

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perancangan buku ilustrasi interaktif “Cerita Legenda Nyimas Ciwangi” dibuat dengan tujuan untuk dapat memperkenalkan legenda Nyimas Ciwangi yang berasal dari Sukabumi. Legenda ini termasuk legenda yang kurang populer di Sukabumi, baik itu didalam maupun di luar Sukabumi, terutama pada anak-anak. Melalui serangkaian wawancara dan FGD yang diperoleh, bahwa anak-anak masih tidak terlalu mengenal legenda Nyimas Ciwangi, walaupun itu legenda dari tempatnya. Terlebih dari hasil wawancara, anak-anak zaman sekarang memang tidak terlalu tertarik untuk membaca buku cerita mengenai legenda, mereka akan tertarik jika cerita yang dibawakan seru dan banyak gambar. Oleh karena itu, penulis membuat media informasi yang menarik bagi anak-anak.

Perancangan buku ini berhasil mengatasi permasalahan mengenai kurangnya media informasi berupa buku cerita mengenai legenda Nyimas Ciwangi. Melalui visual yang dirancang dengan warna-warna yang colorfull, anak-anak menjadi lebih tertarik dan terpukau oleh detail serta ilustrasi yang diberikan. Setiap halaman buku juga dilengkapi dengan interaksi seru yang dirancang untuk membantu anak-anak memahami isi cerita dengan lebih mudah, sekaligus membuat mereka tidak bosan saat mengikuti alur cerita legenda Nyimas Ciwangi. Penceritaan dalam buku ini juga tetap mengikuti alur legenda aslinya, meskipun terdapat sedikit *tweek* dalam penyampaian cerita agar lebih mudah dipahami oleh anak-anak usia 7-10 tahun. Perubahan kecil ini dilakukan tanpa mengubah inti cerita, yaitu mengenai perjuangan Nyimas Ciwangi yang berusaha mengalahkan raksasa yang merusak lingkungan desa tempat tinggalnya.

Secara keseluruhan perancangan buku cerita ilustrasi interaktif mengenai legenda Nyimas Ciwangi ini menjadi Solusi sebagai salah satu media informasi bagi anak-anak untuk mengetahui cerita legenda Nyimas Ciwangi secara imersif

dan menyenangkan. Selain berfungsi melestarikan cerita legenda agar tidak hilang oleh waktu, buku ini juga dirancang untuk mengembangkan motorik halus pada anak, membuat anak-anak untuk berpikir kreatif dan imajinasi melalui visual yang *engaging*.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan proses perancangan laporan dan buku untuk tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali pengalaman dan pembelajaran yang dapat dipetik. dimana penulis belajar dalam manajemen waktu dan diri. Selain itu laporan dan karya ini juga masih jauh dari kata sempurna, dimana penulis dapat banyak sekali kekurangan khususnya pada karya yang dibuat. Dimana penulis tidak terlalu menjelaskan masalah tersebut lebih lanjut, terlebih pada pesan moral cerita. Selain hal itu, terdapat beberapa interaksi yang belum sesuai dengan konteks cerita, serta mekanik yang masih perlu disempurnakan lagi agar karya ini dapat menjadi lebih baik kedepannya. Dari kesalahan yang dilakukan tersebut, penulis ingin perancangan ini dapat menginspirasi para pembaca terkhususnya para peneliti yang melakukan riset yang sama dan membenarkan hal-hal yang kurang dari perancangan karya ini.

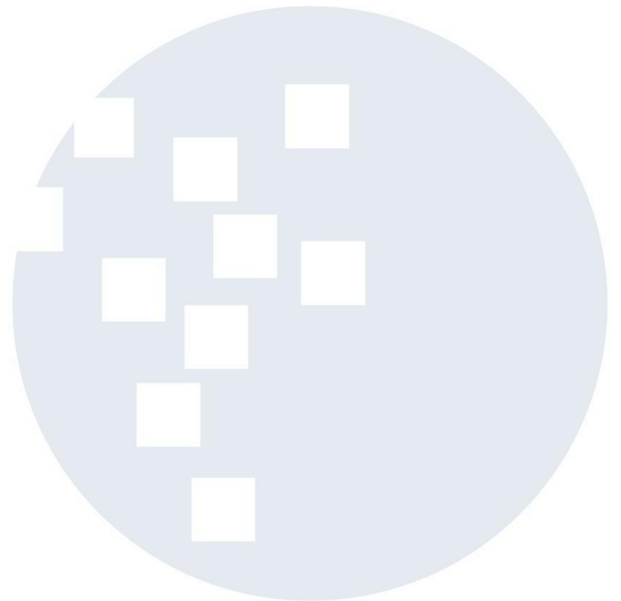
### 1. Dosen/ Peneliti

Untuk dosen atau peneliti di luar sana, penulis berharap bahwa apabila terdapat peneliti yang ingin melanjutkan penelitian ini, penulis berharap bahwa laporan dan karya yang penulis rancang kali ini dapat dikembangkan lebih jauh lagi. Penulis menyarankan agar ke depannya fitur-fitur interaktif dalam buku dapat dieksplorasi lebih mendalam, baik dari sisi mekanisme seperti *pop up*, *pull tab*, dan *lift the flap*, maupun melalui kualitas material kertas yang lebih tahan lama. Selain itu, penulis juga merekomendasikan penelitian menggunakan pendekatan digital, seperti penggunaan *augmented reality (AR)*, sehingga media cerita dapat lebih relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

### 2. Universitas

Untuk pihak universitas, penulis berharap agar ke depannya kampus dapat menyediakan fasilitas atau menjalin kerja sama dengan pihak percetakan

profesional. Hal ini penting diarenakan ketika proses perancangan buku, khususnya buku ilustrasi interaktif, membutuhkan material kertas, serta finishing untuk mekanisme interaktif yang rumit. Dengan adanya kolaborasi langsung dengan percetakan, mahasiswa dapat memahami proses cetak secara mendalam dan mendapatkan hasil akhir dengan kualitas yang lebih baik kedepan.



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA