

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki beragam suku, bangsa, agama, dan ras. Namun di sisi lain, perbedaan-perbedaan tersebut membuat negara Indonesia menjadi negara yang kaya akan budaya. Salah satunya adalah budaya makan bersama. Makan bersama merupakan aktivitas yang sudah dilakukan sejak dahulu dan dilakukan hingga turun-menurun sehingga menjadi sebuah budaya sendiri. Di setiap wilayah di Indonesia terdapat beragam budaya makan bersama yang unik dan spesial. Budaya makan bersama tidak lepas dari nilai-nilai positif yang dapat menjadi sarana komunikasi, menumbuhkan kekeluargaan, rasa syukur, hingga perasaan bahagia bersama.

Sebagai generasi muda Indonesia, diperlukan rasa cinta tanah air terhadap kekayaan bangsa sendiri. Namun, seiring berjalannya waktu dan proses masuknya globalisasi, budaya makan bersama di Indonesia mulai mengalami perubahan terutama pada anak generasi muda yang lebih tertarik dengan budaya luar. Berdasarkan hasil riset penulis terhadap target usia 7-10 tahun di Jakarta dan Tangerang dengan ciri-ciri perkembangan yang sudah mulai logis dan berteman secara berkelompok, ditemui bahwa budaya makan bersama terutama di Pulau Jawa kurang dikenali yang seharusnya dapat menjadi media belajar bersama dari nilai-nilai positif budaya makan bersama di Pulau Jawa. Oleh karena itu, penulis perlu menyampaikan budaya makan bersama terutama di Pulau Jawa ini melalui bahasa visual agar anak usia 7-10 tahun dapat belajar dan mengenal budaya makan bersama di Pulau Jawa.

Penulis menggunakan metode perancangan desain oleh Landa (2018), dengan tahapan *research, analysis, concept, design, dan implementation*. Perancangan dimulai dengan mengumpulkan data dengan metode kualitatif untuk langsung berfokus pada target. Setelah itu, dari data yang sudah terkumpul, penulis

melakukan analisis dengan membuat brief perancangan, mind map, keywords, dan menetapkan big idea yaitu “keberagaman perspektif melalui petualangan budaya”. Dari big idea tersebut, penulis mulai merancang buku ilustrasi dengan konsep pengenalan dengan berpetualang menggunakan konsep pramuka sehingga memberikan kesan petualangan satu tim. Pengenalan budaya makan bersama di Pulau Jawa akan dibagi menjadi 3 topik populer yaitu bancakan, tumpengan, dan liwetan solo. Warna dan layout yang disesuaikan dengan konsep memberikan pengalaman dalam menikmati buku ilustrasi. Dilengkapi juga dengan beragam aktivitas yang cocok untuk melatih anak dalam memecahkan masalah dan mengungkapkan pendapat sehingga menjadi media belajar budaya makan bersama.

## **5.2 Saran**

Hasil perancangan buku ilustrasi sebagai tugas akhir ini tentu masih memiliki banyak kekurangan sehingga penulis berharap, tugas akhir ini dapat menjadi referensi dan informasi untuk mendukung perancangan tugas akhir lainnya terutama bertemakan budaya. Dalam prosesnya, penulis mengalami beberapa kesulitan dalam pengerjaan tugas akhir sebagai berikut:

- 1) Pemilihan topik Tugas Akhir hendaknya disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa dalam memilih sumber data yang tepat dan terpercaya terutama pemilihan topik tentang budaya.
- 2) Perancangan perlu dilakukan dari awal hingga akhir secara konsisten. Akan lebih baik memanfaatkan waktu sebaik-baiknya mengikuti alur yang sudah ditetapkan.
- 3) Dalam proses perancangan, diperlukannya diskusi bersama seorang spesialis demi terciptanya desain yang sesuai serta mendapat banyak inspirasi dan masukan.
- 4) Pengumpulan referensi sebanyak-banyaknya dan dari jauh-jauh hari sangat berguna dalam memilih art style yang disukai dan cocok terhadap target sehingga lebih maksimal.
- 5) Pemilihan ruang kerja saat mengerjakan tugas akhir juga perlu diperhatikan sehingga menghasilkan efisiensi waktu dan pengerjaan yang maksimal.

- 6) Dukungan dari orang-orang terdekat sangat berharga. Maka dari itu, jadikan hal itu sebagai semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
- 7) Percaya diri terhadap perancangan yang telah dibuat menjadi poin utama untuk dapat melanjutkan tugas akhir dengan lancar hingga akhir.
- 8) Jika terdapat hewan dalam suatu perancangan, sebaiknya ditelusuri lebih dalam karakter hewan tersebut apakah berbahaya atau tidak.
- 9) Bisa menambah elemen-elemen dengan unsur budaya Jawa seperti aksara jawa untuk menambah identitas buku dan tema.
- 10) Budaya makan bersama di Pulau Jawa dapat ditambah dan dilengkapi seluruh provinsi di Pulau Jawa, tidak hanya yang paling populer di satu daerah.
- 11) Perhatikan harga jual buku dan media sekunder dengan kualitas buku apakah sesuai dan pantas jika dipublikasi.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA