



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan perancangan visual kamus desain interaktif Taturancang, penulis menyimpulkan beberapa butir sebagai berikut:

1. Kamus desain interaktif Taturancang berisi istilah-istilah desain interaktif.
2. Kamus desain interaktif Taturancang dibuat dalam bentuk *website* agar dapat mengakomodir perbaruan konten dengan cepat.
3. Istilah sangat beragam dapat terkait dengan hal-hal teknis maupun hal-hal mendasar (filosofis).
4. Kamus ini diperuntukkan bagi desainer muda, mahasiswa, dan peserta magang.
5. Kamus dirangkai dalam 6 halaman utama yaitu beranda, tentang Taturancang, profil pengguna, halaman istilah, halaman perbandingan istilah, dan indeks.
6. Tampilan antarmuka kamus dirancang sesederhana mungkin untuk membantu kemudahan membaca dan mencerna konten dengan ilustrasi istilah yang variatif sebagai penanda keragaman.

5.2. Saran

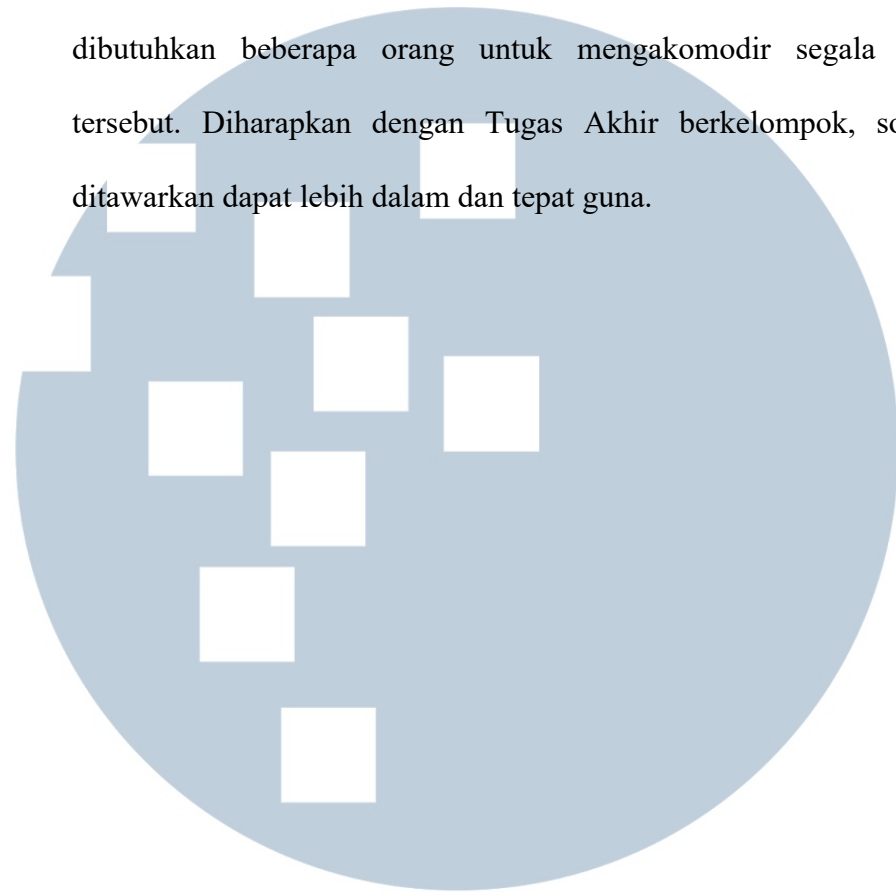
Berdasarkan pengalaman merancang visual Kamus Desain Interaktif Tuteurancang, penulis memberi beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam merancang media informasi diperlukan studi audiens yang dalam dan menyeluruh agar media yang digunakan dapat tepat sasaran dan tepat guna. Pendalaman data ini dapat dilakukan melalui FGD, wawancara, dan kuisisioner.
2. Dalam merancang media informasi sebaiknya membangun koneksi dengan narasumber-narasumber ahli untuk mendapat wawasan baru serta menjadi narasumber media informasi tersebut.
3. Bagi mahasiswa yang ingin melakukan tugas akhir sebaiknya mulai mencari topik lebih awal serta memperkuat masalah yang diangkat dengan cepat.

Proses pencarian data dan penggalan materi kerap menjadi fokus peserta yang berakibat waktu perancangan yang sedikit. Sediakan waktu dalam perancangan visual karena yang diuji adalah kemampuan perancangan peserta Tugas Akhir .

4. Saran bagi penyelenggara Tugas Akhir agar dapat mempertimbangkan perancangan berkelompok mengingat waktu pengerjaan Tugas Akhir yang tidak panjang. Perancangan Tugas Akhir berkelompok akan membantu peserta dalam memperdalam materi masing-masing peserta secara lebih dalam dan menyeluruh. Dalam sebuah proyek perancangan terdapat banyak aspek seperti aspek promosi, tata letak, hingga *branding* sehingga

dibutuhkan beberapa orang untuk mengakomodir segala kebutuhan tersebut. Diharapkan dengan Tugas Akhir berkelompok, solusi yang ditawarkan dapat lebih dalam dan tepat guna.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA