



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.3. Kesimpulan**

Kembali lagi kepada pernyataan yang dikemukakan oleh Anggraini (2017, hlm. 2), kuliner di Lampung terlahir dari dua masyarakat yang berbeda, yakni dari warga adat dan pendatang yang terus berkembang sehingga kuliner di daerah yang bersangkutan dikelola dan dikembangkan menjadi sebuah tempat wisata kuliner yang merupakan wisata kuliner khas Lampung. Oleh karena itu, perkembangan wisata kuliner di Lampung memiliki peran penting bagi daerah Lampung sendiri. Namun, dengan adanya beberapa kekurangan seperti fasilitas yang belum sempurna, terutama pada media informasi yang memiliki visual.

Di lain sisi, Lampung juga belum memiliki sebuah media informasi buku tentang wisata kuliner yang sempurna. Berdasarkan dari hasil wawancara serta analisis dari data yang sudah diberikan oleh Dinas Pariwisata Lampung, sebuah media informasi buku tidak akan menarik untuk dibaca jika tidak memiliki visual yang dapat menarik pembaca. Oleh karena itu, di dalam perancangan buku panduan wisata kuliner yang berkonsepkan catatan perjalanan yang sifatnya visual tentunya dapat menarik audiens yang suka berwisata kuliner, serta yang menginginkan kesan dari wisata kuliner serta kuliner khas Lampung itu sendiri. Dengan demikian, penulis mempertimbangkan konten yang sudah diberikan oleh salah satu pihak Dinas Pariwisata untuk divisualisasikan kedalam visual yang sekiranya dapat menceritakan sebuah catatan perjalanan dari tempat-tempat wisata kuliner khas yang ada di Lampung.

Pemilihan buku sebagai media utama yang didukung oleh media sekunder (social media Instagram, poster) serta berbagai *merchandise* dapat menghasilkan sebuah media informasi yang dapat menarik pembaca yang menginginkan kesan dari beragamnya wisata kuliner khas yang ada di Lampung, terutama yang akan pergi berwisata kuliner Lampung ataupun yang belum mengetahui wisata kuliner yang ada di Lampung.

#### **5.4. Saran**

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat penulis sampaikan dari hasil perancangan dari buku, antara lain sebagai berikut :

Bagi desainer :

- 1.) Dalam merancang sebuah media informasi yang berupa buku panduan, ada baiknya bahwa seorang desainer perlu memiliki wawasan yang luas ketika akan merancang buku tersebut. Bahkan jika posisi desainer hanya sebagai pengolah visual dari konten teks yang sudah diberikan dari sumber atau narasumber, setidaknya desainer juga perlu memahami konten tersebut sehingga visualisasi yang dirancang dapat sinkron dengan apa yang diberikan oleh sumber atau narasumber.
- 2.) Desainer juga perlu memahami audiens utama yang menjadi target utama perancangan, sehingga perancangan dapat tersampaikan sesuai target yang diinginkan.
- 3.) Ketika akan merencanakan sebuah perancangan, seorang desainer juga perlu merencanakan pembagian waktu yang efektif sehingga saat menjalankan

proses perancangan sang desainer dapat merealisasikan hasil perancangan dengan matang serta efektif dalam penggunaan waktu.

#### Bagi Masyarakat

- 1.) Sebuah ciri khas dari daerah tentunya perlu mendapat perhatian lebih, karena berperan sebagai sebuah kekayaan yang khas dari daerah yang bersangkutan. Dengan memberikan perhatian melalui membaca informasi yang membahas ciri khas dari daerah tersebut, misalkan seperti wisata kuliner khas, tentunya ciri khas tersebut tidak akan hilang atau redup dari ingatan masyarakat.

#### Bagi Universitas Multimedia Nusantara

- 1.) Memberikan mata kuliah serta pembelajaran yang lebih tentang penggunaan serta penerapan *layout* serta *grid* dalam merancang setiap desain.
- 2.) Memperbanyak pembelajaran serta pembahasan yang lebih tentang desain atau rancangan yang bersifat konseptual.
- 3.) Memperbanyak pembimbingan serta pemahaman tentang penggunaan *software* yang digunakan untuk menyusun ilustrasi editorial, misalkan seperti Adobe Illustrator ataupun Adobe Indesign.