Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Simbol budaya pada makanan menurut Rahman (2020) merupakan bentuk yang di sajikan, dimasak, dibuat, dan diciptakan oleh daerah itu sendiri, untuk memperkenalkan dan menumbuhkan citra dari daerahnya masing-masing. Dalam pembuatan perancangan ini, tentunya peranangan simbol budaya ini berkaitan dengan permasalahan yang ada pada lingkungan terlebih pada daerah di Kota Tangerang sendiri. Perancangan ini berupa buku interaktif yang bertujuan untuk membantu para pembaca untuk meningkatkan informasi akan budaya. Agar pembaca khususnya anak-anak dapat melestarikan makanan daerah, juga untuk orang tua agar membantu anaknya untuk memberikan informasi dengan cara melakukan interaksi bersama. Orang tua juga bisa bernostalgia dengan adanya beberapa cerita dan bentuk makanan yang ada di perancangan tersebut. Perancangan ini dibuat dengan menggunakan bentuk kreatifitas dan interaktif sehingga dapat menarik minat dan dengan lebih mudah orang tua untuk mengajak anak untuk membaca buku.

Dalam buku, beberapa halaman disiapkan untuk mengenalkan makanan khas Kota Tangerang, seperti adanya fakta-fakta tentang makanan khas, resep yang bbisa dibuat oleh anak karena bahan yang mudah dicari dan mudah dibuat, tentunya bersama orang tua untuk membantu anak berkreatifitas. Buku tersebut juga memiliki tokoh-tokoh yang akan menggiring para pembaca untuk lebih mengerti tentang setiap bab pada buku tersebut, di mana setiap bab dibentuk untuk

membedakan setiap makanan. Bentuk interaktif ini diharapkan dapat membuat anak-anak lebih ingin dan lebih tertarik untuk membaca buku, serta dapat meningkatkan interaksi anak dan orang tua.

5.2. **Saran**

Pada perancangan ini, penulis telah melakukan perancangan buku ilustrasi mengenai makanan khas Kota Tangerang. penulis mengharapkan kedepannya agar para pembaca dapat memperluas dan memperkenalkan kembali makanan-makanan khas Kota Tangerang kepada teman teman lainnya agar mereka juga mengetahui sisi yang ada di dalam kota tersebut. Penulis juga berharap bahwa perancangan ini tidak sampai di Kota Tangerang saja. Masih banyak hal-hal menarik yang ada di berbagai kota di Indonesia khususnya pada makanan khasnya. Penulis berharap dengan membuat judul Jelajah Nusantara ini, kita bisa membagikan cerita dan fakta fakta tentang makanan nusantara lainnya dengan tema yang *fun.*

Dalam memulai perancangan, tentunya harus ada informasi yang lengkap seputar topik, setelah melengkapi topik tersebut, sebagai *designer,* kita bisa membuat tahap-tahap perancangan lainnya. Pada perancangan ini, yang terpenting adalah menentukan konsep trlebih dahulu. Konsep keseluruhan, Dn konsep desain sangat penting dalam pembuatan perancangan, terutama buku. Setelah menentukkan konsep yang ingin digunakkan, hal lainnya adalah menentukkan layout yang cocok pada perancangan. Setelah itu, pada buku anak juga sangat penting untuk menambahkan sebuah tokoh, tentunya tokoh tersebut harus mempunyai tiga tahapan dimensial yaitu sosiologis, psikologis, dan fisiologis.

Dalam perancangan ini, penulis banyak mendapatkan hal-hal yang penting. Hal tersebut adalah informasi yang perlu diketahui, seperti fakta-fakta yang *valid*, ataupun penyampaian ilustrasi yang akan menarik para pembaca, dan juga alur yang dapat dengan mudah dimengerti oleh para pembaca, untuk fakta-fakta, didukung dengan data yang *valid*. Tentunya informasi itu semua tidak sembarangan dyadanya dukungan dari para profesional yang sudah bekerja di bidang tersebut cukup lama, dengan begitu kita juga tidak akan merancang dengan sembarangan.