

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, berikut ini akan dikemukakan hal-hal yang ditemukan sebagai jawaban setiap permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Pada dasarnya semua kegiatan memasak memiliki unsur sains dan seni di dalamnya. Akan tetapi tidak semua orang mengetahui hal tersebut. Pengetahuan tentang sains, matematika, dan desain dapat diajarkan kepada anak-anak melalui lembaga kursus yang sudah berpengalaman di bidang tersebut. Informasi yang disampaikan lebih mengarah pada kegiatan belajar sains, matematika, dan desain dengan *pastry* sebagai media sehingga para orangtua yakin bahwa kegiatan membuat *pastry* bukan sekedar kegiatan dapur yang tidak begitu penting untuk dipelajari anak. Pada saat proses membuat *pastry* berlangsung, orangtua bertindak sebagai pengarah dengan memberitahu apa jenis bahan yang dipakai, bagaimana cara menuangkan adonan yang benar, serta bagaimana cara menyalakan oven dengan aman. Anak yang memiliki minat pada kegiatan ini akan mendengarkan pengarahan dan bekerjasama dengan lebih baik sehingga komunikasi antara orangtua dan anak pun dapat terjalin.
2. Kegiatan belajar *pastry* bagi anak dan orangtua ini dapat menjadi peluang bisnis baru bagi LPK Ny. Liem. Karena sebelumnya target audiens yang dituju adalah konsumen yang ingin belajar dan membuka peluang usaha di bidang kuliner saja, dengan menambahkan satu jenis kegiatan kursus dengan target pasar yang berbeda tentunya akan menambah jumlah pemasukkan yang signifikan.
3. Perancangan media komunikasi visual untuk mempromosikan kegiatan belajar *pastry* adalah dengan teknik ilustrasi *vector*. Visual yang ditampilkan adalah proses kegiatan belajar *pastry* anak bersama orangtua. Ilustrasi dibuat dua macam

sesuai dengan program yang ditawarkan yaitu *Art Week* dan *Science & Math Week*. Gaya ilustrasi menggunakan gaya *manga* karena gaya inilah yang sedang populer dan lebih dikenal masyarakat baik oleh anak-anak maupun dewasa. Visual media promosi yang dibuat adalah dengan mengambil konsep *scrapbook*. Sebuah *scrapbook* umum dibuat ketika ingin menceritakan suatu pengalaman atau kenangan yang menyenangkan dengan menempel berbagai elemen seperti *post-it-note*, foto, dan potongan kertas lainnya yang dituliskan dengan berbagai jenis bentuk huruf pada suatu bidang. Dalam membuat *scrapbook*, ada kesan “asal tempel” dalam penampilannya. Meski pun terlihat seperti asal dan berantakan, *scrapbook* tetap memiliki aturan tata letak untuk mengurut kejadian atau elemen apa yang harus terbaca dulu dan seterusnya. Tata letak yang ramai dengan warna-warna cerah sangat mudah untuk menarik perhatian audiens terutama anak-anak.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Terhadap Audiens

Saat ini banyak sekali kegiatan untuk mengisi waktu luang yang ditawarkan bagi anak. Sebagai orangtua tentunya harus bisa memilih mana kegiatan yang bermanfaat mana yang tidak. Berekreasi ke taman ria adalah salah satu pilihan yang paling banyak digemari. Akan tetapi kegiatan rekreasi pun bisa dilakukan dengan mengunjungi museum atau kursus keterampilan sehingga bisa mengisi waktu luang sambil belajar.

5.2.2 Saran Terhadap LPK Ny. Liem

Sebagai lembaga keterampilan yang bergerak di bidang kuliner, kegiatan kursus yang ditawarkan sangat beragam dan dikhususkan bagi audiens yang ingin membuka usaha di bidang sejenis. Akan tetapi lebih baik lagi jika LPK Ny. Liem sesekali mengadakan kegiatan kursus bagi anak-anak melihat peluang bisnis kuliner ini tidak hanya milik orang dewasa saja.

5.2.3 Saran Terhadap Pemerhati dan Pembelajar Ilmu DKV

Sebagai pemerhati dan pembelajaran ilmu DKV diharapkan dapat terus membimbing dan membekali mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain tidak hanya dengan pengetahuan teoritis saja. Pengetahuan praktis dan simulasi dunia kerja pun perlu dilakukan dengan porsi yang lebih banyak agar almamater tidak kaget dengan dunia kerja nyata.