

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Cerita rakyat merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki peranan penting dalam perkembangan karakter anak. Namun dikarenakan adanya transisi budaya, perlahan cerita rakyat mulai pudar, salah satunya adalah Legenda Pesut Mahakam. Stigma generasi muda terhadap cerita rakyat yang sering kali dianggap kuno dan ketinggalan zaman turut andil dalam lunturnya warisan budaya lisan satu ini. Yang di mana hal ini dapat berakibat pada punahnya warisan budaya tak benda satu ini dan hilangnya identitas suatu legenda.

Menjawab permasalahan tersebut, perancangan buku ilustrasi interaktif “Bima dan Rahasia Pesut” dilakukan untuk mengatasi permasalahan berupa stigma terhadap cerita rakyat yang dianggap kuno, terutama bagi masyarakat modern. Dengan mengusung konsep *immersiv storytelling*, buku ilustrasi interaktif ini menawarkan pengalaman membaca sebuah cerita rakyat yang lebih kaya dengan interaksi yang dibawakan, serta *storytelling* yang dikemas agar lebih relevan dengan kehidupan generasi muda zaman kini. Buku interaktif ini dirancang dengan memanfaatkan beragam elemen interaktif untuk mampu menghadirkan dunia yang imajinatif dan eksploratif bagi anak usia 7-12 tahun. Interaktivitas ini memungkinkan anak untuk turut berpartisipasi langsung dalam cerita melalui pengalaman edukasi budaya dan karakter. Harapannya, perancangan buku interaktif ini kedepannya dapat terus berkembang menjadi media informasi yang tepat dalam menyatukan penyampaian sebuah cerita rakyat yakni Legenda Pesut Mahakam serta perannya dalam membangkitkan minat generasi muda terhadap warisan budaya lokal. Berdasarkan respon target mengenai pendekatan naratif, interaktif, dan elemen visual yang dihadirkan, perancangan ini memiliki kesempatan untuk mewujudkan proses pembelajaran karakter anak melalui moral yang dikandung dalam cerita rakyat dengan pengalaman yang lebih menyenangkan dan membekas di benak para pembacanya.

## 5.2 Saran

Selama proses perancangan berlangsung, penulis memperoleh berbagai macam wawasan serta umpan balik terkait pengembangan secara keseluruhan perancangan ini. Berikut merupakan beberapa masukan yang diharapkan dapat berguna bagi penelitian kedepannya dengan topik serupa. Dalam konteks perancangan ini, target audiens tetap difokuskan pada anak-anak yang berdomisili di Kalimantan Timur sebagai pemilik budaya asal cerita. Namun demikian, penulis melihat adanya potensi pengembangan ke depannya agar buku ilustrasi interaktif ini dapat disebarluaskan ke wilayah lain di Indonesia dan diangkat sebagai bagian dari cerita rakyat nasional. Hal ini didukung oleh penggunaan Bahasa Indonesia yang komunikatif, sederhana, dan mudah dipahami oleh anak-anak dari berbagai latar belakang daerah, sehingga cerita dan nilai yang terkandung di dalamnya dapat diterima secara luas tanpa menghilangkan konteks budaya asalnya. Selain itu, pendekatan visual dan interaktif yang diterapkan bersifat cukup universal, seperti penggunaan ilustrasi bergaya kartun, alur cerita yang runtut dan imajinatif, serta aktivitas partisipatif yang mendorong keterlibatan aktif pembaca, sehingga tetap relevan dan dapat dinikmati oleh anak-anak di luar wilayah Kalimantan Timur.

### 1. Saran Dosen / Peneliti

Selama proses penelitian dan perancangan berlangsung, penulis memperoleh berbagai wawasan serta masukan yang berkaitan dengan pengembangan perancangan, khususnya dalam mengangkat topik kebudayaan dan cerita rakyat. Berdasarkan hal tersebut, penulis menyarankan agar dosen maupun peneliti yang memiliki ketertarikan pada topik serupa dapat melakukan riset yang lebih mendalam serta melibatkan narasumber atau ahli yang kompeten di bidang terkait. Hal ini dikarenakan topik kebudayaan memiliki kompleksitas yang cukup tinggi dan berpotensi menimbulkan kesalahan interpretasi apabila hanya mengandalkan riset mandiri. Selain itu, dalam menentukan target audiens, peneliti disarankan untuk tidak hanya berfokus pada asumsi teoritis, tetapi juga melakukan interaksi secara langsung dengan target perancangan agar

keputusan yang diambil benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik audiens yang dituju.

Selain itu, apabila perancangan cerita rakyat menekankan pada penyampaian nilai moral dan bukan sekadar sebagai cerita hiburan, penulis menyarankan adanya pendalaman karakter tokoh utama secara lebih jelas, khususnya pada kondisi sebelum dan sesudah tokoh mengalami peristiwa penting dalam cerita. Pendalaman ini bertujuan agar audiens dapat memahami perubahan serta proses pembelajaran yang dialami oleh tokoh, sehingga pesan moral yang disampaikan dapat terasa lebih kuat dan bermakna. Sebagai tambahan, penulis juga menyarankan agar selama proses penelitian dan perancangan dilakukan dokumentasi yang menyeluruh, baik pada tahap pengumpulan data maupun proses perancangan visual dan naratif, serta konfirmasi yang lebih mendalam terhadap preferensi target audiens agar hasil perancangan tetap relevan dan tidak terasa janggal.

## 2. Saran Universitas

Universitas diharapkan dapat membimbing mahasiswa dengan memberikan wawasan baru, terutama seputar topik kebudayaan. Dengan bekal pengetahuan yang diberikan, mahasiswa dapat lebih berpotensi untuk turut berperan aktif dalam pelestarian warisan budaya Indonesia, khususnya cerita rakyat. Strategi ini dapat membangkitkan minat generasi muda untuk lebih mengenali budaya lokal. Selain itu, universitas diharapkan dapat memberikan arahan dan memberikan dampingan kepada mahasiswa selama berjalannya proses penelitian.