

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis menerapkan pendekatan Design Thinking yang dikemukakan oleh Tim Brown. Proses dimulai dari tahap empathize, yaitu mengumpulkan berbagai data melalui observasi langsung, wawancara, studi eksisting, serta telaah referensi mengenai batik pesisir dan karakteristik anak usia 7–8 tahun. Pengumpulan data ini dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna, tantangan yang muncul, serta konteks permasalahan secara menyeluruh. Tahap berikutnya adalah ideate, di mana penulis melakukan eksplorasi ide melalui brainstorming dan mind mapping untuk menemukan kata kunci dan konsep besar. Dari proses tersebut, lahirlah big idea “Bringing Coastal Batik Stories to Life Through Imaginative Illustrations”, yang berakar dari tiga kata kunci utama: “dongeng”, “komunikatif”, dan “pesan”. Konsep ini kemudian dikembangkan menjadi landasan visual yang diterapkan pada tahap prototype, mulai dari desain karakter, lingkungan cerita, hingga bentuk interaktivitas yang akan digunakan dalam buku.

Buku ini termasuk dalam kategori buku interaktif partisipatif, yaitu buku yang mendorong anak untuk terlibat aktif melalui berbagai aktivitas yang mencakup aspek kognitif, motorik, pengetahuan, hingga pengenalan budaya. Aktivitas-aktivitas tersebut dirancang agar anak dapat belajar sambil bermain, sehingga proses pemahaman informasi menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan cara belajar anak usia sekolah dasar awal. Seluruh proses perancangan juga telah melalui dua tahap pengujian, yaitu alpha testing dan beta testing, yang dilakukan bersama anak laki-laki usia 7–8 tahun untuk melihat apakah konten, alur, visual, dan fitur interaktif sudah sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan mereka. Mengacu pada cakupan ilmu Desain Komunikasi Visual, perancangan ini bertujuan menjawab permasalahan penyampaian informasi mengenai batik yang selama ini kurang menarik bagi anak-anak. Melalui

pendekatan visual, naratif, dan interaktif yang relevan, media pembelajaran ini diharapkan dapat lebih tepat sasaran dan sesuai dengan karakteristik kognitif, emosional, serta ketertarikan audiens. Oleh karena itu, buku ini dirancang untuk anak laki-laki dan perempuan usia 7–8 tahun dengan memadukan aktivitas yang merangsang kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, koordinasi motorik, serta pengembangan sisi afektif. Secara keseluruhan, “Whisper of Batik Tales” dirancang sebagai media edukasi yang memperkenalkan kekayaan motif batik pesisir melalui ilustrasi yang imajinatif dan mudah dicerna oleh anak-anak. Buku ini berfokus pada motif batik dari Pekalongan (Buketan, Kupu-kupu, Teratai), Cirebon (Mega Mendung), serta Lasem (Phoenix).

Setiap motif diterjemahkan menjadi karakter dan alur cerita, sehingga anak tidak hanya mengenali bentuk visualnya, tetapi juga memahami makna dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya secara kontekstual, hangat, dan menyenangkan. Lebih dari sekadar sarana pembelajaran budaya, buku ini juga dirancang untuk mendukung pembentukan karakter anak melalui kisah dan aktivitas yang menekankan nilai-nilai seperti empati, kejujuran, keberanian, dan kerja sama. Pendekatan ini diintegrasikan secara alami dalam alur “bermain sambil belajar”, sehingga anak dapat mengembangkan kecakapan emosional sekaligus mengenali budaya lokal dengan cara yang ringan dan relevan. Selain itu, buku ini turut mendorong keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak. Dengan adanya aktivitas interaktif dan narasi yang mengundang diskusi, buku ini mampu menghadirkan pengalaman membaca yang lebih dekat, kolaboratif, dan eksploratif.

Penulis berharap bahwa perpaduan antara konten edukatif, visual yang menarik, serta elemen interaktif ini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang inklusif dan berkesan, sekaligus menumbuhkan ketertarikan anak terhadap batik dan nilai-nilai luhur di baliknya. Pada akhirnya, perancangan ini bertujuan agar anak-anak dapat mengenal batik dengan cara yang menyenangkan, relevan, dan penuh imajinasi, sehingga budaya Indonesia dapat ditanamkan sejak dini melalui pengalaman yang hangat.

5.2 Saran

Penulis memperoleh banyak wawasan baru serta pengalaman bermakna selama proses perancangan tugas akhir ini. Melalui pengerjaan buku ilustrasi interaktif mengenai batik pesisir, penulis belajar bagaimana menyusun konten edukatif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 7–8 tahun, khususnya dalam merancang aktivitas dan visual yang mampu mendorong kreativitas, imajinasi, serta kecintaan terhadap budaya lokal. Selain itu, proses perancangan ini juga membuka pemahaman baru mengenai pentingnya penyampaian nilai moral dan pembentukan karakter melalui media cerita dan ilustrasi, sehingga anak dapat belajar mengenal budaya sekaligus mengembangkan sikap positif dengan cara yang menyenangkan. Berdasarkan proses yang telah dilalui, penulis memberikan beberapa saran untuk pihak-pihak yang ingin melanjutkan penelitian atau perancangan dengan tema serupa.

