

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Buah kundur adalah buah yang kaya nutrisi dan manfaat untuk tubuh. Di Indonesia masih banyak masyarakat yang belum mengetahui mengenai buah kundur dan belum pernah mengonsumsi buah tersebut. Solusi dari masalah ini adalah perancangan media informasi berupa buku interaktif untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai buah kundur.

Perancangan buku ini telah penulis rancang menggunakan teori-teori desain yang telah dipelajari dan berdasarkan metode perancangan yang sudah ditentukan. Perancangan buku ilustrasi ini penulis mulai dengan mengumpulkan berbagai data terkait target perancangan ini yang adalah masyarakat berdomisili di Jabodetabek berumur 20-35 tahun. Penulis juga melakukan studi referensi dengan buku interaktif “Buah Apa, Ya?” dan situs web fruitandveggies.com. Data-data yang dikumpulkan diperkuat oleh sesi wawancara bersama ahli gizi Ulva Triana.

Informasi ini kemudian penulis rumuskan ke dalam gagasan-gagasan kreatif sehingga terlahir *big idea* perancangan ini yaitu ‘Kaya Nutrisi Minim Kalori’. Untuk mendukung ide besar ini penulis menentukan konsep perancangan yang tepat adalah untuk mengajak masyarakat untuk ‘berkenalan’ dengan buah kundur. Perancangan buku ini juga termasuk media primer dan media sekunder yang berkesinambungan dengan yang dibutuhkan oleh buku ini. Buku yang dirancang sudah mencakup segala informasi yang dibutuhkan oleh pemula sehingga buku interaktif ini menjadi efektif untuk digunakan karena sudah memuat informasi umum, cara pengolahan, manfaat, batasan konsumsi, dan resep pengolahan buah kundur. Adanya konten interaktif dan ilustrasi pada buku membuat informasi yang disampaikan tidak terkesan membosankan. Penulis harap buku ini dapat memiliki manfaat yang baik bagi segala pihak.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan buku interaktif mengenai buah kundur, penulis dapat memberikan beberapa saran kepada pembaca untuk pertimbangan terkait pengambilan topik yang serupa yaitu sebagai berikut:

1. Data mengenai buah kundur di Indonesia masih sulit ditemukan. Tidak ada data yang menjelaskan presentase konsumsi buah kundur di Indonesia sehingga penulis harus mengambil data langsung dari audiens. Penulis menyarankan untuk melakukan teknik pengumpulan data secara mandiri terlebih dahulu pada saat proses perancangan Tugas Akhir.

2. Lakukan penelitian tentang pengguna potensial buku interaktif dan identifikasi apa yang mereka butuhkan dan inginkan dari buku interaktif. Ini dapat membantu memahami apa yang perlu ditambahkan atau dihilangkan dalam buku interaktif untuk membuatnya lebih menarik bagi pengguna.

3. Penggunaan warna dalam perancangan buku interaktif sebaiknya tidak terlalu monoton atau berputar di satu warna saja. Pilihlah variasi warna yang berbeda-beda sehingga tampilan buku terlihat lebih menarik.

4. Dalam merancang buku interaktif, pastikan mempertimbangkan target pengguna dan memperhatikan aspek-aspek yang membuat buku interaktif menjadi menarik dan interaktif.

5. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi orang-orang yang ingin mempelajari topik yang sama atau terkait dengan topik penelitian Tugas Akhir ini, sehingga dapat meningkatkan pemahaman tentang topik tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A