

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Selama proses pengerjaan buku cerita ilustrasi interaktif “Nang... Ning... Nung... Aku Bingung: Apa itu Karawitan *Jawatimuran*?” penulis mendapatkan banyak ilmu serta wawasan baru terkait karawitan *Jawatimuran*, terutama bagaimana karawitan *Jawatimuran* saat ini hidup di tengah-tengah masyarakat modern. Setelah melalui banyak tahapan riset di masyarakat, ternyata melestarikan kesenian tersebut menjadi tantangan besar karena saat ini karena saat ini karawitan *Jawatimuran* bagi hidup segan mati tak mau. Pada perancangan ini penulis belajar bagaimana membuat media yang tepat untuk memperkenalkan karawitan *Jawatimuran* di masyarakat, utamanya untuk anak-anak usia dini. Penulis mempelajari buku cerita ilustrasi interaktif menjadi salah satu solusi yang penulis temukan, penulis juga belajar bagaimana memperkenalkan sebuah kebudayaan kepada anak-anak melalui teknik penceritaan yang menarik dan mampu diterima oleh anak-anak.

Hasil dari perancangan tersebut telah dipamerkan pada Pameran Karya Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur pada tanggal 28 dan 29 November 2024 di Royal Plaza Surabaya. Selama penulis mengamati karya perancangan penulis selama pameran berlangsung, banyak anak-anak yang sangat tertarik dengan buku cerita ilustrasi interaktif “Nang... Ning... Nung... Aku Bingung: Apa itu Karawitan *Jawatimuran*?”. Mereka cukup lama dalam mengamati setiap halaman buku. Pada saat anak-anak membuka halaman interaktif *pop up* terlihat rasa kejut pada ekspresi mereka. Beberapa anak juga bertanya-tanya lebih lanjut tentang karawitan *Jawatimuran* tentang dimana mereka bisa melihat karawitan *Jawatimuran* secara langsung, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama pameran karya berlangsung, dapat disimpulkan pengenalan warisan kebudayaan melalui media buku cerita ilustrasi interaktif seperti buku “Nang... Ning... Nung... Aku Bingung: Apa itu Karawitan *Jawatimuran*?” dapat menjadi media yang mampu menarik minat pembaca utamanya anak-anak sebagai media untuk memperkenalkan suatu kebudayaan.

5.2 Saran

Pada pembuatan perancangan buu ini masih terdapat banyak sekali kekurangan utamanya dalam menyajikan informasi mengenai karawitan *Jawatimuran*. Masih belum tersajikan video permainan karawitan *Jawatimuran* dalam buku ini, karena keterbatasan

arsip video dan kurangnya waktu dan area riset. Diharapkan pada perancangan berikutnya dapat menampilkan video permainan kaawitan *Jawatimuran* serta dapat melakukan riset yang lebih mendalam dengan area riset yang lebih luas lagi. Pada perancangan ini penulis juga belum memperhatikan ketahanan dari media interaktif *pop up* yang ditampilkan dalam buku, diharapkan pada perancangan berikutnya dilakukan uji tes ketahanan media interaktif *pop up* pada buku mengingat target pembaca anak-anak yang memiliki sifat cenderung kurang berhati-hati dengan media kertas yang notabene mudah rusak. Walaupun memiliki banyak kekurangan diharapkan perancangan ini dapat menambah pengetahuan baru mengenai karawitan Jawatimuran kepada pembaca.