

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **V.1 Kesimpulan**

*Edible flower* merupakan jenis-jenis bunga yang aman untuk dikonsumsi. Bunga-bunga tersebut tidak hanya sebagai hiasan pada sebuah hidangan saja, namun juga memiliki berbagai manfaat kesehatan. Sayangnya masih banyak masyarakat yang belum mengetahui manfaat dan kegunaan *edible flower*. Dengan memberikan informasi mengenai *edible flower*, maka akan sangat berguna untuk pelestarian *edible flower* itu sendiri dan menambah wawasan kepada masyarakat mengenai *edible flower*. Dengan adanya perancangan informasi mengenai *edible flower* melalui media *card game* ini, merupakan suatu bentuk penyelesaian masalah terkait *edible flower*, dan minimnya pola pikir masyarakat saat ini, mengenai konsumsi bunga. Media *card game* dalam hal ini, merupakan bentuk solusi perancangan. Dalam hal ini, media *card game* hadir sebagai sumber informasi yang dapat membantu masyarakat untuk mengenal lebih jauh mengenai *edible flower* terkait jenis-jenis, manfaat, kandungan dan cara pengaplikasiannya. Dengan adanya media *card game* tentang *edible flower* ini, khalayak diharapkan lebih mengenal tentang *edible flower* dengan baik.

Hal ini juga berfungsi sebagai upaya dalam meningkatkan rasa kepedulian serta merupakan pelestarian dan juga apresiasi terhadap kekayaan alam yang dimiliki Indonesia. Pemilihan penggunaan media *card game*, dalam hal ini juga dimaksudkan agar dapat memberikan kesan pengalaman yang berbeda dan penyajian informasi yang lebih seru kepada khalayak. Perancangan juga dilakukan menggunakan pendekatan elemen utama visual berupa ilustrasi yang menarik, dan berfungsi sebagai penjelas dari informasi yang dicantumkan sesuai dengan sumber. Pendekatan tersebut juga dikombinasikan dengan rancangan desain yang informatif, konsisten, sesuai dan mudah dipahami oleh khalayak.

Dengan demikian, masyarakat dapat memiliki sumber informasi yang cukup detail serta bisa menjawab rasa kebingungannya mengenai *edible flower*. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan dapat menambah wawasan bagi masyarakat dan

membuat masyarakat menjadi lebih terbuka lagi pola pikirnya terkait *edible flower*, serta mampu untuk memberikan informasi pengetahuan *edible flower* kepada khalayak luas. Mengetahui *edible flower* dapat memberikan pengalaman yang berbeda dan menjadi inspirasi untuk mencoba hal-hal baru dalam dunia kuliner, seperti sebagai salah satu resep atau bahan dalam penyajian makanan atau minuman, dapat menambah cita rasa yang unik, estetika dan nilai jual pada sebuah masakan, serta dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat untuk dapat lebih memanfaatkan kekayaan alam disekitarnya.

## **V.2 Saran**

Perancangan informasi mengenai *edible flower* masih dapat terbilang minim di Indonesia. Meskipun jumlahnya sedikit, sebagian besar khalayak akan membutuhkan media yang lebih beragam serta mudah diakses dan dijumpai untuk memperkaya wawasannya. Oleh karenanya, saran untuk perancangan selanjutnya adalah dengan memperluas khasanah dan jenis media. Misalnya, dengan membuat media video, audio visual, aplikasi, situs, atau media interaktif yang membahas mengenai *edible flower*. Selain itu, pembahasan perancangan informasi *edible flower* melalui media *card game* lebih berfokus utama pada jenis-jenisnya serta hanya terdapat beberapa bagian yang menjelaskan mengenai manfaat, kandungan dan cara pengaplikasiannya. Fokus pembahasan dapat diperluas lagi, misalnya dengan menampilkan informasi mengenai jenis makanan yang biasa menggunakan *edible flower* atau cara penanaman bunganya. Dengan demikian perancangan dapat mengedukasi hal yang lebih banyak lagi mengenai *edible flower*. Diharapkan juga untuk perancangan selanjutnya mampu menyempurnakan perancangan yang telah dibuat ini dengan data yang lebih lengkap dan media yang lebih menarik lagi.