

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Dari berbagai macam budaya yang ada di Indonesia, salah satunya merupakan Batak Toba yang berada dari Sumatera Utara. Budaya ini memiliki makanan adat yang biasanya disajikan sebagai makanan sehari - hari atau untuk keperluan upacara adat. Tetapi tidak hanya sebatas itu saja, makanan adat Batak Toba memiliki makna, arti, dan filosofi tersendiri. Hanya saja pengertian dari makanan adat tersebut mulai kurang diketahui, terutama dikalangan perantau adat Batak Toba dikarenakan beberapa dampak. Dampak-dampak tersebut terbukti dari hasil riset survei dan *focus group discussion* yang dilakukan penulis kepada target audiens, dimana seperti pengenalan makanan adat tersebut hanya diketahui sebatas dasar yang dikenalkan oleh keluarga secara lisan, adanya alikulturasi makanan dari luar yang menggantikan makanan adat, minimnya informasi makanan adat yang dapat ditemukan, repositori dalam bentuk tulisan dan minim visual, serta peminatan untuk mencari tahu tidak banyak, kecuali untuk kebutuhan pembelajaran.

Dikarenakan pengenalan makanan ini masih menjadi kendala, dibutuhkan media informasi untuk mengenalkan makanan yang tidak terlalu dikenal di kalangan masyarakat. Media informasi ini dibuat sebagai pengenalan makanan adat mengenai arti, makna, dan filosofi sehingga pengertian dari makanan ini sendiri tidak akan hilang. Perancangan media informasi ini berbasis *website* yang didukung dengan hasil riset survei dan wawancara, yang dimana mayoritas memilih *website* dikarenakan merupakan salah satu media dekat dan mudah untuk di akses. Dari 13 makanan adat Batak Toba yang ditanyakan dalam survei, terdapat 4 makanan yang kurang dikenal oleh masyarakat, terutama perantau Batak, yaitu *dekke na niura*, *manuk na niatur*, *sira pege*, dan *sambal tuk-tuk*.

Dengan demikian, penulis merancang website informasi mengenai kuliner Batak Toba dengan keempat makanan yang kurang diketahui dengan menggunakan pertimbangan *website* yang memiliki ilustrasi dan fotografi didalamnya. Perancangan *website* ini dibuat simpel sesuai dengan dasar hasil riset target audiens, yang dimana mereka lebih menyukai pembawaan sejarah dalam bentuk cerita atau trivia singkat. Penulis menggunakan perancangan Sharp et al. (2019), lalu perancangan tersebut dilakukan uji coba dengan melewati tahapan *alpha* dan *beta test*. Dari tahapan uji coba ini, penulis mendapatkan masukan dari segi keseluruhan konsep, visual, serta navigasi. Pada hasil akhir *beta test* setelah revisi, terdapat peningkatan dalam hasil masukan, yang dimana respon *user* merasa *website* lebih nyaman saat membaca.

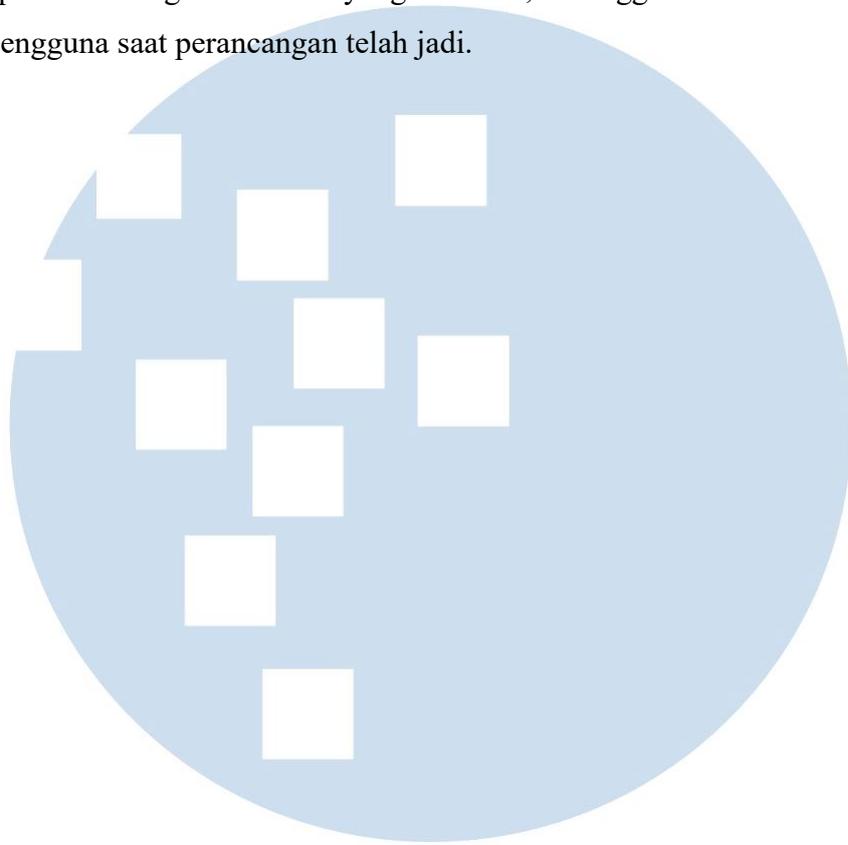
Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat ditarik dalam perancangan website informasi pengenalan makanan khas adat Batak Toba ini sudah informatif, mudah dipahami, dan keseluruhan desain serta naratif yang terdapat didalamnya sudah sangat mendukung keseluruhan konsep *website*.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan dari penulis kepada pembaca yang sedang mengulik topik yang sama atau serupa.

1. Riset dilakukan lebih mendalam, terutama dalam mencari penjelasan yang minim informasi, ada baiknya mencari ahli kuliner adat untuk di wawancarai. Dari wawancara ini tidak hanya mendapatkan prespektif dari target audiens saja, tetapi pembaca akan menemukan permasalahan mengenai informasi makanan adat tersebut dari sudut pandang ahli.
2. Dalam perancangan desain, pembaca harus menetapkan mindset yang dimana perancangan ini dibuat untuk target audiens, bukan untuk diri sendiri, sehingga hasil dari perancangan ini tidak bersifat subjektif.
3. Pembaca harus melakukan membaca jurnal dasar interaktifitas dan studi eksisting dari berbagai macam website interaktif untuk mengetahui seperti

apa alur navigasi website yang intuitif, sehingga tidak membingungkan pengguna saat perancangan telah jadi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA