

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pengkaryaan ini dirancang dengan latar belakang kurangnya wawasan masyarakat terhadap informasi akulturasi kuliner Indonesia. Melalui kuisisioner yang dibagikan penulis, diketahui bahwa salah satu penyebab utamanya adalah karena minimnya edukasi mengenai akulturasi kuliner kepada masyarakat luas. Di samping itu juga penyampaian informasi dari beberapa sumber yang ada lebih bersifat akademis, sehingga kurang menarik perhatian masyarakat khususnya generasi muda. Maka dari itu perancangan ini mencoba menghadirkan solusi berupa media buku digital interaktif mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda. Buku digital interaktif dipilih sebagai media yang menawarkan kebaharuan dalam menyampaikan informasi di masa perkembangan teknologi seperti sekarang ini. Selain itu media buku digital merupakan suatu alternatif yang efisien untuk menjangkau *audience* yang lebih luas sehingga informasi mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda dapat terdistribusi lebih luas. Dalam buku digital ini dilengkapi juga dengan elemen visual yang berguna untuk memudahkan pemahaman informasi. Selain itu juga disertai fitur interaktif seperti *interactive button*, *form*, *links* dan animasi sederhana. Selain media utama buku digital interaktif, ada pula media pendukung seperti poster, *booklet* resep, stiker dan media sosial instagram yang dapat berguna untuk menarik *sosial engagement*. Setelah melakukan perancangan dari awal hingga uji media, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa gaya visual, gaya bahasa, media, dan bentuk penyampaiannya merupakan poin penting agar informasi yang disampaikan menjadi informatif, edukatif, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu pemilihan media buku digital juga membuat informasi mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda dapat terdistribusi lebih luas dan dapat diakses dengan mudah.

Kesulitan yang ditemui pada perancangan ini yang pertama adalah pada persoalan pengumpulan data verbal dan visual. Pada tahap ini terdapat kesulitan dalam menemukan sumber data, hal tersebut karena tidak banyak dijumpai buku kajian mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda. Sehingga pada

proses penyusunan data ini penulis sangat berhati-hati dalam mengkompilasi data dari berbagai sumber yang ada sehingga tidak terjadi kekeliruan. Kesulitan yang lainnya ada pada tahap terakhir yaitu ditemukan kendala pada hasil *eksport* file yang tidak sesuai ekspektasi sehingga format akhir dari *ebook* harus berganti dari HTML menjadi EPUB yang menyebabkan aksesibilitas yang berkurang untuk *target audience*.

B. Saran

Media buku digital interaktif akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda masih bisa dikembangkan lagi, baik dari segi konten maupun visual dan media-nya. Dari segi konten, masih banyak informasi yang belum tuntas dikupas dalam perancangan ini dan alangkah baiknya jika ke depannya buku digital interaktif ini dapat dieksplorasi lebih dalam lagi dengan bantuan pakar profesional yang ahli dalam bidang pengkajian kuliner. Sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih akurat dan terpercaya.

Dari segi visual dan medianya juga masih bisa disempurnakan lagi dengan penambahan berbagai fitur, animasi yang lebih menarik, serta memperbanyak konten interaktifnya. Selain itu format buku digital dapat dikembangkan lagi agar lebih sesuai dengan kebutuhan *target audience*. Publikasinya dapat diperluas lagi melalui berbagai *platform* agar informasi mengenai akulturasi kuliner Indonesia dengan Belanda dapat menjangkau *audience* yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Anggraeni, P. (2019). *Kuliner Hindia Belanda 1901-1942: Menu-menu Populer dari Budaya Eropa*. Malang: Beranda.
- Anggraini S, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Anggraeni, U. (2018). *Multikulturalisme Makanan Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Berkum, N. (1921). *De Hollandsche Tafel in Indie*. J. Norduyn & Zoon.
- Gouda, F. (2007). *Dutch Culture Overseas: Praktik Kolonial di Hindia Belanda 1900-1942*. (J. Soegiarto, & S. R. Rusdiarti, Trans.) Jakarta: Serambi Ilmu Semesta.
- Habsari, R. (2002). *Rijsttafel: Jamuan Indonesia Gaya Eropa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Iswindarty, P. (2013). *Pengolahan Citra Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Koentjaraningrat. (1990). *Sejarah Teori Antropologi II*. Jakarta: UI Press.
- Lombart, D. (2008). *Nusa Jawa Silang Budaya Bagian I: Batas-Batas Pembaratan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Marihandono, D., & Kanumosoyo, B. (2015). *Rempah, Jalur Rempah, dan Dinamika Masyarakat Nusantara*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Owen, S. (1999). *Indonesian Regional Food & Cookery*. London: Frauces Lincoln.
- Pelras, C. (1998). *Dialog Perancis-Nusantara: Aneka Ragam Pendekatan dalam Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya tentang Asia Tenggara Maritim*. Jakarta: CNRS-Lasema & Obor.
- Poulin, R. (2011). *The Language of Graphic Design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Beverly: Rockport Publishers.
- Pudjiastuti, S., Kusmiati, R. A., & Suptandar, P. (1999). *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Rahman, F. (2011). *Rijsttafel: Budaya Kuliner Di Indonesia Masa Kolonial Tahun 1870-1942*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Rahman, F. (2016). *Jejak Rasa Nusantara: Sejarah Makanan Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2008). *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sherin, A. (2012). *Design Element: Color Fundamentals*. Beverly: Rockport Publisher.
- Soekiman, D. (2011). *Kebudayaan Indis: Dari Zaman Kompeni sampai Revolusi*. Jakarta: Komunitas Bambu.
- Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*. Madura: UTM Press.

Jurnal

- Bartoszewicki, M. (2013, February). *Designing and Building an Interactive eBook*. Aptara
- Clay, J. (2012). *Preparing for Effective Adoption and Use of Ebooks in Education*. Bath: JISC Observatory.
- Ferreira, J. (2014). *Infographics: An Introduction*. Coventry University. Birmingham: Centre for Business in Society .
- Fleishmen, M. (2004). *Exploring Illustration*. Canada: Thomson Delmar Learning.
- Makdis, N. (2020, Mei). Penggunaan E-Book pada Era Dgital. *Al-Maktabah Vol.19*, 82.
- Naparin, H., & Saad, A. (2018, December). Recommended Elements of Infographics in Education (Programming Focused). *The International Journal of Multimedia & Its Application (IJMA) Vol.10 No.6*, 31-33.
- Rahman, F. (2019, April 1). Meneroka Makanan sebagai Wacana Lintas Disiplin. *Metahumaniora Vol. 9 Nomor 1*.
- Sukarata, M. (1999, Januari). Pengenalan dan Pemahaman Local Genius Menghadapi Era Globalisasi di Indonesia. *Nirmana Vol. 1 No. 1*, 43.
- Susanti, A. (2013). Akulturasi Budaya Belanda dan Jawa (Kajian Historis pada Kasus Kuliner Sup dan Bistik Jawa Tahun 1900-1942). *AVATARA : e-journal pendidikan sejarah*.
- Utami, S. (2018, Maret). Kuliner Sebagai Identitas Budaya: Perspektif Komunikasi Lintas Budaya. *CoverAge Vol. 8, No. 2*, 36.
- Waller, D. (2013). Current Advantages and Disadvantages of Using E-Textbook in Texas Higher Education. *Focus on College, Universities, and Schools Vol. 7 No.1*, 4.

Witabora, J. (2012, Oktober). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora Vol. 3 No. 2*, 661-664.

Tautan

- Adikurnia, M. I. (2016, Agustus 25). *Begini Asal-usul Lapis Legit yang Masuk Daftar Kue Terlezat di Dunia*. Retrieved Desember 15, 2021, from Kompas: <https://amp.kompas.com/travel/read/2016/08/25/091000127/begini-asal-usul-lapis-legit-yang-masuk-daftar-kue-terlezat-di-dunia>
- Anonim. (2018). *Makanan apa saja yang sering dianggap makanan asli Indonesia tapi sebenarnya dari luar negeri*. Retrieved Desember 2, 2021, from Quora: <https://id.quora.com/Makanan-apa-saja-yang-sering-dianggap-makanan-asli-Indonesia-tapi-sebenarnya-dari-luar-negeri>
- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta. (2019, Mei 18). *Semur Andilan, Kuliner*. Retrieved Desember 21, 2021, from Encyclopedia DKI Jakarta: <http://encyclopedia.jakarta-tourism.go.id/post/semur-andilan-kuliner?lang=id>
- Dini. (2011, Maret 7). *Semur, Aslinya dari Belanda*. Retrieved Desember 15, 2021, from Kompas: <https://amp.kompas.com/lifestyle/read/2011/03/07/11460575/berandagaya20hidup>
- Dorland, B. (2020, Juni 23). *8 Interactive eBook Examples to Inspire Your B2B Content Marketing*. Retrieved Desember 6, 2021, from DIVVY HQ: <https://divvyhq.com/content-marketing/8-interactive-ebook-examples-to-inspire-your-b2b-content-marketing/>
- Ferdian JR, J. (2018, Maret 19). *Selat Solo: Sejarah dalam Satu Piring*. Retrieved Desember 22, 2021, from Medium: <https://medium.com/pijak/selat-solo-sejarah-dalam-satu-piring-80fee5981e5e#:~:text=Selat%20Solo.,antara%20Kasunanan%20Surakarta%20dengan%20Belanda>.
- Fitria, R. (2020, November 17). *Perkedel Bakar, Kuliner khas Depok Warisan dari Belanda Depok*. Retrieved Desember 21, 2021, from Detik Food: <https://food.detik.com/info-kuliner/d-5258419/perkedel-bakar-kuliner-khas-depok-warisan-dari-belanda-depok>
- Kirana, F. A. (2019, Januari 11). *Ternyata Begini Asal Usul Sejarah Perkedel Jadi Makanan Indonesia*. Retrieved Desember 21, 2021, from Fimela: <https://m.fimela.com/lifestyle/read/3868354/ternyata-begini-asal-usul-sejarah-perkedel-jadi-makanan-indonesia>

- Migoya, M. A. (2019). *What is scientific illustration?* Retrieved November 30, 2021, from Ilustraciencia: <https://ilustraciencia.info/en/que-es-la-ilustracion-cientifica/>
- Priyatmoko, H. (2017, Oktober 27). *Mengenang Rijsttafel, "Wisata Kuliner" Pertama di Jawa*. Retrieved Juli 9, 2021, from Detik News: <https://news.detik.com/kolom/d-3702609/mengenang-rijsttafel-wisata-kuliner-pertama-di-jawa>
- Tim Editor Indeed. (2021, April 22). *How to become scientific illustrator*. Retrieved November 30, 2021, from Indeed: <https://www.indeed.com/career-advice/finding-a-job/how-to-become-scientific-illustrator>
- Wijoyo, W. H. (2016, Mei 2). *Pengantar E-Book*. Retrieved from Staff UNS: <https://widodo.staff.uns.ac.id/2015/05/02/pengantar-e-book/>

