

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Suku Badui (Baduy) Luar adalah masyarakat sunda yang tinggal di pedalaman Provinsi Banten, yang berlokasi di Desa Kanekes, Kecamatan Leuwidamar, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten. Suku Badui (Baduy) Luar dikenal sebagai kelompok etnis yang sangat menjaga warisan adat dan menolak modernisasi. Suku Badui (Baduy) Luar diketahui dengan ketertutupan dan pemeliharaan tradisi-tradisi kuno mereka, serta sangat memegang teguh nilai-nilai dan norma-norma budaya mereka. Melalui riset yang telah penulis lakukan, sebanyak 68,2% responden yaitu anak sekolah dasar yang tinggal satu kabupaten dengan Suku Badui (Baduy) Luar masih keliru dan tidak mengenali budaya dari Suku Badui (Baduy) Luar itu sendiri. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan dari seorang pejabat di Dinas Pendidikan Kabupaten Lebak bahwa hanya sebagian dari anak sekolah dasar yang mengetahui Suku Badui (Baduy) Luar. Hal ini salah satunya disebabkan karena sedikitnya sumber informasi mengenai Suku Badui (Baduy) Luar serta aksesibilitas yang terbatas dari segi fisik, materi ataupun bahasa yang sesuai untuk anak-anak.

Dari permasalahan tersebut, penulis bertujuan untuk merancang buku ilustrasi yang efektif untuk memperkenalkan budaya Suku Badui (Baduy) Luar kepada anak sekolah dasar. Melalui perancangan buku ilustrasi ini, anak-anak akan diajak mengenal keunikan dan kearifan lokal Suku Badui (Baduy) Luar, yang merupakan salah satu suku di Indonesia yang masih mempertahankan cara hidup tradisional mereka. Dalam proses perancangan buku ilustrasi ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data melalui wawancara dengan berbagai narasumber, membagikan kuesioner kepada target perancangan, Focus Group Discussion (FGD), studi eksisting dan studi referensi.

Kemudian setelah penulis mendapatkan data untuk memastikan keakuratan dan kedalaman informasi yang disajikan, selanjutnya penulis melanjutkan pada

proses perancangan buku ilustrasi ini dengan menerapkan metode perancangan buku karya Andrew Haslam (2006) yang berjudul *Book Design*, dengan beberapa tahap yaitu *documentation*, *analysis*, *expression*, dan *concept*. Perancangan ini diawali dengan melakukan proses *brainstorming* dengan merancang sebuah *mind map*, kemudian dari *mind map* tersebut penulis menentukan tiga *keyword* yang akan menjadi sebuah *big idea* dalam perancangan buku ilustrasi ini yaitu “Menyatu bersama alam dengan mengeksplorasi kehidupan autentik di Tanah Baduy Luar”. Kemudian dari *big idea* tersebut penulis merancang buku ilustrasi dengan pendekatan visual yang menarik serta sesuai dengan konsep pada *big idea* yang telah ditentukan dan bahasa yang mudah dipahami oleh anak-anak, dengan harapan dapat meningkatkan minat mereka untuk lebih mengenal dan menghargai keberagaman budaya Indonesia. Penggunaan warna pada buku ilustrasi ini memberikan kesan autentik karena warna yang dipakai tidak terlalu jauh dengan warna asli yang ada di lokasi Badui (Baduy) Luar, sehingga target audiens tidak merasa kebingungan saat mereka berkunjung langsung ke Badui (Baduy) Luar.

Buku ilustrasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang adat istiadat, tradisi, dan kehidupan sehari-hari Suku Badui (Baduy) Luar, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai seperti menghargai alam dan menjaga harmoni sosial yang merupakan bagian penting dari filosofi hidup Suku Badui (Baduy) Luar. Secara keseluruhan, buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif untuk pembelajaran budaya, terutama dalam meningkatkan kesadaran dan apresiasi generasi muda terhadap keberagaman budaya bangsa, menjadi sumber belajar yang berharga dan menarik bagi anak-anak sekolah dasar dan juga memberikan kontribusi pada pelestarian budaya Suku Badui (Baduy) Luar.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan beberapa proses dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis menyadari adanya beberapa kekurangan dan aspek yang dapat ditingkatkan dalam perancangan buku ilustrasi ini. Penulis merasa mendapatkan banyak pengalaman berharga dan pelajaran penting selama proses ini. Oleh karena itu, penulis ingin menawarkan beberapa saran yang bisa dianggap sebagai

evaluasi bagi pembaca atau calon peneliti yang berencana untuk membuat buku ilustrasi sebagai Tugas Akhir di masa depan, berdasarkan pengalaman yang telah penulis alami selama pengerjaan buku ilustrasi ini.

- 1) Pada saat pemilihan topik dan tema, disarankan penulis memilih tema yang tidak hanya unik tetapi juga memiliki makna yang mendalam. Misalnya, dalam konteks perancangan media informasi tentang budaya, memilih suku atau aspek budaya yang kurang dikenal sehingga dapat memberikan nilai tambah edukatif dan membantu dalam pelestarian budaya tersebut.
- 2) Melakukan penelitian yang mendalam tentang topik yang dipilih. Penelitian yang komprehensif mengenai topik pada Tugas Akhir adalah kunci dalam meningkatkan kualitas konten buku. Hal ini termasuk melakukan studi literatur, wawancara dengan ahli, dan jika memungkinkan melakukan kunjungan langsung ke lokasi atau komunitas yang terkait dengan subjek buku.
- 3) Melakukan uji coba dengan audiens target perancangan jauh sebelum bimbingan wajib sidang (BWS), sehingga penulis dapat mendengarkan pendapat dari anak-anak dan mereka dapat memberikan perspektif yang berharga.
- 4) Mengerjakan perancangan Tugas Akhir dengan konsisten dan rajin melakukan bimbingan rutin bersama dosen pembimbing. Penulis menyarankan kepada peneliti di masa depan agar mengerjakan laporan maupun perancangan karya Tugas Akhir setiap hari dan dilakukan secara konsisten agar waktu yang tersedia dapat digunakan dengan baik dan efektif serta peneliti tidak merasa terbebani saat mendekati waktu pengumpulan Tugas Akhir.
- 5) Menyiapkan diri untuk menghadapi tantangan, termasuk kemungkinan kritik dan revisi dari beberapa pihak. Serta belajarlh menerima segala masukan dan kritik dengan pikiran terbuka.
- 6) Pastikan untuk meminta bantuan serta dukungan saat mengalami kesulitan kepada dosen pembimbing, keluarga, sahabat, maupun teman.

- 7) Pada perancangan buku ilustrasi untuk anak, disarankan untuk menggunakan ujung yang *rounded* pada *cover* buku untuk alasan keamanan. Anak-anak cenderung kurang hati-hati saat memegang buku dan lebih aktif, ujung yang *rounded* membantu mencegah cedera seperti tergores atau tertusuk oleh sudut tajam.
- 8) Pada media informasi seperti buku ilustrasi mengenai kebudayaan, disarankan untuk mengenalkan beberapa nama atau istilah yang terdapat dalam identitas budaya tersebut seperti mengenalkan objek, atribut, dan lain sebagainya ke dalam buku ilustrasi.
- 9) Membuat beberapa referensi perancangan karakter serta lakukan riset yang mendalam mengenai perancangan karakter dengan melakukan *user test* kepada target perancangan, sehingga karakter yang dibuat sesuai dan cocok dengan target perancangan.
- 10) Menggunakan *shape of language* pada perancangan karakter yang akan dibuat.
- 11) Pada perancangan tugas akhir yang mengangkat tema kebudayaan suatu daerah, berikan penjabaran dan alasan yang objektif saat memilih suku tersebut. Sertakan proses perbandingan terhadap beberapa suku lainnya yang ada di Indonesia.

