

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Festival *Dongzhi* merupakan tradisi budaya Tionghoa yang bermakna rasa syukur, penghormatan kepada leluhur, serta kebersamaan keluarga. Namun, di era digital, nilai-nilai tersebut mulai tergerus akibat minimnya komunikasi antar anggota keluarga dan dominasi penggunaan media digital, khususnya pada anak-anak. Kurangnya pengajaran dari orang tua sejak dini juga turut berperan dalam memudarnya tradisi ini.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, sebagian besar orang tua jarang mengenalkan *Dongzhi* karena keterbatasan pemahaman, sehingga merasa kesulitan untuk menjelaskannya secara langsung. Informasi yang tersebar di internet pun tidak selalu akurat, menyebabkan pemahaman anak-anak menjadi keliru. Selain itu, minimnya media edukatif yang ramah anak menjadi kendala dalam proses pengenalan tradisi ini. Padahal, pengenalan sejak dini penting karena anak-anak cenderung lebih mudah menyerap nilai-nilai budaya keluarga, yang akan membentuk karakter dan identitas mereka di masa depan.

Menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang media informasi interaktif menggunakan metode *Design Thinking* dari Robin Landa (2019). Pada tahap *empathize*, dilakukan wawancara, FGD, dan kuesioner kepada anak-anak usia 9-12 tahun, orang tua, budayawan, pengurus kelenteng, dan ilustrator buku anak untuk menggali kebutuhan serta permasalahan terkait *Dongzhi*. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Dari tahap *brainstorming*, diperoleh tiga kata kunci, yaitu festival, konektivitas, dan kehangatan, serta *big idea* “Satu perayaan, satu rasa, satu keluarga dan satu cerita” sebagai dasar konsep visual. Media yang dihasilkan berupa buku ilustrasi interaktif berjudul *Sinar Kehangatan Dongzhi*, yang memadukan cerita, ilustrasi hangat, dan fitur interaktif untuk memperkuat

nilai kebersamaan keluarga. Melalui uji coba kepada target audiens, media ini dinilai efektif dalam memperkenalkan tradisi *Dongzhi* dan menjadi sarana komunikasi antar anggota keluarga. Karya ini tidak hanya menjawab kebutuhan akan media edukatif yang menarik dan terpercaya, tetapi juga menjadi upaya menjaga tradisi leluhur agar tetap relevan di era digital.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil sidang akhir yang telah dilaksanakan, penulis mendapatkan beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk menyempurnakan buku ilustrasi interaktif berjudul *Sinar Kehangatan Dongzhi* ke depannya. Saran yang didapatkan, yaitu agar fitur interaktif, khususnya *pull tabs*, dirancang dengan menggunakan warna yang kontras jika dibandingkan dengan latar belakang ilustrasi. Hal tersebut bertujuan untuk memastikan fitur tersebut mudah dikenali dan dilihat oleh pembaca, sehingga mendorong mereka untuk berinteraksi dengan fitur yang tersedia dan tidak terlewat.

Fitur *lift the flap* pada halaman yang dapat dibuka setengah, baik untuk menunjukkan perubahan ekspresi, tindakan ataupun emosi tokoh, maka sebaiknya diberikan penambahan elemen penanda visual seperti ikon panah kecil, garis putus-putus atau elemen desain lain yang menunjukkan bahwa *flap* dapat dibuka ke arah tertentu. Atau, dapat ditambahkan instruksi singkat seperti “Buka ke kanan!” atau “Lihat ekspresinya!” yang ditempatkan dengan menyesuaikan layout pada konten sehingga tetap menyatu dengan estetika ilustrasi.

Fitur yang menampilkan bentuk 3D (tiga dimensi) seperti stage set, ukuran bukaan *stage set* dapat diperlebar, sehingga pembaca memiliki ruang yang lebih luas untuk membuka bagian tersebut dengan nyaman, sekaligus memperjelas perbedaan visual antar lapisan ilustrasi. Kemudian, pada ilustrasi seperti altar meja sembahyang ataupun ilustrasi yang sifatnya menunjukkan leluhur yang sudah tiada, disarankan agar representasi leluhur tidak hanya terbatas pada satu orang, tetapi mencakup pada jumlah leluhur yang sudah tiada (baik nenek maupun kakek, tidak hanya menampilkan ilustrasi neneknya saja di meja altar), agar lebih mencerminkan pelaksanaan sembahyang leluhur yang biasanya dilakukan dalam tradisi Tionghoa.

Dalam proses perancangan, penentuan desain karakter sebaiknya dimulai melalui tahapan eksplorasi visual melalui beberapa alternatif sketsa karakter terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk membuka kemungkinan pemilihan gaya visual yang lebih variatif, memperkuat ekspresi karakter serta memastikan desain akhir sesuai dengan konteks cerita dan karakteristik dari target audiens (pembaca). Selain itu, pada media promosi (media sekunder) seperti poster atau x-banner, penggunaan istilah “buku interaktif” disarankan untuk diganti menjadi istilah yang lebih familiar bagi masyarakat umum, seperti “buku *pop up*”. Hal tersebut dikarenakan tidak semua orang awam memahami istilah “buku interaktif”, sementara istilah “buku *pop up*” lebih umum dikenal dan langsung mengarahkan persepsi pembaca terhadap jenis buku dengan elemen yang dapat dimainkan seperti dapat di tarik atau bergerak di dalamnya.

Pada bagian metode pengumpulan data, disarankan agar ke depannya dilakukan observasi langsung terhadap suasana dan pelaksanaan Festival *Dongzhi* di lingkungan keluarga atau masyarakat. Observasi ini dapat memberikan data kontekstual yang lebih kaya, seperti nuansa budaya, ekspresi masyarakat, hingga detail suasana acara. Dokumentasi dalam bentuk foto atau catatan lapangan juga dapat memperkuat pemahaman visual dan emosional untuk mendukung akurasi dalam pengembangan cerita serta ilustrasi. Selain itu, penulis juga memberikan beberapa saran untuk pengembangan penelitian sejenis di masa mendatang. Saran ini dibagi ke dalam dua bagian, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai perancangan media informasi interaktif dalam konteks pelestarian budaya, khususnya Festival *Dongzhi*, masih tergolong terbatas. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan media edukatif berbasis budaya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam penerapan media interaktif berbasis budaya untuk anak usia sekolah dasar. Melalui penerapan metode perancangan *Design Thinking*, penelitian dilakukan dengan mendalami

topik yang akan diangkat dengan memperhatikan kebutuhan target audiens serta karakteristik usia anak. Selain itu, perlu dilakukan eksplorasi fitur-fitur interaktif yang lebih beragam agar menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan edukatif untuk anak. Peneliti selanjutnya yang mengangkat tema serupa juga dapat menambahkan resep pembuatan ronde sehingga anak nantinya tidak hanya belajar mengenai budaya *Dongzhi*. Selain itu, penting juga untuk memperdalam literatur mengenai tradisi-tradisi budaya dari kelompok minoritas di Indonesia. Hal ini bertujuan agar media informasi budaya yang dibuat ke depannya bisa lebih beragam, relevan dan sesuai dengan karakter anak-anak sebagai target utamanya.

2. Manfaat Praktis

Media edukatif mengenai budaya Tionghoa yang mengangkat tema *Dongzhi* untuk anak-anak masih sangat minim dan belum ada di Indonesia, terutama yang bersifat interaktif dan ramah anak. Oleh sebab itu, diharapkan media hasil perancangan ini dapat dimanfaatkan oleh orang tua, pendidik, maupun komunitas budaya Tionghoa sebagai sarana edukasi dan pelestarian tradisi *Dongzhi* di lingkungan keluarga. Selain itu, pengembangan media sejenis juga sebaiknya mempertimbangkan aspek visual yang menarik serta aktivitas bermain yang dapat meningkatkan keterlibatan anak. Penulis juga menyarankan agar mahasiswa atau peneliti sejenis lainnya dapat melakukan perencanaan riset secara lebih matang dan diperdalam sejak awal, termasuk material apa yang ingin digunakan dalam perancangan. Manajemen waktu yang baik sangat penting agar seluruh tahapan, mulai dari riset hingga perancangan dan uji coba, dapat berjalan lebih efektif dan sesuai target waktu yang telah ditetapkan.