

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah dan pertanyaan penelitian mengenai proses perancangan buku cerita bergambar Jejak Sejarah : Sultan Suriansyah Pendiri Kesultanan Banjar sebagai karya visual-naratif yang bermuatan pengetahuan sejarah dan dapat merepresentasikan identitas budaya Banjar sesuai dengan karakteristik pembaca anak usia 10-12 tahun, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini menghasilkan media pengetahuan sejarah lokal dalam bentuk buku cerita bergambar. Karya ini dirancang untuk menjawab kebutuhan penyampaian sejarah Sultan Suriansyah yang sebelumnya masih cenderung bersifat naratif dan belum banyak dikembangkan dalam bentuk media visual yang dekat dengan karakter pembaca anak.

Proses perancangan dilakukan melalui tahapan *Design Thinking*, yaitu *empathize, define, ideate, prototype* dan *testing*. Tahapan tersebut digunakan untuk memahami kebutuhan target audiens, merumuskan permasalahan, pengembangan konsep cerita, menentukan karakter visual, menyusun ilustrasi, memilih warna, tipografi dan tata letak, hingga menghasilkan *prototype* buku cerita bergambar. Dengan demikian, proses perancangan tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga mempertimbangkan keterbacaan, alur cerita, akurasi sejarah, serta kesesuaian visual dengan anak usia 10-12 tahun.

Secara visual buku ini menerapkan teori *pictorial representation* melalui penggambaran tokoh, latar, suasana, peristiwa, simbol budaya dan nilai sejarah Kesultanan Banjar. Ilustrasi berfungsi sebagai representasi visual yang membantu pembaca memahami perjalanan Pangeran Samudra hingga menjadi Sultan Suriansyah. Pada konteks teori buku dan buku cerita bergambar, narasi dan visual disusun secara saling melengkapi sehingga cerita sejarah dapat disampaikan dengan lebih menarik, komunikatif dan mudah dipahami.

Hasil uji coba kepada siswa usia 10-12 tahun di SDN 5 Komet Banjarbaru menunjukkan presentase kelayakan sebesar 89,91% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dirancang berpotensi menjadi media pendukung pembelajaran sejarah lokal, sekaligus menjadi sarana pelestarian budaya Banjar melalui pendekatan visual-naratif yang bermuatan pengetahuan sejarah dan merepresentasikan identitas budaya Banjar yang sesuai dengan karakteristik pembaca anak usia 10-12 tahun.

B. Saran

Pada perancangan karya ini, hasil penelitian dapat menjadi dasar evaluasi terhadap kualitas buku cerita bergambar, terutama pada aspek narasi sejarah, ilustrasi, warna, tipografi, serta tata letak agar lebih komunikatif dan sesuai dengan karakter pembaca anak usia 10-12 tahun. Penyempurnaan masih dapat dilakukan pada aspek keterbacaan teks, ukuran huruf dan pengaturan tata letak agar pengalaman membaca menjadi lebih nyaman.

Bagi masyarakat, buku cerita bergambar ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pengenalan sejarah Sultan Suriansyah dan Kesultanan Banjar.

Karya ini dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya identitas budaya lokal, sehingga sejarah Banjar tidak hanya dikenal sebagai informasi masa lalu, tetapi juga sebagai bagian dari warisan budaya yang perlu dijaga dan dikenalkan kepada generasi muda.

Bagi institusi pendidikan, guru dan sekolah dasar, buku ini dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah lokal atau muatan lokal. Penyajian cerita melalui perpaduan narasi dan ilustrasi diharapkan mampu membantu peserta didik memahami tokoh, peristiwa, nilai perjuangan, kepemimpinan, persaudaraan dan perdamaian secara lebih konkret.

Bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dan peneliti selanjutnya, perancangan ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis sejarah dan budaya lokal. Penelitian berikutnya dapat memperluas uji coba kepada responden yang lebih beragam serta mengembangkan karya ke bentuk media lain, seperti buku digital, komik interaktif, animasi pendek atau media pembelajaran visual berbasis digital.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ahmad Barjie B. *Sultan Suriansyah: pioner dakwah Islam di tanah Banjar*. Penakita Publisher, 2018.
- Arief S. Sadiman, dkk (2006) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Edisi Pertama. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera*.
- Diana Mitchell, *Children's Literature An Imitation To The World (Michigan State University, 2003)*, 87
- Doyle, Susan dkk. (2018). *History of Illustration. New York: Bloomsbury Publishin*
- Hafid, A. (2002). *Buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran anak*.
- Ghozali, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional. Kemendikbud, 1–104*.
[https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Panduan Ilustrasi Cerita Anak--EditWen-atakrama.pdf](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Panduan%20Ilustrasi%20Cerita%20Anak--EditWen-atakrama.pdf)
- Kusrianto, Adi, 2006. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: CV.Andi Offset.
- L.N, Syamsul Yusuf. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. 19 ed., Bandung, Remaja Rosdakarya, 2019.
- Mitchell, D. (2003). *Children's Literature: An Invitation to the World*. Boston: Allyn and Bacon.
- Muktiono, Joko D. 2003. *Aku Cinta Buku, Menumbuhkan Minat Baca Pada Anak*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Sihombing, D. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.

