

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Proses perancangan buku ilustrasi interaktif Legenda Telaga Ngebel didasari dengan metode perancangan *design thinking* oleh Tim Brown yang mencakup 3 tahapan utama yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Agar dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan target sasaran, penulis melakukan berbagai metode pengumpulan data dan menemukan bahwa minimnya media penyebaran di luar daerah Ponorogo membuat cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel tidak dikenal oleh banyak masyarakat Indonesia. Sebagai salah satu upaya mengenalkan kembali cerita rakyat Legenda Telaga Ngebel kepada generasi muda, penulis merancang buku ilustrasi interaktif yang dapat mengenalkan kembali cerita rakyat Telaga Ngebel dengan orisinalitas dibandingkan pendahulunya.

Buku ini dirancang dengan ide besar yaitu “*Discovering stunning originality*”, di mana selain mengenalkan cerita rakyat, penulis juga ingin mengajak anak untuk ikut mengeksplorasi dunia cerita dengan ikut berpartisipasi dalam alur ceritanya. Perancangan ilustrasi buku menggunakan gaya *painting* dengan warna yang kalem tetapi tetap kontras dan harmoni sehingga menarik minat target sasaran. Selain media utama, penulis juga merancang media sekunder yang bertujuan berpromosi sehingga dapat mencapai banyak target sasaran lainnya.

Kemudian melalui *alpha test* dan *beta test*, penulis sudah memperbaiki hasil karya akhir yang diharapkan dengan revisi tersebut, hasil karya akhir dapat lebih memenuhi kebutuhan target sasaran dan diharapkan dengan hadirnya buku ini, generasi muda saat ini dapat lebih tertarik dan mengenal budaya-budaya Indonesia.

5.2 Saran

Dalam pelaksanaan perancangan ini, penulis mendapatkan banyak pelajaran baru dan kesempatan untuk mengasah serta menguji *skill* yang telah didapatkan selama 8 semester perkuliahan, seperti teknik pengumpulan data yang

lebih mendalam, proses *brainstorming* yang efektif, dan mengasah kemampuan. *time management* di tengah kesibukan Tugas Akhir.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam menjalani pelaksanaan perancangan Tugas Akhir ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran kepada pembaca yang tertarik untuk mengambil Tugas Akhir dengan topik yang serupa. Berikut merupakan beberapa saran yang ingin penulis sampaikan:

1. Bagi Dosen/Peneliti:
 - a. Bagi peneliti berikutnya yang sedang membaca laporan ini, diharapkan untuk melakukan riset mendalam dan pikirkan matang-matang topik perancangan yang ingin diangkat sehingga sesuai dengan keinginan dan memang memiliki ketertarikan kepada topik tersebut.
 - b. Dalam pengumpulan data, terutama melalui metode penyebaran kuesioner, diharapkan untuk lebih memerhatikan pertanyaan yang akan ditanyakan kepada responden. Buatlah pertanyaan yang tidak menggiring opini responden terhadap solusi atau jawaban yang kalian inginkan, usahakan untuk membuat pertanyaan yang bersifat netral.
 - c. Pada perancangan karya utama media buku, fokuskan alur cerita pada salah satu poin atau klimaks sehingga alur cerita tidak berantakan dan dapat menyampaikan pesan sesuai yang ingin disampaikan.
 - d. Tingkatkan lagi *time management* kalian dan hindari prokrastinasi. diharapkan untuk mahasiswa memikirkan kembali prioritas kalian ketika mengerjakan Tugas Akhir sehingga dapat lulus sesuai dengan *timeline* kalian.
2. Bagi Universitas:
 - a. Diharapkan untuk pihak universitas, terutama *library* untuk mempertahankan dan meningkatkan bantuan mengakses jurnal atau artikel yang sulit didapatkan serta menambah koleksi buku yang dapat menjadi sumber tinjauan pustaka dan teori pendukung untuk perancangan Tugas Akhir dan Skripsi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Dengan hadirnya laporan ini, penulis berharap dapat membantu menjadi referensi bagi pembaca dan para mahasiswa yang tertarik untuk mengangkat topik Tugas Akhir yang serupa.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA