

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Makna tradisi minum teh Tionghoa merupakan tradisi budaya Tionghoa yang memiliki makna kebersamaan, rasa hormat, dan saling berbagi. Selain makna-makna tersebut, terdapat makna tersendiri lagi pada tiap tradisi yang menggunakan teh Tionghoa. Namun sayangnya, tradisi ini justru menghadapi tantangan serius karena tidak lagi menjalankan semua tradisi minum teh sebagaimana mestinya secara turun-temurun.

Berdasarkan hasil pengumpulan data, beberapa masyarakat Tionghoa lebih mengutamakan kepraktisan dan tidak memiliki keterikatan yang kuat dengan budaya warisan leluhur Tionghoa. Kondisi ini berimbas pada terbatasnya pemahaman anak muda terhadap tradisi minum teh dan maknanya. Informasi yang tersebar di media internet pun tidak selalu akurat, yang menyebabkan rasa bingung dan ragu untuk mencari tahu lebih dalam. Selain itu, minimnya media edukatif yang dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan menjadi masalah untuk mengenalkan makna tradisi minum teh Tionghoa. Sedangkan, pengenalan suatu budaya atau tradisi penting untuk dilakukan saat masih usia muda, karena dapat membentuk karakter dan memperkuat identitas mereka.

Permasalahan tersebut penulis jawab dengan melakukan perancangan buku interaktif untuk mengenalkan makna tradisi minum teh Tionghoa. Proses perancangan buku interaktif ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* oleh Kelley dan Brown, yang melalui lima tahap utama, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *empathize*, penulis melakukan pengumpulan data awal melalui wawancara dengan ahli teh Tionghoa, *focus group discussion* (FGD) dengan anak remaja Tionghoa, studi eksisting, dan studi referensi. Kemudian, memetakan karakteristik target audiens melalui pembuatan *user persona* dan *user journey*. Dalam proses konsep kreatif, di mana

penulis menghasilkan tiga kata kunci yang menetapkan *big idea* yaitu “tali emas yang menyambung masa lalu dan kini melalui ritual kebersamaan yang hangat” yang menciptakan nuansa yang hangat dan menarik secara visual. Melalui uji coba kepada target perancangan, media ini dinilai efektif untuk menarik perhatian target dan memperkenalkan makna tradisi minum teh Tionghoa. Karya ini diharapkan dapat menjadi jembatan yang efektif untuk memperkenalkan dan memahami makna mendalam di balik tradisi minum teh Tionghoa kepada pembaca dari berbagai usia, terutama kalangan remaja.

5.2 Saran

Dalam hasil sidang akhir yang telah dilaksanakan, penulis memperoleh beberapa saran dan masukan baru. Saran dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk penyempurnaan perancangan buku interaktif berjudul “Jejak Kehangatan Teh”. Saran yang diperoleh berfokus pada *cover*, ilustrasi, *layout*, fitur interaktif, dan konten.

Berdasarkan evaluasi desain *cover* yang ada, belum terlihat adanya ilustrasi pendukung tema, terutama elemen teh untuk merepresentasikan topik isi buku. Kedua, proporsi visual saat ini optimal karena judul pada buku terlihat mendominasi halaman depan *cover* dibandingkan ilustrasi karakter itu sendiri. Oleh karena itu, disarankan untuk mengecilkan judul, menempatkannya lebih ke atas, dan ilustrasi mendominasi sebagian besar ruang, dengan tujuan agar *cover* dapat menarik perhatian dan merepresentasikan isi buku. Selain itu, disarankan juga untuk mencantumkan *brand mandatory* pada *cover* dibandingkan nama desainer, saran ini juga harus diperhatikan pada *spine* buku yang di mana umumnya terdapat nama penulis atau *brand mandatory*.

Berdasarkan evaluasi perancangan ilustrasi dan *layout* yang telah ada, terdapat beberapa saran perbaikan. Pertama, konsistensi gaya visual perlu diperhatikan, serta pemanfaatan *whitespace* per *spread* dapat dioptimalkan dengan memperbesar atau menambah ilustrasi tertentu untuk memanfaatkan ruang kosong yang masih ada. Kedua, ilustrasi karakter nenek pada halaman 1-2 dapat dikembangkan, misalnya sedang membawa teh atau cemilan, untuk menambahkan kesan bahwa nenek sedang mengajak karakter Jia untuk meminum teh bersama.

Pada halaman yang sama, masih terdapat kesalahan teknis pada penggunaan nama “Kina” yang belum dikoreksi menjadi “Jia”, sehingga disarankan untuk lebih diperhatikan dan diperbaiki. Ketiga, pada halaman 23-24, ilustrasi gumpalan benang merah dapat diubah menjadi benang wol agar tampak lebih menarik dan tidak sekadar seperti coretan. Pada bagian glosarium dan tentang penulis, disarankan untuk didesain dan *layout* ulang agar lebih menarik dan selaras dengan keseluruhan buku.

Berdasarkan evaluasi perancangan fitur interaktif yang ada, desain alat bantu pada fitur *hidden object* disarankan untuk diganti dengan bentuk yang lebih menarik seperti senter, agar selaras dengan ilustrasi dan meningkatkan daya tarik interaksi. Kedua, fitur *pop-up v-fold* pada halaman 9-10 disarankan untuk diletakkan lebih ke atas, sehingga ketika halaman dibuka, pengguna tidak langsung hanya terlihat bagian belakang *pop-up* tersebut. Ketiga, pada halaman 23-24, komponen pada fitur *slider* saat ini terlalu kecil dan kurang menonjol, sehingga perlu diperbesar agar menonjolkan sebagai komponen yang harus digeser. Kemudian, pemilihan material untuk kepingan *puzzle* pada halaman 11-12 harus lebih diperhatikan lagi untuk memastikan ketahanannya dan menghindari kesan mudah rusak.

Berdasarkan evaluasi konten yang ada, pada halaman 5-6 mengenai sejarah masa penggunaan teh disarankan untuk menentukan fokus tematik. Saat ini, bagian tentang masa teh sebagai makanan, terdapat *ochazuke* yang merupakan makanan Jepang. Oleh karena itu, perlu ditentukan apakah fokus bahasan adalah makanan Tionghoa yang menggunakan teh Tionghoa secara spesifik, atau makanan dari berbagai negara yang menggunakan teh. Jika fokusnya adalah makanan Tionghoa, maka konten penyebutan *ochazuke* sebaiknya dihapus. Sebaliknya, jika ingin memperluas cakupan menjadi makanan teh dari berbagai dunia, disarankan untuk menambahkan contoh-contoh khas dari negara lain untuk melengkapi pembahasan agar lebih komprehensif.

Dari keseluruhan proses perancangan buku interaktif ini, diperoleh sejumlah temuan dan masukan dari penulis yang dapat menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut. Beberapa saran penulis dirumuskan sebagai bahan

pertimbangan dalam menyempurnakan buku interaktif maupun sebagai rujukan bagi peneliti lain yang hendak mengkaji atau mengembangkan topik serupa.

1. Dosen/Peneliti

Bagi dosen dan peneliti, disarankan untuk melakukan riset mengenai kebutuhan target perancangan lebih mendalam, sehingga media yang dirancang mampu memberikan solusi yang tepat untuk menjawab kendala dan tantangan yang dihadapi oleh target. Selain pendalaman riset kebutuhan target, disarankan untuk melakukan hal yang sama dalam meriset gaya visual dan fitur interaktif yang sesuai dengan target perancangan, terutama pada target remaja. Eksplorasi terhadap fitur interaktif disarankan untuk dilakukan secara mendalam, untuk menemukan fitur baru dan unik yang dapat menjadi daya tarik terbaru.

2. Universitas

Dalam proses perancangan ini, penulis menemukan saran bagi pihak universitas. Penulis memberikan saran untuk memperluas kajian literatur yang berkaitan dengan budaya Tionghoa, karena studi literatur yang membahas mengenai topik ini masih terbatas. Bagi mahasiswa, khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual yang berminat meneliti topik serupa, disarankan untuk melakukan perencanaan riset yang mendalam, proses perancangan media yang terstruktur, hingga pada tahap produksi final media yang lebih sistematis agar dapat mencapai hasil yang optimal.

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