

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tisane merupakan jenis minuman yang seringkali disebut sebagai teh herbal yang berbahan dasar berbagai bagian tanaman seperti daun, bunga, biji, batang, dan akar yang telah melalui proses pengeringan dan kemudian diseduh dengan air. Ketersediaan rempah-rempah di Indonesia melatar belakangi terciptanya berbagai inovasi tisane. Selain menyegarkan, tisane dapat dimanfaatkan sebagai minuman untuk mencegah penyakit karena tidak mengandung kafein sehingga aman untuk dikonsumsi sehari-hari. Namun, pengetahuan masyarakat mengenai tisane Indonesia masih minim sehingga menyebabkan pada rendahnya konsumsi tisane di Indonesia dan peminat tisane menjadi kurang luas. Hal tersebut juga disebabkan oleh adanya kebiasaan konsumsi di kalangan remaja akhir yang lebih memilih minuman instan dan berkafein. Padahal, bila minuman-minuman tersebut dikonsumsi secara terus menerus dapat menyebabkan timbulnya penyakit kronis.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif, diperoleh hasil bahwa sebagian besar dari responden tidak mengetahui ragam tisane Indonesia yang juga meliputi cara pengolahannya dan rempah apa saja yang dapat dibuat menjadi tisane. Hal ini menandakan bahwa pengetahuan responden mengenai tisane masih kurang. Hasil dari kuesioner sejalan dengan hasil wawancara bersama dengan para narasumber bahwa untuk meramu tisane perlu memiliki pengetahuan untuk memahami rempah apa saja yang dapat dicampurkan sehingga menjadi tisane yang nikmat, harum, dan berwarna menarik. Selain itu, media informasi berupa buku dapat menjadi pilihan untuk menjelaskan topik yang mendalam. Oleh karena itu, penulis merancang buku informasi mengenai tisane Indonesia beserta manfaatnya dengan penjabaran yang lengkap dimulai dari membahas seputar rempah-rempah hingga cara membuatnya.

Proses perancangan buku adalah menggunakan teori desain oleh Landa (2014) dan dalam proses perancangannya dihasilkan *big idea* yaitu “natural works of art is served for every moment” dan dihasilkan *look and feel* nya yaitu natural dan dynamic sebagai acuan perancangan desain pada buku. Melalui buku ini penulis berharap agar pembaca dapat mengetahui tisane Indonesia dan dapat membuat kreasi tisane untuk dikonsumsi sehari-hari sehingga menjadi awal untuk gaya hidup sehat. Buku yang dirancang memuat konten berupa rempah-rempah yang ada di Indonesia, jenis-jenis rempah yang dapat diolah menjadi tisane, resep tisane, dan lembar kosong agar pembaca dapat mengkreasi tisane versinya.

5.2 Saran

Setelah melewati seluruh proses perancangan buku untuk Tugas Akhir, penulis mendapatkan wawasan dan pengalaman yang dijadikan sebagai bahan pembelajaran. Terdapat beberapa saran yang penulis sampaikan kepada para pembaca yang akan menjalankan Tugas Akhir dengan topik atau perancangan serupa sebagai berikut:

1. Pilihlah topik yang diminati dan dikuasai agar mempermudah dalam proses pencarian data sehingga pengerjaan Tugas Akhir menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Tentunya latar belakang permasalahan yang diangkat dan urgensi memiliki validasi yaitu sesuai dengan fakta yang memang benar-benar terjadi.
2. Baik saat proses pengumpulan data dan perancangan cenderung memiliki rentang waktu yang singkat sehingga pentingnya mengatur waktu untuk memprioritaskan hal-hal yang dapat diselesaikan terlebih dahulu untuk pengerjaan yang lebih efektif.
3. Bila mengambil topik serupa yaitu mengenai minuman kesehatan, pentingnya untuk mewawancarai dan berkonsultasi kepada ahli seperti dokter maupun ahli herbal untuk validasi tulisan. Tujuannya adalah agar makna pada informasi yang ingin disampaikan tidak menimbulkan mispersepsi yang menggiring opini pembaca.

4. Bila pada perancangan karya menggunakan asset visual seperti fotografi, sangat penting untuk memperhatikan komposisi fotografi agar seimbang sehingga foto yang dihasilkan dapat menjadi lebih baik dan nyaman untuk dilihat. Apabila menggunakan fotografi dengan *treatment cropping* tanpa *background* untuk diletakkan pada latar baru, pastikan warna foto ataupun background kontras satu sama lainnya agar hasilnya tidak menyaru.
5. Untuk memberikan pengalaman membaca yang lebih baik, maka interaktivitas pada buku perlu diberi panah atau kalimat arahan agar pembaca tidak bingung.
6. Sebelum melakukan perancangan, proses yang dilakukan adalah menentukan tipografi. Tentukan jenis tipografi dengan mempertimbangkan kemudahan dalam membaca dan kejelasannya agar tidak membuat pembaca menjadi lelah.
7. Selalu berpikiran terbuka dan menerima kritik dan saran saat melakukan proses pengerjaan Tugas Akhir. Hal ini dimaksudkan agar karya yang dibuat sesuai dan menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dan tidak hanya berlandaskan oleh idealisme penulis.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA