



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

5.1 Simpulan

Pulau Bangka dikenal oleh masyarakat secara umum berupa alam, makanan lokal, dan perghasilan tambang timah. Namun, penulis menyadari bahwa mulai jarangya muncul kue tradisional yang ada di Bangka dengan cita rasa yang khas. Maka, diperlukanya dokumentasi mengenai kue tradisional khas Bangka karena minimnya informasi dan beberapa kue khas Bangka mirip dengan daerah lain yang disebabkan oleh pertukaran budaya, sehingga masyarakat kurang mengetahui.

Kurangnya dokumentasi ini menyebabkan masyarakat generasi muda akan kurang mengetahui kue tradisional khas Bangka. Menurut Pupung P. Damayanti selaku Dinas Pariwisata, Kebudayaan, dan Kepemudaan Olahraga menyatakan bahwa masyarakat muda saat ini sudah mulai kurang mengenal dengan kue tradisional khas Bangka dikarenakan banyak makanan yang bermunculan di berbagai media sosial. Hal ini pun didukung pula oleh kuesioner dengan responden sebesar 47,2% lebih tertarik dengan kue kekinian. Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang sebuah buku informasi yang khusus membahas mengenai kue tradisional khas Bangka yang berupa deskripsi, sejarah, filosofi, kemiripan, makanan pendamping, bahan, dan cara membuat. Tujuan dari perancangan ini untuk mendapatkan pengetahuan, edukasi, atau sekedar mengembangkan hobi yang ditujukan oleh generasi muda.

Pada perancangan ini penulis menggunakan teori dalam buku “*Graphic Design Solution (5th ed.)*” oleh Robin Landa. Penulis mengikuti alur dari teori perancangan yang dimulai dari pencarian data untuk mengetahui secara mendalam topik yang diangkat. Kemudian, penulis memulai menganalisis data dengan menggunakan mindmapping sehingga mendapatkan beberapa *keyword*. Pada *keyword*, muncullah big idea yang berupa “*Dessert’s Tale about Bangka in the Past*” yang mengartikan bahwa Bangka memiliki kenangan manis dari masa lalu,

kata kenangan manis diartikan sebagai kue tradisional khas Bangka sehingga, seolah-olah ingin membagikan kenangan tersebut. Pada *keyword* dan *big idea* penulis ingin menunjukkan kesan *vintage* dengan menggunakan warna *warm*. Elemen visual yang digunakan berupa penggabungan ilustrasi dan foto dengan menggunakan *modular grid*. Hasil akhir dari perancangan tersebut berupa buku yang berjudul “Kenangan Manis dari Bangka” berupa dokumentasi kue tradisional khas Bangka.

5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman penulis selama mengerjakan Tugas Akhir, penulis ingin menyampaikan saran untuk para pembaca yang ingin merancang buku dalam Tugas Akhir dengan tema yang sejenis.

1. Ketika menentukan topik Tugas Akhir disarankan menarik untuk diangkat dengan sumber-sumber yang tersedia secara luas.
2. Penulis menyarankan agar pengaturan *timeline* dan pembagian waktu lebih dimaksimalkan. Dengan tujuan agar proses pembuatan perancangan dan laporan berjalan dengan lancar dan dilakukan secara bersamaan.
3. Penulis menyarankan agar para pembaca dapat menjaga kesopanan dan penggunaan bahasa ketika menghubungi narasumber.
4. Penulis menyarankan untuk diperlukanya kemampuan menganalisis data dan penentuan solusi desain yang sesuai dengan topik Tugas Akhir
5. Penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini didapat membantu para pembaca untuk dijadikan referensi.

Tidak hanya itu, selama proses Tugas Akhir penulis memiliki beberapa kekurangan dari hasil karya yang telah dikerjakan. Kekurangan pertama dari karya media utama terdapat di bagian *big idea* yang digunakan oleh penulis berupa “*Dessert’s Tale about Bangka in the Past*”. Kata *Tale*, penulis menginformasikan isi konten dalam bentuk informasi dan bahasa semi formal. Namun, dari kata *Tale* sendiri berkaitan dengan *storytelling* sehingga penulis kurang dalam menerapkan ke karya.

Kekurangan kedua dari karya media utama terdapat pada foto *editing* dan *coloring*. Pada proses foto *coloring*, penulis ingin menunjukkan kesan *vintage* dengan warna yang kusam dan tidak terlalu menonjol. Namun, terdapat beberapa foto yang terlalu *overlighting* dikarenakan pula foto asli terlalu *overlighting* sehingga ketika penulis berusaha menurunkan *lighting* terlihat terlalu menonjol. Begitu pula dengan *shadow* dari beberapa foto kurang ketika diterapkan dalam *layout* sehingga foto terlihat tidak natural.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA