

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Buku ilustrasi interaktif mengenai cerita rakyat Calonarang untuk anak SD ini dirancang untuk mengatasi masalah yaitu kurangnya pemahaman anak mengenai jalan cerita dan pesan dari kisah Calonarang, karena belakangan kebanyakan pementasan yang ada di Denpasar, Bali lebih fokus pada aspek hiburan dan mistisnya. Selain itu, media informasi mengenai cerita ini juga masih minim yang dapat mudah dijangkau oleh anak-anak, hanya terbatas pada pertunjukan dramatari. Sehingga, dirancanglah buku ini sebagai media pembelajaran anak SD berusia 7 – 12 tahun di Denpasar, Bali. Buku bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih baik dari mereka yang hanya membaca teks biasa. Buku yang dapat disentuh dan dibolak-balikan halamannya secara langsung juga dapat membantu otak untuk memahami dan mengingat bacaan lebih mudah dan lama. Interaktivitas pada buku, dapat membuat pengalaman membaca menjadi lebih menyenangkan karena anak dapat berpartisipasi secara aktif dalam membaca cerita rakyat. Dengan begitu, anak-anak dapat mempelajari nilai-nilai moral sekaligus melestarikan warisan tradisi dan budaya Bali.

Dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini, penulis menggunakan metodologi perancangan ilustrasi oleh Alan Male (2007). Di dalam metodologi ini, terdapat lima tahapan dalam proses perancangan ilustrasi, yaitu *developing the brief, answering the brief, the conceptual process, research, and drawing*. Namun, karena penulis merancang buku ilustrasi interaktif, maka penulis juga menggunakan dua tahapan metodologi dari *Design Thinking* (Hasso-Plattner, 2012), yaitu pada tahap *prototype* dan *test*.

Sebelum masuk ke dalam proses perancangan, di tahap *developing the brief*, penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan enam teknik, yaitu wawancara, FGD (*Focus Group Discussion*), observasi, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan penulis

dengan membagikan kuesioner dan melakukan FGD Bersama 5 anak SD di SD Negeri 5 Denpasar, bali, banyak dari mereka familiar dengan Calonarang, namun sebagian besar tidak tahu jalan cerita dan pesan moral dari Calonarang. Hal ini mendukung mendukung urgensi penulis dalam perancangan ini. Kemudian, masuk ke dalam proses perancangan, penulis mulai melakukan riset, menentukan konsep, sketsa, *layouting*, hingga finalisasi media. Setelah perancangan media selesai, penulis melakuka uji coba buku kepada target melalui FGD. Secara keseluruhan, visual, isi konten, dan interaktivitas sudah baik, hanya saja terdapat beberapa masukan yang kemudian dilakukan perbaikan oleh penulis agar perancangan buku menjadi lebih maksimal dan sesuai dengan kebutuhan target.

Penulis juga merancang media sekunder untuk kebutuhan promosi buku. Media sekunder ini terdiri dari media digital dan cetak. Media digital mencakup iklan pada YouTube dan iklan pada *feed* Instagram. Media cetak mencakup *x banner*, POP, dan *merchandise* yang terdiri dari *sticker sheet*, *post card*, *magnetic keychain*, dan topi. Melalui perancangan ini, diharapkan anak-anak bisa tahu dan paham mengenai jalan cerita serta pesan moral Calonarang. Dengan begitu, budaya Bali bisa terus lestari.

5.2 Saran

Selama merancang tugas akhir berupa buku ilustrasi interaktif ini, terdapat beberapa celah yang bisa dikembangkan untuk kedepannya. Penguji menyarankan untuk penulis dapat mengolah cerita yang lebih matang agar hingga akhir, cerita dapat sesuai dengan *big idea* yang *adventure* dan *tone of voice* yang *curious*, seperti yang telah ditentukan di awal perancangan. Kemudian, dalam perancangan karakter seorang Mpu, perlu ada referensi yang jelas dan akurat secara historis untuk busana, khususnya ikat kepala yang digunakan Mpu Bharadah dalam buku ini lebih terlihat seperti seorang Mpu di masa Kerajaan Islam daripada Mpu di masa Kerajaan Hindu-Buddha. Lalu, pada bagian teks yang panjang, di halaman yang menceritakan awal mula Calonarang marah, sebaiknya diberikan ilustrasi agar selaras dengan halaman lain yang teksnya sedikit. Dalam upaya penyempurnaan proses penelitian dan perancangan yang efektif, penulis memberikan saran yang

dapat menjadi pertimbangan bagi pembaca yang akan menyusun perancangan dengan topik serupa. Berikut merupakan saran yang telah disusun penulis.

1. Dosen/ Peneliti

Perancangan ini dapat menjadi referensi bagi dosen atau peneliti yang ingin melakukan penelitian atau perancangan media informasi mengenai cerita rakyat Bali. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya lakukan riset yang lebih mendalam mengenai topik yang didukung ahli agar kualitas karya bisa menjadi lebih baik lagi. Dosen atau peneliti juga dapat mengeksplor media informasi interaktif lain yang dapat menjangkau target lebih luas.

2. Universitas

Perancangan tugas akhir ini ada menjadi referensi bagi mahasiswa yang nantinya akan melakukan penelitian dan perancangan media informasi interaktif dengan topik serupa. Universitas dapat mengembangkan mata kuliah yang berfokus pada perancangan buku untuk memaksimalkan minat mahasiswa di bidang ini. Dengan begitu, mahasiswa dapat memiliki bekal mengenai buku, khususnya buku ilustrasi.