

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil kuesioner dan juga sumber yang penulis kumpulkan dapat disimpulkan masyarakat Indonesia masih kurang mengenal dengan kuliner tradisional Surakarta, sehingga membuat masyarakat bingung. Dari hasil kuesioner yang di dapatkan bahwa umur 21 sampai 25 tahun mayoritas yang mengisi dan juga menurut dari buku pedoman pengembangan wisata kuliner bahwa umur 21 sampai 25 adalah segmen wisatawan *milenial*, yang dimana sekarang sangat relevan dengan perkembangan zaman, berkembangnya destinasi baru dan juga sekarang pariwisata tidak hanya dijadikan untuk istirahat dan rileks tetapi sekarang pariwisata lebih mengarah untuk gaya hidup. Kuliner adalah hal yang paling dicari dan diminati untuk wisatawan ketika melakukan perjalanan, karena selain untuk mencari cinderamata makanan adalah hal utama bagi manusia dalam sehari-hari. Wisatawan sering bertanya mengenai kuliner yang menjadi ikonik di suatu kota tersebut sehingga wisatawan akan mengenali dan mendapatkan pengalaman baru dalam mencicipi kuliner. Namun seiring perkembangan zaman terutama kuliner yang sudah banyak jenis ragam dan modifikasi, hal tersebut merupakan keunggulan untuk segi perekonomian dan sebagai tujuan wisata kuliner namun akan tergeserkan kuliner tradisional peninggalan zaman dahulu dikarenakan maraknya kuliner baru dan modifikasi beragam. Maksud dari perancangan buku informasi ini sebagai pelengkap informasi mengenai kuliner tradisional Surakarta, penulis membuat buku informasi kuliner tradisional yang benar-benar berasal dari Surakarta bukan yang ada di Surakarta dan juga penulis menghadirkan sejarah dan juga penjelasan mengenai makanan tersebut. Penulis menggunakan foto dan juga vektor bernuansa batik yang diambil dari batik-batik khas Surakarta.

5.2 Saran

Maka dari itu penulis memberikan saran yang berkaitan dalam merancang suatu media informasi. Saran dari penulis untuk masyarakat yang hendak ingin merancang suatu media informasi atau ingin mengedukasi kepada masyarakat, mengumpulkan terlebih dahulu seperti wawancara mengenai pembahasan yang ingin diangkat, mengumpulkan informasi untuk menyusun konten, dan juga memiliki target terhadap objek perancangan seperti umur pekerjaan psikografis dan lain-lain, lalu juga penentuan dalam memilih desain dan warna yang digunakan.

