

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Gamelan memiliki peran estetika yang penting dalam masyarakat Jawa, menjadi salah satu pilar budaya yang memperkaya kehidupan sosial dan spiritual. Namun, dampak globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam pola hidup manusia, termasuk dalam apresiasi dan pelestarian seni tradisional seperti gamelan. Globalisasi telah memperkenalkan berbagai bentuk hiburan modern yang menarik perhatian generasi muda, menyebabkan pergeseran minat dari warisan budaya lokal menuju hiburan yang lebih kontemporer.

Salah satu faktor utama yang berkontribusi pada menurunnya minat terhadap gamelan adalah kurangnya pendidikan tentang seni gamelan bagi generasi muda. Pendidikan formal di sekolah-sekolah sering kali tidak memberikan porsi yang memadai untuk pengenalan dan pembelajaran seni tradisional, termasuk gamelan. Akibatnya, generasi muda tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk mengenal, memahami, dan mengapresiasi gamelan sebagai bagian dari warisan budaya mereka.

Selain itu, kurangnya pengajar seni gamelan yang kompeten juga menjadi masalah yang signifikan. Tanpa adanya guru yang mampu mentransfer pengetahuan dan keterampilan tentang gamelan, proses pewarisan budaya ini terhambat. Kekurangan pengajar yang berkompeten membuat generasi muda semakin sulit untuk belajar dan mendalami gamelan, sehingga seni ini berisiko mengalami kemunduran.

Keterbatasan informasi tentang gamelan juga menjadi hambatan. Saat ini, sumber informasi yang komprehensif dan mudah diakses tentang gamelan masih sangat terbatas. Dari hasil pengolahan data ternyata generasi muda saat ini kebanyakan tidak memiliki akses terhadap pengetahuan yang memadai tentang gamelan, baik dari segi sejarah, teknik, maupun nilai-nilai budaya yang terkandung

di dalamnya. Hal ini menyebabkan kurangnya pemahaman dan apresiasi terhadap gamelan di kalangan generasi muda.

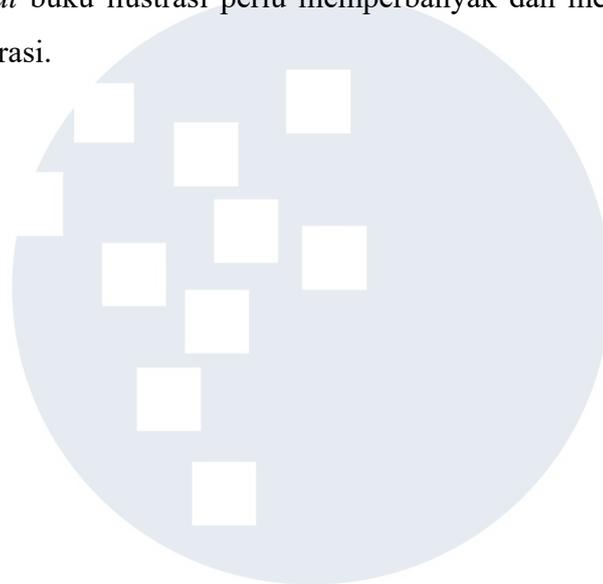
Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dilakukan perancangan media informasi berupa buku ilustrasi tentang gamelan yang ditujukan untuk usia pelajar. Buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi alat edukatif yang efektif untuk mengenalkan dan membangkitkan minat generasi muda terhadap gamelan. Dengan penyajian yang menarik dan mudah dipahami, buku ilustrasi ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang komprehensif tentang gamelan, sekaligus menginspirasi pelajar untuk lebih mendalami dan melestarikan seni gamelan.

## 5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan buku ilustrasi untuk Tugas Akhir, berikut ini merupakan saran yang dapat penulis berikan bagi mahasiswa lain yang akan mengambil Tugas Akhir pada periode berikutnya, dengan topik maupun *output* perancangan yang serupa.

1. Topik apapun yang ingin diangkat dalam perancangan harus diteliti dan dipelajari secara menyeluruh. Jika penulis tidak memiliki keahlian dalam topik yang diangkat, sangat penting untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari ahli agar informasi yang disajikan dapat dipercaya.
2. Setiap proses dalam perancangan buku yang dimulai dari sampul, isi, konten, dan media pendukung, harus dilakukan dengan teliti agar karya yang dihasilkan nantinya bukan hanya menarik secara visual tetapi juga bisa memberikan informasi yang berguna bagi pembaca.
3. Memperhatikan detail dari ilustrasi yang akan dicantumkan dalam buku, seperti kerapihan warna dan resolusi dari *file* gambar.
4. Mempertimbangkan secara lebih baik mengenai pemilihan ilustrasi yang akan dijadikan sebagai *cover*. Untuk kasus seperti perancangan ini lebih baik memilih ilustrasi yang membuat target merasa familier dengan isi dari konten buku.

5. Memperhatikan *layout* atau peletakan ilustrasi dan foto. Pastikan untuk tidak membuat kualitas dari elemen desain tersebut menurun baik secara keterbacaan dan estetika nya yang dikarenakan ketidak sesuaian dalam penyusunan *layout*.
6. Memasukan informasi atau data mengenai konten sedetail mungkin karena *output* yang diharapkan berupa media informasi.
7. Untuk *output* buku ilustrasi perlu memperbanyak dan memfokuskan konten kepada ilustrasi.



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA