

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Cerita rakyat merupakan warisan nusantara Indonesia yang menemani semua warga Indonesia ketika mereka masih anak-anak. Walaupun begitu, anak Indonesia pada zaman sekarang cenderung mengonsumsi buku dan cerita luar negeri. Ditambah dengan mayoritas anak yang berumur sekitar 7-9 tahun pada 2025 berkembang pada masa pandemi, anak terbiasa dengan hiburan digital walaupun hiburan tersebut terbukti untuk menghalangi perkembangan kognitif sosio-emosional anak. Bahwa anak-anak pasca pandemi memiliki kelakuan yang buruk seperti tantrum dan tidak hormat terhadap orangtua dan guru. Malin Kundang, sebagai salah satu cerita rakyat Indonesia yang terkenal – memiliki pesan moral yang relevan pada masalah kelakuan anak pasca pandemi. Hasil penelitian menemukan bahwa buku *pop-up* memiliki daya tarik yang tinggi terhadap anak-anak dan interaktivitas buku *pop-up* dapat berguna sebagai jembatan dari kebiasaan anak akan interaktivitas hiburan digital dengan kegunaan dan sebuah buku.

Oleh karena itu, dengan harapan untuk menyediakan solusi kepada masalah turunnya minat cerita rakyat lokal, kelakuan anak yang menunjukkan kurangnya perkembangan kognitif sosio-emosional anak. Penulis merancang karya buku *pop-up* yang mengadaptasi kisah Malin Kundang. Hasil kuesioner yang disebarkan kepada orangtua menunjukkan bahwa cerita Malin Kundang masih memiliki relevansi pada zaman sekarang, tetapi cerita terlalu sederhana dan sebaiknya alur ceritanya dan medianya di adaptasi untuk anak Indonesia modern.

Untuk memastikan karya yang efektif dan sukses, penulis menggunakan metode yang ditulis didalam *Design Thinking* oleh Tim Brown. Tiga tahap. *Inspiration*, *Ideation* dan *Implementation*. Pada tahap *inspiration*, penulis Dimulai dengan mencari sumber dan referensi untuk implementasi desain, dengan mewawancarai pakar budaya Minang dan mewawancarai perantau Minang. Pada

tahap *ideation*, penulis melakukan *brainstorming* dan membuat banyak sketsa serta naskah kasar untuk dasar cerita buku. Akhirnya pada tahap *implementation*, penulis pun membuat *prototype* dan produksi desain.

Hasil *beta testing*, menunjukkan bahwa karya buku pop-up Malin Kundang sukses sebagai solusi permasalahan perancangan. Bahwa buku menciptakan pengalaman membaca yang kaya dan menyenangkan kepada anak, terutama ketika buku dibaca bersama orangtua. Walaupun masih terdapat kekurangan dalam desain buku seperti penyampaian pesan moral dan keterbacaan beberapa ilustrasi, masukan yang disampaikan user menunjukkan bahwa buku sukses sebagai media yang menghibur, mendidik dan mempererat hubungan antar anak dan orangtua. Masukan yang diperoleh akan menjadi landasan untuk pengembangan karya-karya penulis selanjutnya dalam mengenalkan cerita rakyat Indonesia secara relevan dan menarik bagi anak-anak masa kini.

5.2 Saran

Pada akhir dari penelitian dan perancangan tugas akhir buku *pop-up* Malin Kundang, penulis mendapat saran dan masukan untuk mahasiswa yang akan mengambil topik tugas akhir yang serupa sebagai berikut:

1. Judul buku seharusnya tidak menggunakan nama asli cerita jika perancangan melakukan adaptasi yang tidak akurat pada alur orisinal cerita. Misalnya untuk perancangan ini, tidak menggunakan “Malin Kundang” tetapi hanya menggunakan “Malin” dan menaruh teks seperti “*retelling*”.
2. Menambah bagian pesan moral pada perancangan untuk pengalaman membaca bersama antara orangtua dan anak lebih mulus.
3. Warna buku sebaiknya lebih cerah, terutama karena buku memiliki anak-anak sebagai target.
4. Melakukan penelitian akan bahasa target pembaca untuk komunikasi yang lebih efektif dikarenakan bahasa buku perancangan lampau.
5. Melakukan penelitian akan dinamik antara orangtua dan anak modern dikarenakan karakterisasi dinamik antara Malin dan ibunya kurang relevan.

6. Memberi klarifikasi nama dan peran karakter termasuk untuk karakter tambahan untuk mempermulus pengalaman membaca orangtua dan anak.
7. Memperhatikan tata bahasa naskah perancangan dan laporan.
8. Tata bahasa teks buku sangat penting pada impresi awal sebuah buku.
9. Melakukan pengembangan menggunakan bahasa Inggris untuk naskah perancangan dan laporan jika lebih nyaman untuk penulis.
10. Menyediakan penjelasan akan kepentingan cerita rakyat yang klasik pada masa modern pada laporan.

