

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Buku interaktif yang berjudul “Buku Interaktif Budaya Sangjit” dirancang untuk menjawab permasalahan mengenai aksesibilitas serta pemahaman mendalam yang kurang tentang Sangjit. Karena informasi sulit ditemukan dalam media digital, maka akan membingungkan para orang yang ingin mengetahui tentang makna yang terkandung dalam budaya Sangjit. Karena penyajian informasi tentang sangjit sangat kurang di manapun, masyarakat mulai mencari informasi ke AI di mana informasi yang disajikan belum tentu benar dan terpercaya. Selain itu, jika generasi muda mulai melupakan nilai filosofis dari Sangjit, maka identitas Sangjit akan memudar.

Oleh karena itu, Buku Interaktif ini hadir sebagai media informasi yang menggabungkan elemen *fun* dan juga sebuah media untuk mendapatkan informasi tentang Sangjit. Buku ini menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi generasi muda. Melalui pengumpulan data yang dilakukan dengan kuesioner dan wawancara ahli, konten buku interaktif ini dikemas dengan faktual dan relevan. Dengan interaksi yang inovatif dan ilustrasi yang menarik, tentunya akan membantu dalam mengingat makna yang telah dituliskan dalam buku tersebut dan akan berguna dalam memahami informasi yang kompleks.

Oleh karena itu, buku interaktif ini diharapkan menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan pemahaman mendalam tentang budaya Sangjit, serta menjadi inspirasi bagi media edukasi berbasis budaya lainnya.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan proses perancangan buku interaktif bertema Budaya Sangjit, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian atau pengembangan proyek sejenis di masa mendatang, baik dari untuk peneliti/ dosen maupun universitas.

1. Dosen/ Peneliti

Dosen penguji dan ketua sidang memberikan masukan agar penulis melakukan peninjauan ulang terhadap beberapa halaman dalam buku interaktif “Panduan Interaktif Budaya Sangjit”. Beberapa halaman yang bersifat dekoratif dan tidak memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman pembaca (seperti halaman interaktif yang hanya berfungsi untuk menarik tanggal, membuka flap menampilkan simbol shuangxi, maupun mencoret-core area kreativitas) disarankan untuk dihilangkan.

Sebagai gantinya, penulis diharapkan menambahkan halaman-halaman yang bersifat edukatif dan informatif, terutama yang menjelaskan makna di balik elemen-elemen penting dalam prosesi Sangjit. Misalnya, halaman yang memaparkan arti simbolik kipas yang digunakan dalam prosesi, urutan pemberian baki dari anak pertama hingga terakhir, serta makna motif pada busana cheongsam yang dikenakan calon pengantin.

Penambahan konten bermakna ini diharapkan dapat memperkuat nilai budaya yang ingin disampaikan melalui buku, sekaligus menjadikan interaktivitas tidak hanya sebagai elemen hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi pembaca..

2. Universitas

Penulis menyarankan agar universitas, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual, dapat terus mendorong dan memfasilitasi mahasiswa untuk mengangkat tema budaya lokal dalam karya tugas akhir mereka. Hal ini dapat dilakukan melalui dukungan riset, bimbingan yang intensif, serta penyediaan akses terhadap referensi budaya yang memadai. Selain itu, universitas juga dapat menjalin kerja sama dengan komunitas budaya atau institusi terkait guna memperluas wawasan mahasiswa dalam proses perancangan. Dengan demikian, universitas berperan aktif dalam pelestarian budaya sekaligus memacu inovasi dalam bentuk media kreatif yang edukatif dan relevan dengan perkembangan zaman.