

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan buku cerita bergambar interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan kesenian tradisional Besutan Jombang kepada anak usia 10–12 tahun dengan pendekatan visual, naratif, dan teknologi Augmented Reality. Hasil riset menunjukkan bahwa mayoritas anak belum mengenal kesenian Besutan, sehingga media edukatif ini dinilai relevan untuk menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap budaya lokal. Proses perancangan melibatkan tahapan observasi, wawancara, uji desain, hingga validasi preferensi pengguna. Cerita yang ringan, ilustrasi menarik, serta fitur interaktif menjadi kekuatan buku ini dalam menyampaikan nilai budaya secara menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak.

5.2 Saran

Buku ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan panduan bagi guru dan orang tua, serta dilengkapi media pendukung seperti stiker budaya atau aktivitas kerajinan. Distribusinya juga sebaiknya diperluas ke sekolah-sekolah dan dinas pendidikan agar lebih berdampak. Metode serupa juga bisa diterapkan untuk mengenalkan kesenian daerah lain sebagai upaya pelestarian budaya sejak dini.