

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kain Tapis Lampung merupakan warisan budaya yang kaya akan nilai filosofi, simbolis, dan estetika. Namun, di tengah derasnya arus globalisasi dan dominasi budaya populer, generasi muda terutama remaja semakin jauh dari pemahaman dan ketertarikan terhadap budaya lokal, termasuk kain Tapis. Kurangnya media edukasi yang relevan dengan gaya hidup remaja menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat terhadap produk budaya tradisional ini. Melihat fenomena tersebut, diperlukan pendekatan visual yang lebih adaptif dan komunikatif dalam mengenalkan kembali budaya Tapis kepada kalangan remaja.

Berdasarkan hasil analisis data, perancangan visual, dan proses pengembangan media, Perancangan e-katalog dipilih sebagai media utama karena mampu menggabungkan elemen visual, naratif, serta teknologi digital yang dekat dengan keseharian remaja. Melalui media e-katalog yang dirancang secara digital dan interaktif, kain Tapis dihadirkan dalam tampilan modern namun tetap memuat nilai-nilai budaya dan filosofi khas Lampung. Pengemasan visual dilakukan dengan menampilkan elemen fotografi yang menarik, tipografi yang mudah dibaca, komposisi layout yang terstruktur, serta pemilihan warna dan gaya visual yang mampu menarik perhatian remaja. Berikut tingkat keberhasilan yang telah penulis simpulkan, sebagai berikut :

1. Relevan dengan target audiens, katalog berhasil menampilkan tapis lampung dengan sentuhan desain modern yang sesuai dengan selera remaja
2. Efisiensi media, bentuk e-katalog memudahkan distribusi digital dan meningkatkan jangkauan audiens
3. Pelestarian budaya, katalog mampu menjadi sarana edukasi dan promosi mengenai keunikan Tapis lampung
4. Keterbacaan dan penyajian informasi, Konten Katalog tersusun sistematis, informatif, dan komunikatif
5. Daya Tarik, Fotografi dan penataan produk berhasil memperkuat citra tapis sebagai busana yang bernilai estetik sekaligus fungsional

## **5.2 Saran**

Dalam perancangan e-katalog ini, masih terdapat ruang pengembangan yang dapat menjadi pertimbangan untuk penelitian dan perancangan selanjutnya. Beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. perlu dilakukan uji coba lebih luas terhadap e-katalog pada berbagai segmen remaja untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman dan ketertarikan terhadap kain Tapis. Masukan dari pengguna langsung akan sangat bermanfaat dalam proses evaluasi dan
2. kerja sama dengan lembaga pendidikan, komunitas kreatif, dan instansi budaya seperti museum atau dinas pariwisata dapat memperluas distribusi serta pemanfaatan e-katalog ini. Dukungan institusional akan memperkuat fungsi e-katalog sebagai media edukasi budaya yang berdampak jangka panjang.
3. dalam perkembangan berikutnya, e-katalog ini dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi interaktif atau konten multimedia seperti video pendek, augmented reality (AR), atau gamifikasi agar lebih menarik dan imersif bagi remaja yang terbiasa dengan teknologi digital.
4. penting untuk terus menjaga keseimbangan antara pelestarian nilai tradisional dengan inovasi visual, agar budaya seperti kain Tapis tetap hidup dan tumbuh bersama perkembangan zaman, tanpa kehilangan identitas aslinya.