

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi yang disajikan secara menarik mengenai tegel dan sejarahnya di Indonesia sehingga masyarakat mendapatkan informasi yang lebih mendetail. Tidak ditemukannya media informasi khususnya buku yang membahas mengenai tegel dan sejarahnya di Indonesia karena penggunaan tegel sempat terlupakan karena kehadiran produk keramik yang lebih terjangkau. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya perancangan media informasi berupa buku yang menarik agar dapat mempermudah dan menarik perhatian masyarakat dalam mempelajari mengenai tegel yang penuh dengan nilai sejarah di Indonesia. Buku informasi yang dirancang memiliki ukuran 20 x 20 cm dan memiliki 200 halaman. Buku ini membahas mengenai tegel dan sejarahnya di Indonesia mulai dari awal mula hadirnya tegel di Indonesia, motif-motif tegel yang menarik hingga perkembangan tegel pada zaman sekarang. Buku ini dilengkapi oleh beragam motif tegel yang dapat menjadi acuan dan pengetahuan mengenai motif tegel. Warna yang digunakan pada perancangan buku ini diambil dari warna-warna alami sebagaimana tegel menggunakan pigmen warna alami pada setiap produknya.

Dengan perancangan ini diharapkan masyarakat tidak kesulitan untuk mencari informasi mengenai tegel dan sejarahnya di Indonesia dan pada akhirnya dapat mengingat kembali bahwa tegel merupakan salah satu warisan budaya di Indonesia yang harus dilestarikan keberadaannya karena tegel dapat ditemukan pada bangunan bersejarah di Indonesia.

V.2 Saran

Dalam perancangan buku informasi tegel dan sejarahnya di Indonesia, diharapkan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya agar dapat menjaga dan melestarikan nilai-nilai kebudayaan Indonesia. Pada perancangan media informasi tegel dan sejarahnya di Indonesia, perancang hanya melakukan proses pencarian data berdasarkan kajian pustaka dan jurnal penelitian sebelumnya, oleh karena itu,

perancang selanjutnya dapat melakukan proses pelengkapan data berdasarkan observasi nyata ke lapangan.

Diharapkan pada perancangan selanjutnya dapat menyajikan informasi mengenai tegel dan sejarahnya di Indonesia melalui media-media yang lebih interaktif seperti permainan atau pun media interaktif digital. Sehingga masyarakat dapat berinteraksi sekaligus belajar mengenai tegel dan sejarahnya di Indonesia melalui media yang lebih menarik untuk digunakan.