

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Penulis telah melakukan penelitian dalam pembuatan karya dengan topik Bermain Sulap Pribadi. Untuk mengajak masyarakat bahwa untuk menikmati sulap tidak hanya terbatas dengan media digital saja. Penulis melakukan wawancara dengan salah satu pesulap yang namanya cukup dikenal di golongan pesulap mahir untuk mengetahui bahwa banyak dari masyarakat kita terbatas pada media digital saja untuk menikmati permainan sulap. Serta penulis menemukan fakta bahwa Sulap kategori yang mendapatkan minat paling banyak ada di *illusion*, *Mentalism*, *Sleight of hand*, dan *cardician*

Berdasarkan semua data penulis maka penulis merancang buku bermain sulap pribadi yang bisa dinikmati secara pribadi dengan kategori sulap yang mendapat minat paling banyak yakni *illusion*, *mentalism*, *sleight of hand*, dan *cardician*.

5.2. Saran

Berikut adalah saran yang penulis dapat berikan:

1. Bagi UMN

Universitas Multimedia Nusantara diharapkan dapat meningkatkan sumber literatur khususnya dibidang sulap, karena sulap merupakan salah satu seni

yang berumur cukup tua sehingga peneliti kesulitan sulit mendapatkan sumber literatur, ditambah berlomba-lombanya dari pada peneliti untuk meminjam buku.

2. Bagi peneliti

Dalam merancang buku interaktif, para peneliti sebaiknya mengetahui kebutuhan masyarakat dan peneliti juga diharapkan memahami betul cara kerja dari buku interaktif maupun pop-up agar tidak mengeluarkan banyak biaya untuk cetak.

UMMN