

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN

5.1 Simpulan

Perkembangan teknologi yang pesat ini membawa perubahan bagi kehidupan sehari hari, termasuk anak-anak. Tidak semua konten positif, banyak juga yang negatif. Anak umur 8-10 tahun adalah anak yang masih belajar membedakan yang mana yang baik dan yang buruk, mereka belajar lewat metode *modeling*, maka dari itu konten yang mereka konsumsi sebisa mungkin mengajarkan mereka untuk berperilaku positif. Cerita rakyat “Si Pahit Lidah” bisa menjadi salah satu solusi tepat untuk itu, karena banyak mengandung nilai-nilai moral yang bisa membantu karakter baik anak, namun sayangnya cerita ini belum banyak diketahui orang, termasuk anak-anak asal Palembang sendiri.

Sehingga dibuatlah perancangan buku ilustrasi interaktif cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah”. Dengan metodologi dan prosedur HCD (*Human Centered Design*) dari IDEO (2015). Metode ini berhasil membantu perancangan berjalan dengan baik dan terstruktur. Pengumpulan data dengan wawancara dan kuesioner juga membuat perancangan lebih tepat dan sesuai dengan kebutuhan target perancangan.

Maka bisa ditarik kesimpulan bahwa perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Sumatera Selatan “Si Pahit Lidah” ini efektif dalam mengajarkan anak-anak moral baik seperti tidak sompong, berkata baik, dan tidak iri. Selain itu juga bisa sebagai media untuk mempopulerkan cerita rakyat asal Sumatera Selatan kepada anak-anak jaman sekarang.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan, terdapat beberapa saran yang bisa dipertimbangkan untuk perancangan kedepannya.

1. Dosen/Peneliti

Untuk peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan riset mendalam dan pastikan untuk topik yang ingin di angkat adalah topik yang menurut peneliti berikutnya menarik dan ada keinginan mendalam untuk mengambil topik tersebut. Selain itu juga untuk penulis disarankan menyediakan backup data setiap progres diperbaiki agar nantinya tidak ada data yang hilang. Perancangan ini masih terdapat banyak kekurangan, maka disarankan untuk perbanyak konsultasi dengan dosen pembimbing, maupun bertanya kepada teman. Dalam menulis cerita, untuk menjaga originalitas cerita diperlukan validasi yang lebih kuat seperti dengan wawancara ahli budaya. Lalu untuk kuesioner yang melibatkan target secara umum, sebaiknya dilakukan pengambilan data secara acak, bukan di salah satu instansi seperti hanya dalam satu sekolah saja. Dalam menentukan interaktivitas, diperlukan pertimbangan yang lebih matang lagi sesuai dengan fungsi interaktifitasnya. Dalam pembuatan buku, harus lebih konsisten kerapihannya dan lebih diperhatikan dalam pemilihan ketebalan halaman agar tidak terlalu tebal atau terlalu tipis. Perlu diperdalam referensi lebih lanjut juga dalam pembuatan visual ilustrasi buku agar nuansa adat dan latar yang dibawa lebih terasa. *Test print* juga diperlukan untuk memastikan interaktivitas yang akan ditambahkan pada buku berjalan dengan baik.

2. Universitas

Untuk Universitas menambahkan kajian cerita rakyat “Si Pahit Lidah” yang asli. Perancangan dapat menjadi evaluasi perancangan berikutnya. Diharapkan juga universitas dapat tetap membimbing mahasiswanya agar tetap membekali mahasiswanya untuk mempersiapkan tugas akhir dengan baik.