Taufik, Abdullah, and Abdurrahman Surjomihardjo. *Ilmu Sejarah dan Historiograf*. Jakarta, Gramedia, 1985.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.

Yusuf, S. (2013). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Artikel Jurnal :

Ardiansyah, Candra Putra, and Basnendar Herry Prilosadoso. "Pengenalan Karakter Gotong Royong Pada Anak Usia 6-8 Tahun Melalui Perancangan Buku Ilustrasi Pop Up." *Journal of Advertising and Visual Communication*, vol. 5, no. 2, Desember 2024, p. 142.

Bantinaki, Katerina. 2008. "The Opticality of Pictorial Representation." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 66 (6).

Brown, T., dan Wyatt, J. "Design Thinking for Social Innovation." *Stanford Social Innovation Review*, 8(1), 31–35, 2009.

Chandrabuwono, Achmad Bayu, and Muhammad Alif. "Kesultanan Banjar Sebagai Aset Pariwisata: Kredibilitas Sumber Informasi Untuk Membangun Pemahaman Masyarakat Kabupaten Banjar." *Journal of Communication Studies*, 2022

Dami, Margareth Febi Patrizki, and Moh. Rusnoto Susanto. "Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Tradisi Tolak Bala Ala Suku Dayak untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 9, September 2024, pp. 124-131.

Effendy, Yuliana, Gogor Bangsa, and Hen Dian Yudani. *Perancangan buku cerita bergambar Dang Gedunai untuk anak usia 4-6 tahun*. Diss. Petra Christian University, 2013

Eliza, and Hudaidah. "Proses Islamisasi dan Perkembangan Islam di Kesultanan Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Sejarah*, vol. 1, no. 2, 2021.

Farisy, Muhammad Salman. "Penyusunan Buku Cerita Bergambar Untuk Pengenalan Memasak Pada Anak." *e-Proceeding of Art & Design*, vol. 3, no. 3, 2016.

- Hafid, Abd. (2002). *“Buku Bergambar sebagai Sumber Belajar Apresiasi Cerita di Kelas Rendah Sekolah Dasar.”* Sumber Belajar : Kajian Teori dan Aplikasinya
- Hasanah, Atik Wahidatul. *“Development of Interactive Website-Based Image Story Method on Oral Language and Culture for Early Children.”* Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya, vol. 2, no. 1, Maret 2023, pp. 35-48.
- Huda, W. Al. (2015). *Ensiklopedia Umum (Nasional)*. Jurnal Adabiya, 5(85), 3-4.
- Ibda, Fatimah. *“Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget.”* Intelektualita, vol. 3, no. 1, 2015.
- Kartaatmadja, Herlina. *“Studi Ilustrasi Karakter Anak Indonesia untuk Rekomendasi Pembuatan Buku Cergam Anak.”* Seminar Nasional Cendekiawan, 2015, pp. 145-159.
- Kurnia, Dewi Intan, and Naufal Adwithiya Alhasni. *“Perancangan Desain Majalah B'scout Creative Pada Kepramukaan Hizbul Wathan Banten.”* Journal of Visual Communication Design, vol. 4, no. 1, 2024.
- Mansyur, and Rusdi Effendi. *“Tipologi dan Ragam Hias Makam Sultan Banjar di Kawasan Lahan Basah Kesultanan Banjar Tahun 1526-1860.”* Yupa: Historical Studies Journal, vol. 7, no. 1, 2023.
- Mootee, I. *“Design Thinking for strategic innovation”* (pp. 1–204). (2013)
- Mulia Sari, D., & Iqbal, M. (2024). *Tuan Guru Dalam Sejarah Kesultanan Banjar*. Tashwir, 12(01), 51–60
- Munthe, Ashiong Parhehean, and Dellya Halim. *“Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar.”* *ejournal uksw*, vol. XXXV, no. 2, 2019.
- Munthe, Bangun, et al. *“Mengetahui Lebih Dalam Peradaban Kerajaan Banjar melalui Modul Nusantara di Universitas Lambung Mangkurat.”* *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, vol. 4, no. 2, 2023.
- Oktaviasary, Allisya, and Ai Sutini. *“Gempuran Budaya Modern terhadap Budaya Lokal Generasi Alpha: Tinjauan Literatur Review.”* *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, vol. 4, no. 4, 2024.
- Pratiwi, Dika Putri, et al. *“Perancangan Komunikasi Visual Pengenalan Senjata Tradisional Sumatera Selatan.”* Jurnal Seni Desain dan Budaya, vol. 8, no. 1, Maret 2023.

