

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa legenda Nyi Roro Kidul merupakan bagian penting dari budaya Jawa yang memiliki nilai filosofis, spiritual, dan edukatif. Namun, seiring perkembangan zaman, citra Nyi Roro Kidul mengalami pergeseran makna dan lebih sering dipandang sebagai sosok mistis yang menakutkan, terutama oleh generasi muda. Hal ini menyebabkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam legenda tersebut semakin jarang dikenal dan dipahami oleh anak-anak.

Melalui perancangan buku ilustrasi interaktif ini, penulis berupaya menghadirkan kembali citra positif Nyi Roro Kidul sebagai simbol keseimbangan alam dan pelindung laut selatan. Media buku ilustrasi interaktif dipilih karena dinilai mampu menarik minat anak-anak, melibatkan mereka secara aktif dalam proses membaca, serta menyampaikan pesan moral dan budaya dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan metode design thinking membantu penulis dalam memahami karakteristik target audiens, merancang konsep cerita, visual, serta elemen interaktif yang sesuai dengan kebutuhan anak usia 10–12 tahun.

Hasil perancangan menunjukkan bahwa buku ilustrasi interaktif dapat menjadi media edukatif yang efektif untuk memperkenalkan kembali cerita rakyat Nusantara, meningkatkan minat literasi anak, serta mananamkan nilai budaya sejak dini. Dengan visual yang menarik, alur cerita yang sederhana, dan interaksi yang menyenangkan, buku ini diharapkan dapat membantu membentuk persepsi yang lebih positif terhadap legenda Nyi Roro Kidul.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan tugas akhir ini, penulis memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca yang berada pada posisi serupa dengan penulis. Perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai

legenda Nyi Roro Kidul menunjukkan bahwa cerita rakyat Nusantara masih memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media edukatif yang menarik bagi anak-anak. Oleh karena itu, penting bagi calon penulis atau peneliti untuk memperhatikan pemilihan media, pendekatan visual, serta alur cerita agar pesan budaya dan moral dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, pemahaman terhadap karakteristik target audiens juga perlu menjadi pertimbangan utama agar media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan minat pembaca.

Selain itu dalam penyusunan buku, *storytelling* mengenai kisah Nyi Roro Kidul yang dibuat oleh penulis masih kurang matang, sehingga dapat menimbulkan miskomunikasi atau salah pengertian terhadap pesan moral yang ingin disampaikan. Beberapa bagian cerita belum dikembangkan secara utuh, sehingga nilai moral yang terkandung dalam legenda bisa kurang tersampaikan dengan jelas kepada pembaca, khususnya anak-anak sebagai target utama buku. Selain itu, *placement* bahasa Indonesia dalam buku juga masih perlu diperbaiki, termasuk penggunaan tanda baca dan penulisan kata depan “di” yang belum selalu sesuai kaidah Ejaan Bahasa Indonesia. Perbaikan pada aspek *storytelling* dan bahasa ini penting agar pesan moral, nilai budaya, dan hiburan dalam cerita dapat tersampaikan dengan tepat dan mudah dipahami oleh pembaca. Penulis juga seharusnya menambahkan lebih banyak *dummy* mekanisme untuk memperlihatkan proses perancangan secara lebih menyeluruh serta sebagai bukti bahwa seluruh mekanisme interaktif dalam buku tersebut merupakan hasil rancangan dan pengembangan penulis sendiri.

1. Dosen/ Peneliti

Penulis menyarankan kepada dosen, peneliti, maupun calon penulis selanjutnya untuk terus mengembangkan penelitian atau perancangan yang mengangkat tema budaya lokal, khususnya cerita rakyat Indonesia. Topik mengenai representasi tokoh mitologi dalam media anak masih dapat dikaji lebih dalam dari berbagai sudut pandang, baik secara teori maupun praktik. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat memperluas kajian mengenai buku interaktif, metode *storytelling*, serta dampaknya terhadap minat literasi dan

pemahaman budaya anak, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih luas.

2. Universitas

Penulis menyarankan kepada pihak universitas untuk terus memberikan dukungan terhadap mahasiswa dalam mengembangkan karya tugas akhir yang bersifat kreatif dan berbasis budaya lokal. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas, referensi akademik, serta bimbingan yang mendorong eksplorasi ide dan inovasi media pembelajaran. Selain itu, universitas diharapkan dapat membuka peluang kolaborasi lintas bidang agar karya tugas akhir tidak hanya memenuhi kebutuhan akademis, tetapi juga dapat memberikan manfaat nyata bagi masyarakat.

