

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Indonesia memiliki beragam budaya yang telah diwariskan secara turun temurun. Cerita rakyat juga masih memiliki pesan moral yang dapat menjadi pelajaran bagi anak-anak generasi saat ini. Salah satu cerita rakyat Nusantara yang jarang dikenal yaitu cerita rakyat Rawa Pening yang berasal dari Jawa Tengah, di daerah Ambarawa, kabupaten Semarang. Dari hasil FGD, dapat disimpulkan bahwa anak-anak generasi saat ini tidak mengetahui cerita Rawa Pening dikarenakan minimnya media yang mencakup cerita rakyat tersebut.

Agar anak-anak generasi saat ini mengenal cerita sekaligus moral dari cerita rakyat Rawa Pening, diperlukanlah media yang dapat menyajikan cerita tersebut dengan visual yang dapat membantu anak-anak untuk memahami isi dan moral yang tersirat dalam cerita rakyat tersebut. Oleh karena itu, dilakukan perancangan media berupa *interactive pop-up book*. Perancangan dilakukan dengan metode Haslam (2006), yang dimulai dari *documentation*, dimana penulis mengumpulkan data dari riset yang telah dilakukan secara kualitatif. Penulis kemudian lanjut ke tahap *analysis*, dimana penulis melakukan *brainstorming* dan analisa dari data-data yang sudah dikumpulkan dari tahap *documentation*. Pada tahap *expression* dan *concept* dimana penulis mulai menentukan arah perancangan desain. Kemudian pada tahap *design brief* yang merupakan tahap terakhir, penulis menentukan spesifikasi bahan dan konten buku yang akan dibuat.

Berdasarkan FGD pada saat *beta testing*, perancangan media *interactive pop-up book* yang dilakukan dapat dinilai efektif bagi target audiens perancangan tersebut. Harapan penulis dengan adanya media informasi ini generasi saat ini dan seterusnya dapat mengenal dan belajar dari cerita rakyat Rawa Pening.

5.2 Saran

Setelah melakukan proses penelitian dan perancangan media *interactive pop-up book*, penulis memiliki beberapa saran dan masukan untuk mahasiswa yang akan mengambil topik tugas akhir yang serupa sebagai berikut.

1. Sebaiknya memilih topik yang sesuai dengan minat agar dapat meminimalisir *burn out*, *lost motivation*, saat mengerjakan Tugas Akhir.
2. Memperbanyak referensi buku ilustrasi dan *pop-up book* sesuai demografis target audiens.
3. Mencoba teknik-teknik *pop-up* terlebih dahulu sebelum dieksekusi pada desain akhir.
4. Mencari tahu material yang cocok dalam pembuatan *pop-up book*.
5. Mencoba material untuk mengetahui kecocokan bahan dalam mengeksekusi media desain akhir.
6. Apabila menggunakan cerita yang sudah ada, sebaiknya menambahkan sumber cerita yang digunakan darimana.
7. Mencicil laporan serta media yang dibuat agar tidak kekurangan waktu untuk mengerjakan.
8. Memeriksa kembali laporan yang dikerjakan agar dapat meminimalisir kesalahan pada laporan.
9. Menyiapkan *backup device* yang dapat digunakan baik untuk merancang media atau pun mengetik laporan apabila perangkat utama mengalami kendala.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A