

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Generasi Z merupakan generasi yang lahir di tengah kemajuan pesat teknologi digital. Namun, kedekatan ini sering kali memunculkan tantangan baru, seperti kebiasaan hidup instan yang menghambat motivasi untuk berpikir kreatif. Kreativitas dikatakan sebagai salah satu keterampilan utama yang dibutuhkan untuk beradaptasi di era Industri 4.0. Namun, menurut data yang diperoleh melalui Global Creativity Index menunjukkan bahwa angka kreativitas di Indonesia berada di peringkat 115 dari 139 negara dengan skor kreativitas yang rendah, menggambarkan perlunya upaya pengembangan kreativitas, terutama bagi Generasi Z.

Salah satu upaya dalam pengembangan potensi kreativitas dapat didukung dengan beberapa faktor yang mendukung proses berpikir kreatif seperti dengan penyediaan sarana prasana yang dapat mendukung dan memberikan kesempatan untuk melatih dan mengasah potensi kreativitas. Sebagai salah satu bentuk menjawab permasalahan ini, penulis memberikan solusi berupa buku interaktif sebagai media yang dirancang untuk mendorong pengembangan kreativitas Generasi Z. Buku ini dirancang dengan fokus pada aktivitas yang merangsang eksplorasi ide, pemecahan masalah (*problem solving*), dan imajinasi melalui pendekatan interaktif.

Aktivitas dalam buku mencakup tantangan kreatif, yang dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif yang berhubungan dengan imajinasi dan pemecahan masalah. Hasil survei dan wawancara mendukung kebutuhan Generasi Z akan media pembelajaran kreatif yang mampu memotivasi mereka untuk berpikir yang berhubungan dengan pemecahan masalah. Dengan menggunakan pendekatan design thinking, proses perancangan buku ini dimulai dari tahap *empathize* hingga pengujian *prototype* untuk memastikan bahwa konten yang disajikan benar-benar relevan dengan kebutuhan target pengguna. *Beta test*

yang dilakukan menunjukkan bahwa buku ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi Generasi Z. Melalui buku interaktif ini, diharapkan Generasi Z dapat mengembangkan kreativitas mereka secara optimal sebagai bekal untuk menghadapi tantangan di era Industri 4.0. Dengan pendekatan yang relevan, buku ini menjadi langkah awal dalam menciptakan media pembelajaran mampu mendorong kreativitas khususnya bagi Generasi Z khususnya dalam mempersiapkan kreativitas yang mereka butuhkan dalam menghadapi industri 4.0.

## 5.2 Saran

Dalam keseluruhan perancangan buku interaktif untuk generasi Z, penulis perlu memperhatikan beberapa hal terkait dengan pendalaman data dan materi yang berhubungan dengan konsep kreativitas seperti dalam lingkup kognitif dan stimulasi visual. Hal ini bertujuan agar dapat mempermudah dan memberikan fokus penelitian yang lebih komprehensif pada pembahasan sehingga dapat menghasilkan solusi perancangan yang sesuai dengan target.

Berdasarkan hasil dari perancangan yang telah penulis lakukan, penulis memberikan saran kepada pembaca dalam penelitian ini apabila ingin melanjutkan penelitian atau melakukan penelitian serupa.

1. Penulis disarankan untuk mencari data yang lebih mendalam terkait dengan lingkup kreativitas yang berhubungan dengan pengurangan lingkup kreativitas yang ingin dikaji lebih dalam.
2. Penulis disarankan untuk menggali lebih dalam terkait konteks kognitif yang berhubungan dengan kreativitas dengan melalui validasi data terhadap ahli dibidang kognitif untuk memperoleh hasil perancangan konten yang lebih akurat.
3. Penulis juga disarankan untuk melakukan pertimbangan terhadap pemilihan warna pada buku, dengan mempertimbangkan apakah penentuan warna tersebut efektif dalam memberikan stimulasi visual kreatif pada pengguna. Hal ini juga berkaitan dengan, bagaimana penulis dapat memperoleh data yang mendasari alasan pemilihan

warna, sehingga hasil karya yang dirancang dapat terintegrasi dengan lebih maksimal.

4. Penulis juga disarankan untuk memperhatikan terhadap kualitas produksi sehingga karya yang dihasilkan dapat memiliki resolusi yang maksimal yang berpengaruh terhadap kualitas karya secara keseluruhan.
5. Kepada Penulis, penulis harus dapat memberikan solusi terkait permasalahan kreativitas dengan lebih kompleks.
6. Kepada Pembaca, diharapkan buku ini dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mendorong potensi kreativitas, khususnya dalam mempersiapkan diri di Industri 4.0.
7. Kepada Universitas, diharapkan dapat memberikan dukungan berupa fasilitas yang dapat berkontribusi dalam mengembangkan kreativitas khususnya bagi generasi muda.

