

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku ilustrasi interaktif “*The Tale of Dingkis*”, dibuat dengan tujuan agar dapat memperkenalkan tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat malam Tahun Baru Imlek kepada anak-anak beretnis Tionghoa di Kepulauan Riau yang berusia 7-12 tahun. Tradisi ini pun mulai jarang diketahui oleh generasi mudah, terutama anak-anak dan bahkan sebagian besar dari mereka tidak mengetahui tradisi dan ikan tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik, mudah untuk dipahami, dan sesuai dengan cara belajar anak menjadi sangat penting agar tradisi ini tidak menghilang.

Buku ini tidak hanya memberikan informasi mengenai tradisi Ikan Dingkis, tetapi juga pengenalan proses mengelola, memasak, dan cerita fantasi yang mencerminkan nilai dari hidangan tersebut. Buku ini dirancang agar anak-anak dapat lebih memahami tradisi ini tanpa adanya merasa menggururui, sembari menikmati pengalaman visual dan cerita yang menyenangkan untuk dibaca.

Perancangan ini juga menjawab permasalahan sosial utama yaitu belum adanya media informasi interaktif yang membahas mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis saat Imlek kepada anak-anak. Dengan visual yang lucu, karakter yang mudah dikenal, dan alur yang sederhana menjadi keunggulan dari buku ini untuk dibaca. Ilustrasi yang dirancang dengan warna-warna pastel dengan nuansa fantasi membantu anak agar mereka dapat tetap fokus dan nyaman membaca. Selain itu, untuk elemen interaktif mampu meningkatkan rasa keingintahuan anak setiap kali membuka halaman ke halaman.

Buku ini juga menggunakan lima jenis interaktivitas, yaitu *pop-up*, *pull-tab*, *peek-a-boo*, dan *velcro interaction*. Elemen interaktivitas ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mendorong anak untuk memahami dengan

mudah mengenai materi yang disampaikan. Dengan adanya elemen interaktif, membuat anak menjadi lebih aktif dalam menelaah informasi baru.

Storytelling juga dirancang sesederhana mungkin agar anak-anak yang berusia 7-12 tahun dapat mudah untuk mengukutinya. Alur cerita dari buku ini merupakan petualan tokoh utama yaitu Alin yang masuk ke dalam dunia mimpi dan belajar mengenai Ikan Dingkis. Dengan penyampaian cerita ini, pesan moral dan informasi terkait tradisi dapat tersampaikan dengan cara yang lebih sederhana. Buku ilustrasi interaktif ini berisikan 26 halaman, yang di mana setiap halamannya mengkombinasikan antara ilustrasi, narasi, dan elemen interaktif. Dengan ini, anak-anak dapat memahami topik tradisi dan merasakan pengalaman membaca yang berbeda dari buku anak-anak pada umumnya.

Secara keseluruhan, "*The Tale of Dingkis*" menjadi sebuah solusi yang dapat menyediakan media informasi bagi anak-anak Tionghoa di Kepulauan Riau. Buku ini juga dapat meningkatkan pemahaman terkait tradisi, mendorong cara berpikir visual dan imajinatif anak usia 7-12 tahun, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan media ini, tradisi Ikan Dingkis dapat diperkenalkan sejak dini dan dapat diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya dengan cara yang lebih menarik dan mudah untuk diterima oleh anak-anak.

5.2 Saran

Setelah melakukan seluruh proses perancangan, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan penelitian ini ke depannya. Berdasarkan hasil evaluasi, terdapat beberapa kekurangan pada perancangan yaitu, pada aspek *storytelling* yang belum sepenuhnya berfokus pada tradisi konsumsi Ikan Dingkis dan penggunaan konsep cerita fantasi membuat alur cerita belum tersusun secara runtut serta bertahap. Kemudian, dari aspek penokohan karakter, masih perlu diperjelas tanpa penjelasan yang berlebihan. Dari segi visual, pemilihan warna dan gaya visual cenderung terlihat lebih feminim, sehingga kurang mewakili target audiens anak laki-laki. Selanjutnya, dari segi interaktivitas, beberapa elemen masih terlalu sederhana dan tidak terlalu berkaitan dengan Ikan Dingkis. Selain itu, pada aspek pengumpulan data, pemilihan metode *Focus Group*

Discussion dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai metode yang dapat memahami anak-anak dalam media yang dirancang.

1. Dosen/ Peneliti

Bagi dosen atau peneliti, pengembangan perancangan buku ilustrasi interaktif perlu memperkuat penyampaian *storytelling* mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis, agar alur cerita dapat disusun lebih *step by step*, dimulai dari pengenalan tradisi, proses konsumsi, hingga cara mengelola Ikan Dingkis. Selain itu, pada aspek penokohan karakter perlu diperkenalkan secara singkat di dalam cerita, sehingga pembaca dapat memahami peran karakter tanpa penjelasan yang panjang. Dari segi visual, penggunaan warna dan gaya visual sebaiknya dibuat lebih netral dan seimbang agar dapat mewakili target audiens anak laki-laki maupun perempuan. Kemudian dari segi interaktivitas, elemen seperti *lift-the-flap* dan *pull-tab* dapat dirancang agar lebih berkaitan dengan Ikan Dingkis, sehingga interaksi tidak hanya bersifat dekoratif tetapi juga edukatif. Selain itu, pada aspek pengumpulan data, disarankan untuk memperdalam penggunaan *Focud Group Discussion* karena metode ini memungkinkan penggalian pemahaman, pengalaman, serta keterlibatan anak secara lebih mendalam dengan interaksi langsung. Meskipun jumlah responden terbatas, metode ini dapat memberikan data yang lebih sulit diperoleh melalui kuesioner karena metode ini bersifat tertutup dan cenderung menghasilkan jawaban yang singkat.

2. Universitas

Bagi Universitas, perancangan ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya, harapannya perancangan buku ini menjadi kampanye edukasi yang lebih efektif. Penyampaian mengenai tradisi konsumsi Ikan Dingkis akan lebih baik jika tidak hanya disampaikan melalui buku, melainkan juga mengadakan kegiatan-kegiatan seperti *storytelling session* ataupun aktivitas permainan. Selain itu, penelitian ini juga dapat dikembangkan melalui media lain seperti video edukasi pendek ataupun animasi, agar dapat menyesuaikan bagaimana visual dan interaktivitas dapat mempengaruhi cara anak-anak dalam memahami sebuah informasi baru.