



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Simpulan

Legenda urban adalah bentuk cerita rakyat modern yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia. Banyaknya penggemar kisah hantu di Indonesia dapat terlihat dari banyaknya penggembar film, novel, *podcast* horor yang sampai sekarang ini sangat besar. Akan tetapi, karena kisah hantu banyak disajikan dalam bentuk media hiburan, banyak dari masyarakat Indonesia yang menganggap bahwa kisah hantu tersebut adalah sebuah media hiburan saja. Hal ini dibuktikan dari wawancara yang menyebutkan kisah hantu pada jaman sekarang kurang dihargai karena sifatnya tidak dapat dilihat dan dirasakan. Oleh karena itu penulis merancang sebuah buku yang informatif menggunakan teknologi *augmented reality* yang bertujuan untuk menjadi alternatif media yang memberikan informasi mengenai hantu-hantu asli Indonesia.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan buku dari Andrew Haslam yang dibagi menjadi tiga tahapan besar, yaitu pendekatan secara desain, *design brief*, dan menentukan komponen buku. Pada tahapan yang pertama dibagi lagi menjadi empat tahap kecil, yaitu dokumentasi, analisis, ekpresi, dan konsep. Pada tahap dokumentasi penulis melakukan metode pengumpulan data melalui wawancara, kuisisioner, fgd, studi referensi, dan studi eksisting. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan penulis melakukan tahap selanjutnya yaitu analisis dimana penulis melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan *big idea* sebagai acuan desain pada tahap ekpresi dan konsep. Pada tahap ekpresi dan konsep penulis menentukan referensi dan *moodboard* yang mendasari perancangan desain penulis.

Pada tahapan *design brief* penulis mulai merancang *prototype* buku yang terdiri dari tipografi, warna, ilustrasi, model 3D, *layout*. Hasil akhir dari perancangan tersebut kemudian disebarkan kepada calon *user* dengan melakukan

user test untuk mendapatkan *feedback* mengenai perancangan. Hasil *feedback* kemudian penulis jadikan acuan revisi desain untuk masuk ke karya final.

5.2 Saran

Setelah penulis melalui seluruh proses perancangan. Penulis dapat memberikan saran terkait perancangan tugas akhir. Dalam memiliki sebuah topik perancangan, ketahuilah terlebih dahulu bidang yang dikuasai. Hal ini dapat membuat mahasiswa dapat melakukan proses perancangan dengan maksimal dan sedikit tekanan karena perancangan Tugas Akhir ini akan memakan banyak sekali waktu dan tenaga mahasiswa.

Setelah topik ditentukan, mahasiswa perlu melakukan proses riset yang mendalam mengenai topik perancangan. Riset dilakukan dengan penelitian yang revelan terhadap topik seperti mencari informasi yang kredibel dari internet atau narasumber yang terpercaya dan ahli dalam bidang yang relevan dengan topik perancangan. Selain itu, mahasiswa juga harus melakukan pemahaman terhadap target audiens yang mendalam seperti mempelajari karakteristik dan behavior mereka sehingga mahasiswa dapat membuat solusi yang tepat terhadap masalah yang ditemukan dalam topik perancangan.

Selain itu, lakukanlah pendalaman mengenai tujuan dan maksud mengapa mahasiswa melakukan perancangan tersebut. Dengan begitu, dibalik perancangan Tugas Akhir mahasiswa terdapat sebuah motivasi yang jelas sehingga menjadi sebuah alasan yang kuat mengapa perancangan tersebut dirancang menjadi sebuah solusi dari masalah yang ditemukan dalam topik perancangan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A