

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perancangan dengan judul “Perancangan Buku Interaktif Tentang Motif Batik Semarang” yang dilakukan melalui studi pustaka, wawancara, kuesioner serta observasi, penulis mengambil beberapa kesimpulan. Batik Semarang secara garis besar kini dibagi menjadi 2 ; batik motif lama dan batik motif kontemporer. Batik motif kontemporer mengangkat *folklore* sebagai motif batik. Kurangnya kesadaran masyarakat akan motif batik secara detail sehingga diperlukan adanya media dokumentasi dalam bentuk buku. Buku menggunakan unsur interaktif sebagai upaya inovasi karena adanya perkembangan zaman yang pesat sehingga masyarakat menginginkan adanya perubahan dan mencari sesuatu yang tidak biasa. Oleh karena itu, inovasi menimbulkan minat masyarakat yang lebih terhadap karya. Terutama Augmented Reality sebagai teknologi yang sedang menjadi tren sesuai dengan target market primer yaitu usia 17-25 tahun.

Perancangan buku interaktif juga menjadi salah satu upaya memperkenalkan Batik Semarang dalam gaya yang lebih modern dan lebih mudah untuk dicerna oleh pembaca khususnya usia remaja dewasa. Dengan melibatkan teknologi *Augmented Reality* ke dalam sebuah buku yang membahas tradisi diharapkan mampu lebih menarik minat dan mampu mengkomunikasikan secara detail dan menarik. Adanya pengaplikasian unsur interaktif menyebabkan terciptanya proses imajinasi bagi pembaca. Proses interaksi dalam *Augmented Reality* serta penggunaan sistem *pull-out* pada kertas dapat membantu proses komunikasi lebih tersampaikan. Gaya bercerita bahasa rupa mengadaptasi gaya gambar tradisional yang dilakukan oleh nenek moyang kita seperti pada lukisan dinding untuk menceritakan secara detail suatu alur kejadian.

## **5.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat, penulis mendapatkan beberapa masukan selama proses pembuatan Tugas Akhir dari penguji sebagai berikut :

### **5.2.1 Saran dari penguji kepada penulis**

Selama proses pengerjaan karya berlangsung, penulis mendapatkan saran dan masukan dari penguji terkait perbaikan desain terutama masalah kualitas foto motif batik yang kurang memadai dan gaya visual kurang sesuai dengan target market. Sedangkan saran akhir yang diberikan dari penguji kepada penulis yaitu untuk melanjutkan dan mempublikasikan karya kepada lembaga penerbitan sebagai proyek berkelanjutan.

Berdasarkan kesimpulan yang dibuat, penulis mencoba memberikan beberapa saran sebagai berikut :

### **5.2.2 Saran kepada Pemerintah Kota Semarang dan pembatik Batik**

#### **Semarang**

Penulis berharap pengenalan Batik Semarang di masa mendatang akan lebih dikembangkan, dan juga batik-batik dari berbagai daerah lainnya yang belum mendapatkan perhatian serta kepedulian dari masyarakat. Pengenalan dan pemberdayaan diperlukan untuk menjaga warisan kebudayaan Nusantara agar tetap lestari.

Penulis juga menyarankan kepada pihak Pemerintah Kota Semarang bahwa sebenarnya secara tidak disadari mengangkat *folklore* menjadi motif dapat menjadi ciri khas yang kuat dari Batik Semarang. Sehingga, adaptasi *folklore* menjadi motif batik perlu lebih dikembangkan untuk seterusnya.

### **5.2.3 Saran kepada Universitas Kristen Maranatha**

Menggunakan tema kebudayaan lokal sebagai topik Tugas Akhir pada Fakultas Seni Rupa dan Desain adalah suatu langkah yang sangat baik dan sekaligus sebagai aksi nyata melestarikan kebudayaan dalam negeri. Penulis sangat mendukung program tersebut untuk terus dijalankan. Mahasiswa belajar untuk mencintai kebudayaan dalam negeri dan belajar untuk berpikir kritis dalam mencari solusi melalui desain untuk mengatasi persoalan yang ada. Tetapi, adanya keterbatasan waktu yang begitu

singkat dan padat membuat hasil karya yang tidak terlalu maksimal sehingga penulis menyarankan agar pengaturan waktu bagi mata kuliah Tugas Akhir dapat dikelola lebih baik lagi.

