan

karakter lainnya. Penulis ingin memberi masukan terhadap peneliti yang akan melakukan perancangan buku cerita. Pada saat setelah mendapatkan tema mengenai cerita yang akan diangkat di dalam buku cerita, pastikan untuk mulai mencari riset dan narasumber ahli untuk mendapatkan masukan dapat menjadi sumber informasi yang valid mengenai topik cerita yang diambil, serta melakukan survey pengumpulan data mengenai kebutuhan masyarakat terhadap perancangan yang dilakukan.

Penulis berharap perancangan buku cerita anak mengenai legenda Putri Kemarau ini dapat memberi manfaat pada para pembaca, baik sebagai referensi maupun wawasan dalam suatu penelitian.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA