

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan buku interaktif yang dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka dan penyebaran kuisioner. Penulis mengambil beberapa kesimpulan yang pertama adalah banyak anak-anak jaman sekarang ini yang tidak mengenal bahkan mengetahui budayanya sendiri khususnya permainan tradisional. Padahal, bukan hanya hiburan yang didapatkan tetapi juga manfaat lain yang dimiliki budaya tersebut termasuk nilai-nilai yang ada di dalamnya.

Seorang perancang buku harus dapat menyesuaikan gaya dari buku yang akan dibuat dengan pembaca yang menjadi target sarannya seperti contohnya anak-anak. Perancang buku harus mampu berkordinasi dengan *illustrator* dan juga individu pendukung lainnya untuk mencapai *mood* dan juga karakter dari buku tersebut agar ramah dibaca oleh anak-anak dan juga bersifat menyenangkan. Dalam hal interaktif pada buku yang penulis rancang, penulis menggunakan *Augmented Reality* sebagai media pendukung dikarenakan maraknya penggunaan gadget pada anak-anak sekarang ini dan ketertarikan akan permainan *digital* yang tinggi sehingga itu menjadikan *AR* sebagai media pendukung yang efektif.

Kebanyakan dari buku interaktif sekarang ini menggunakan cara konvensional dalam membuat unsur interaktif yaitu berupa lipatan ataupun *pop-up* sederhana. Bila ada penggunaan *Augmented Reality* pun, maka hanya sebatas pengetahuan umum dan sedikit yang mengangkat budaya lokal sebagai fokus utamanya khususnya permainan tradisional.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka didapati saran sebagai berikut:

Permainan pada augmented reality ini dapat dibuat menjadi lebih menarik dengan adanya sistem multiplayer sehingga kebersamaan tetap terasa saat permainan dimulai walaupun secara digital.

