

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Bab 5, yang merupakan kesimpulan, merupakan bagian penting dalam sebuah laporan, tesis, atau karya ilmiah lainnya. Dalam bab ini, penulis secara sistematis merangkum temuan utama dan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya. Kesimpulan ini memberikan gambaran umum tentang signifikansi penelitian dan menghubungkan temuan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Penulis juga dapat mengevaluasi kekuatan dan keterbatasan penelitian, memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, dan merinci implikasi praktis dari hasil penelitian tersebut. Kesimpulan juga dapat mencakup perbandingan hasil penelitian dengan penelitian sebelumnya atau teori yang ada, memberikan kerangka untuk memahami temuan secara lebih luas. Sebagai penutup, bab ini harus memberikan pemahaman yang jelas dan memuaskan kepada pembaca tentang kontribusi penelitian dan relevansinya terhadap pemahaman umum dalam bidang yang bersangkutan.

Pada bagian bab v pembuatan tesis ini, peneliti akan memaparkan sebuah penelitian yang pada akhir adalah sebuah perancangan sampai dengan pembuatan Ensiklopedia Digital Tarompet Sunda dalam bentuk Motion Graphic 3D berbasis Website. Dengan proses yang tentunya sangat membutuhkan waktu yang Panjang karena pada proses penelitian ini melakukan kajian pada daerah banten, subang, dan bandung, tentu membuat beberapa materi yang dirasa masih kurang untuk dilagli lebih dalam, namun secara garis besar penelliti memaksimalkan data yang dikaji dan dioservasi dengan pemaparan yang sangat jelas. Berikut untuk penjelasan yang lebih rinci mengenai simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penlitian ini akan dipaparkan sebagai berikut:

#### **5.1 Simpulan**

Dengan beberapa tahapan dan juga Langkah yang telah dilewati pada saat berlangsung perancangan dan pembuatan ensiklopedia digital dengan materi sajian kontennya ialah tarompet sunda yang merupakan sebuah wadira jenis tiup tradisional khas dari sunda yang berada di provinsi jawa barat, kemudian terdapat ahli materi akademik dan juga praktisi sebagai pemateri konten pada ensiklopedia ini, diantaranya bapak yoyon darsono, bapak afifi, abah ayi, dengan maksud dan tujuan adanya pemateri

yang relevan dengan setiap jenis daripada tarompet ini ialah untuk memperkuat legalitas materi yang terkandung pada website ini, juga peneliti membuat dalam bentuk motion graphic 3d, dengan tujuan secara psikologi manusia pada zaman sekarang lebih tertarik menonton dibandingkan membaca, jadi dengan begitu peneliti berhasil membuat sebuah ensiklopedia ini dalam bentuk motion graphic 3d berbasis website, puji syukur produk ini dapat digunakan dan di implementasikan dengan baik, juga harapan peneliti melakukan penelitian ini guna agar dapat memajukan dan mendokumentasikan sebuah waditra tarompet sunda, dan juga dapat bermanfaat bagi masyarakat luas, meskipun pada produk yang telah dibuat ini memiliki banyak kekurangannya, peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan pada saat membuat produk ini. melalui penelitian tersebut tentunya banyak sekali pengalaman sekaligus pengetahuan dan informasi yang didapat selama keberlangsungan proses penelitian ini yang akan dituangkan pada ensiklopedia digital tarompet sunda dalam bentuk motion graphic 3d berbasis website. Pada muatan konten didalam website tersebut peneliti peneliti mengembangkan sebuah ensiklopedia dengan menambahkan motion graphic 3d sebagai visual dengan tujuan untuk memperjelas komunikasi visual pada ensiklopedia yang dibuat, dan juga dengan video penjelasan dari ahli materi akademik dan praktisi. Tujuan dalam penelitian tersebut adalah untuk mempermudah masyarakat luas untuk mempelajari mengenai tarompet sunda.

## **5.2 Implikasi**

Penelitian yang telah dilakukan ini merupakan sebuah pengembangan ensiklopedia dengan jenis ensiklopedia khusus yang merupakan jenis ensiklopedia hanya berfokus pada satu bidang saja, ensiklopedia yang telah dibuat ini memfokuskan pada bidang kesenian atau waditra tarompet sunda yang berada di jawa barat yaitu tarompet sunda, dengan memanfaatkan motion graphic 3d sebagai komunikasi visual pada tarompet sunda. Penelitian ini tentunya sangat memudahkan masyarakat dalam mempelajari tarompet sunda. Selain dari pada itu harapan peneliti adalah sebagai bentuk upaya kontribusi dalam pewarisan budaya yang dapat diakui dan berguna untuk bahan literasi nantinya, sehingga membantu dalam perkembangan dunia Pendidikan, serta

ensiklopedia digital tarompet sunda dalam bentuk motion graphic 3d berbasis website ini dapat dimanfaatkan dan digunakan sebagai mana mestinya.

### **5.3 Rekomendasi**

Selama proses penelitian berlangsung, peneliti mendapatkan temuan-temuan yang mungkin dapat dijadikan sebagai acuan dalam sebuah penelitian selanjutnya dengan merekomendasikan beberapa hal yang dirasa dan dianggap penting bagi peneliti adalah sebagai berikut.

1. Dalam mempelajari sebuah waditra atau alat musik tarompet sunda, hendaknya mempelajari terlebih dahulu mengenai teori dasar kaarawitan, karena hal tersebut dirasa penting untuk para pengguna yang masih awam terhadap alat musik tradisional sunda atau jawa barat.
2. Sebagai sumber analisis kebudayaan sunda mungkin produk ini dapat dijadikan sebagai bahan acun atau literasi untuk mengembangkan informasi,data,dokumentasi dan juga literatur mengenai tarompet sunda, dan juga dapat dijadikan sebagai bahan karya tulis ilmiah seperti jurnal,artikel,skripsi,tesis,dll. Karena bersangkutan dengan sedikitnya jakian literatur mengenai tarompet sunda.
3. Untuk penelitian selanjutnya, dapat dibahas mengenai sejarah tarompet sunda secara jelas dan rinci, untuk dijadikan bahan ajar kedepannya.
4. Dengan berbasis web penelitian selanjutnya dapat mengembangkan pembelajaran media interaktif berbasis web dengan bahan ajar mengenai alat musik tarompet Sunda.
5. Dalam pengumpulan data,informasi,sejarah dll mengenai tarompet sunda hendaknya membuat wawancara dan observasi dengan tokoh-tokoh para praktisi tarompet sunda, karena bersangkutan dengan literatur dasar yang akan dipelajari oleh masyarakat.