Purnamasari, Nia Indah. “*Komparasi Konsep Sosiokulturalisme dalam Pendidikan: Perspektif Barat dan Islam.*” *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, vol. 9, no. 2, 2019.

Putra, Edi Susrianto Indra. “*Studi Etnografi Orang Banjar di Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau.*” *Jurnal Selodang Mayang*, vol. 5, no. 3, Desember 2019.

Sandoval, Rodrigo Y. “*Seeing-in an image: Husserl and Wollheim on pictorial representation revisited.*” *Studies on Art and Architecture*, vol. 29, no. 3/4, 2020, pp. 31-55.

Susanti, LR Retno. “*Nilai-Nilai Budaya yang Terdapat pada Benda-Benda Peninggalan Purbakala dan Upaya Pelestariannya.*” *Fajar Historia*, Vol.1, 2017.

Wahyudi, M. Ilham. “*Sunan Giri dalam Legitimasi Kekuasaan Mataram pada Babad Tanah Jawi.*” *Jumantara: Jurnal Manuskrip Nusantara*, vol. 12, no. 2, 2021, p. 200.

Website :

Dam, R. F., & Siang, T. Y. *5 Stages in the Design Thinking Process. Interaction Design Foundation*: 2020.

“For Demonstration Purpose - <http://www.gdpicture.com>.” *Repositori Kemdikbud*, <https://repositori.kemdikbud.go.id/18391/1/komik-cerita-putri-mandalika.pdf>. (diakses pada 24 Januari 2025)

Fathoni, Rifai Shodiq. “Kesultanan Banjar.” *Wawasan Sejarah*, 25 April 2016, <https://wawasansejarah.com/kesultanan-banjar/>. (Diakses pada tanggal 18 Februari 2025)

<https://binus.ac.id/gallery/product/426/menelusuri-jejak-kerajaan-dinusantara,%202025/> (diakses pada tanggal 23 Januari 2025)

“Tersisihnya Budaya Lokal karena Globalisasi.” *BandungBergerak*, 6 Januari 2022, <https://bandungbergerak.id/article/detail/1979/tersisihnya-budaya-lokal-karena-globalisasi>. (diakses 17 Februari 2025)

Wawancara :

1. **Mansyur**, dosen Pendidikan Sejarah di Universitas Lambung Mangkurat Kalimantan Selatan sekaligus sejarawan Banjar, wawancara dilakukan dengan narasumber ini membahas sejarah Kesultanan Banjar, proses wawancara dilakukan secara bertahap pada rentang dari tahun 2024 hingga 2026.
2. **Achmad Barjie**, penulis dan pemerhati sejarah Banjar, wawancara dengan narasumber membahas Sultan Suriansyah dan sejarah Kesultanan Banjar secara lebih detail. Proses wawancara dilakukan secara bertahap pada rentang tahun 2024 hingga 2026.
3. **Muhammad Andrie Iskandar**, guru Sosiologi di SMA Negeri 1 Banjarbaru yang juga aktif melakukan penelitian sejarah lokal. Wawancara dilakukan dengan narasumber untuk memperoleh informasi mengenai konteks sosial budaya masyarakat Banjar serta keterkaitannya dengan sejarah Kesultanan Banjar. Proses wawancara dilakukan secara bertahap pada rentang tahun 2024 hingga 2026.
4. **Wajidi**, peneliti dari Badan Riset dan Inovasi Daerah Provinsi Kalimantan Selatan. Wawancara dengan narasumber ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai sejarah dan budaya Banjar, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan Kesultanan Banjar serta peninggalan sejarah di Kalimantan Selatan. Proses wawancara dilakukan secara bertahap pada rentang tahun 2024 hingga 2026.