A. Dosen atau Peneliti

Dosen memberikan saran mengenai pengembangan buku ilustrasi interaktif selanjutnya, disarankan agar perancangan fitur interaktif dirancang secara selaras dengan tujuan utama buku sebagai media edukasi budaya. Setiap elemen interaktif, seperti pop-up, lift-the-flap, maupun pull tab, perlu memiliki fungsi edukatif yang jelas, tidak hanya sebagai daya tarik visual, tetapi juga sebagai sarana untuk membantu anak memahami materi, alur cerita, serta nilai budaya batik yang disampaikan. Dengan pendekatan tersebut, fitur interaktif diharapkan tidak bersifat dekoratif semata, melainkan berperan sebagai bagian penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Selain itu, pada pengembangan media sekunder, disarankan agar setiap desain dirancang secara lebih optimal dengan menerapkan konsep komunikasi yang sesuai dengan fungsi media tersebut. Sebagai contoh, pada media promosi berupa unggahan Instagram, diperlukan

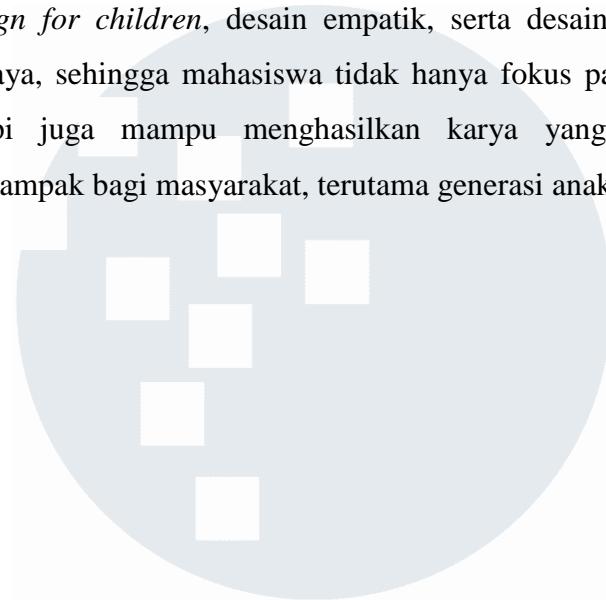
penambahan caption yang informatif dan persuasif agar audiens dapat memahami bahwa media tersebut berfungsi sebagai sarana promosi buku, sekaligus menyampaikan pesan utama dan keunggulan dari media yang dirancang. Dengan demikian, media sekunder tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam mendukung tujuan komunikasi dan promosi.

Penulis berharap penelitian dan karya ini dapat menjadi rujukan awal bagi dosen, peneliti, maupun akademisi yang tertarik mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya dengan pendekatan visual dan interaktif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggali lebih dalam metode penyampaian informasi budaya yang efektif bagi anak, misalnya melalui kombinasi antara narasi, permainan visual, dan aktivitas partisipatif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mulai mengeksplorasi bagaimana karakter, simbol, dan motif batik dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan kognitif dan afektif anak secara lebih komprehensif, tidak hanya mengenalkan budaya, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti keberanian, kerja sama, dan empati melalui cerita yang relevan.

B. Universitas

Untuk pihak universitas, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual, penulis menyarankan agar topik pendidikan budaya lokal memperoleh ruang eksplorasi yang lebih luas. Perancangan yang berfokus pada pelestarian budaya, seperti batik pesisir, dapat menjadi sarana mahasiswa untuk berkontribusi terhadap isu sosial sekaligus mengembangkan kemampuan desain yang aplikatif. Universitas juga diharapkan dapat mendorong kolaborasi lintas disiplin antara mahasiswa desain, pendidik anak, antropolog budaya, dan ilustrator, sehingga proses perancangan media edukasi menjadi lebih kaya dan relevan. Penulis juga merekomendasikan universitas untuk

menyediakan fasilitas dan akses yang lebih memadai, seperti literatur budaya, narasumber ahli, atau kegiatan riset lapangan ke sentra batik. Hal ini akan membantu mahasiswa mendapatkan pemahaman yang lebih otentik mengenai konteks budaya yang sedang mereka rancang. Selain itu, kurikulum DKV dapat diperkuat dengan materi terkait *design for children*, desain empatik, serta desain edukatif berbasis budaya, sehingga mahasiswa tidak hanya fokus pada aspek estetika, tetapi juga mampu menghasilkan karya yang bermanfaat dan berdampak bagi masyarakat, terutama generasi anak-anak.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA