

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Pemilihan topik dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual ini, penulis mengangkat tema Pakaian Tradisional Indonesia yang merupakan salah satu hasil budaya Indonesia. Pakaian Tradisional diperkenalkan pertama kali di bangku kelas 4 Sekolah Dasar. Materi Pakaian Tradisional disampaikan melalui buku pelajaran, namun sangat disayangkan bahwa hanya terdapat 1 lembar yang berisikan materi Pakaian Tradisional Indonesia. Hal ini dirasa kurang memberi informasi kepada anak-anak. Banyak orangtua saat ini sudah memberikan *smartphone* kepada anak, hal ini membuat anak-anak saat ini tidak dapat lepas dari *smartphone*. Walaupun berdampak negatif pada buku dan permainan-permainan tradisional menjadi ditinggalkan, perkembangan teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk memasukkan materi-materi pembelajaran budaya tradisional dengan cara yang modern. Pembelajaran melalui buku interaktif yang berintegrasi dengan aplikasi *smartphone* dapat menjadi cara yang efektif sebagai media pembelajaran budaya tradisional.

Perancangan buku interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan Pakaian Tradisional Indonesia yang menarik, inovatif dan menjadi minat belajar bagi anak-anak. Pengenalan budaya kepada anak sejak dini akan mengajarkan anak untuk mengenal negaranya dan membangun rasa nasionalisme, melestarikan nilai-nilai luhur budaya dan menghargai keberagaman budaya bangsa, khususnya Pakaian Tradisional.

Melalui buku interaktif yang telah dibuat, disampaikan materi pembelajaran Pakaian Tradisional Sumatera yang digunakan oleh pengantin Pria dan Wanita beserta aksesoris-aksesoris yang digunakan. Buku dibuat dengan interaktif *peek-a-boo* dimana terdapat penjelasan di balik gambar. Terdapat aplikasi pada *smartphone* yang dapat memberikan efek hidup pada tokoh, juga terdapat lagu daerah sebagai *background*.

Konsep keseluruhan perancangan ini adalah interaktif dan ceria. Buku dibuat interaktif dengan adanya aplikasi yang membuat pembaca melakukan lebih banyak interaksi dengan buku. Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah dan tokoh digambarkan dengan ekspresi yang ceria.

## 5.2 Saran

Pada perancangan ini penulis mendapat beberapa saran dari penguji, yang pertama yaitu untuk memproduksi buku interaktif tidak hanya *hard cover* tetapi juga dalam bentuk *soft cover*. Kedua, perlu adanya penambahan keterangan pakaian tradisional pada bagian belakang pembatas buku. Ketiga, menurut penguji harga jual buku perlu dinaikkan untuk menyesuaikan kualitas buku. Penulis juga diminta untuk memperbaiki beberapa bagian penulisan laporan ini.

