

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pada dasarnya, keseluruhan proses perancangan media informasi berbasis *pop-up* mengenai cerita rakyat Alue Naga untuk anak SD ini didasarkan pada metode model ADDIE. Penulis menggunakan metode ini karena tahapannya terbilang sistematis dan terstruktur untuk menjamin desain akhir karya yang cocok untuk dikenalkan kepada anak-anak. Tahapannya sendiri terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

Mulai dari tahapan *Analyze*, penulis mengumpulkan data awal menggunakan wawancara, FGD, kuesioner, studi referensi dan studi eksisting. Pada tahapan pertama ini, penulis memberi solusi bahwa media bacaan yang cukup efektif yaitu buku *pop-up* yang menceritakan cerita rakyat Alue Naga yang mengajarkan cara memaafkan dan arti dari persahabatan kepada anak-anak. Pada tahapan kedua, penulis meracik ide besar dari *mindmapping, big idea, tone of voice, moodboard, color pallete* sampai desain tipografi. Tahapan *Design* ini dilakukan untuk membentuk ide besar yakni “*A legend about a friend learning how to forgive*” yang menceritakan cerita seekor naga yang belajar berteman sebagai inti narasi karya. Selanjutnya, tahapan ketiga atau *Develop* sebagai perancangan dari isi konten buku *pop-up* seperti menentukan spesifikasi buku, jenis sampul, layout, aset interaktif sampai ke media sekunder. Setelah itu, rancangan tersebut diimplementasikan secara fisik melalui tahapan *Implement*. Tahapan ini adalah waktu penulis merakit prototype awal untuk dilakukannya *alpha test* yang sekaligus bertujuan mencari *feedback* dari tahapan terakhir yakni *Evaluate*. Tahapan ini penuh dengan masukan dan kritik yang dapat membantu mengembangkan karya rancangan.

Setelah merancang media sekunder dan sudah melakukan revisi dari *alpha test*, penulis juga melakukan *beta test* kepada target dalam skala kecil untuk

mengaitkan kecocokan karya sebelum benar-benar dirilis. *Feedback* yang diperoleh berhubungan dengan keterbacaan tipografi dan beberapa hambatan dari aset *pop-up*. Tidak hanya itu, penulis juga mendapatkan bahwa buku *pop-up* membantu anak jauh lebih tertarik karena adanya visual dan warna yang terang dan menggemaskan. Apalagi, ditambah oleh aset interaktif yang membuat pengalaman membaca mereka tidak membosankan.

5.2 Saran

Pada pelaksanaan Tugas Akhir yang bertemakan perancangan buku *pop-up* cerita rakyat Alue Naga, penulis mendapatkan banyak wawasan sekaligus telah mengasah kemampuan mendalam pada teknik pengumpulan data, penerapan teori terhadap media, dan managemen waktu. Namun, selama menjalankan perancangan Tugas Akhir ini, penulis merasa masih perlu untuk mempertimbangkan hasil penelitian topik. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan beberapa saran terkait topik rancangan yang serupa untuk ke depannya, sebagai berikut:

1. Dosen/ Peneliti

- Penulis mengingatkan untuk memilih topik rancangan dengan sungguh-sungguh, harapannya supaya selama melaksanakan Tugas Akhir tidak kewalahan dan saat merancangan media akhir tidak memberatkan keadaan finansial peneliti.
- Selanjutnya, penulis menyarankan untuk melakukan riset mendalam dalam mengumpulkan data dan diharapkan untuk mencari segala data selengkap-lengkapnya. Pastikan narasumber mampu dan bersedia dimintai *insight*, observasi sebanyak-banyaknya, pertanyaan untuk kuesioner bersifat netral, dan rajinlah menggali referensi literatur.
- Tidak hanya itu, hal yang paling utama adalah manajemen waktu. Waktu sangat penting dalam keberlangsungan menjalani Tugas Akhir. Jika progres terhambat seperti seringnya prokrastinasi, penulis menganjurkan untuk melakukan konsultasi pada dosen pembimbing atau bisa dilakukan diskusi bersama teman seperjuang.

- Pada proses perancangan karya, perlu diperhatikan *big idea*, referensi visual, penggunaan warna, keterbacaan tipografi dan hasil akhir media. Penulis menganjurkan untuk memilih media rancangan yang memumpuni untuk direalisasikan.
- Penulis juga menyarankan untuk memperhatikan kelompok golongan target audiens dari yang sesuai pada hasil karya. Diketahui bahwa karya ini awalnya dirancang hanya untuk membantu media bacaan sekolah dasar terkait. Karya ini nantinya akan dijadikan media komersil setelah mendapatkan persetujuan dana dan aset dari *brand mandatory*.

2. Universitas

Penulis mengaharapkan bahwa topik ini dapat bermanfaat dan mendukung mahasiswa lainnya secara akademis setelah diunggah pada *library*. Penulis juga menyarankan kepada pihak universitas untuk memperhatikan proses perancangan Tugas Akhir dengan *timeline* yang tidak tergesa-gesa, hal itu ditekankan supaya hasil rancangan akan jauh lebih optimal.

