



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 Kesimpulan

Berdasarkan pengumpulan data dan analisis yang dilakukan penulis melalui wawancara terhadap pembuat tato, kuesioner terhadap target *user*, FGD, dan studi eksisting, perkembangan seni tato pada zaman sekarang didukung oleh minat remaja akhir yang sangat tinggi. Jumlah remaja akhir yang memiliki tato pada tubuhnya dan yang belajar untuk membuat tato semakin meningkat, didukung dengan munculnya praktek membuat tato di rumah dan kos-kosan. Namun, informasi mengenai prosedur dalam bertato, terutama dari segi kebersihan yang diketahui oleh remaja akhir masih sangat minim. Selain itu, media yang memberikan informasi khusus mengenai kebersihan dalam bertato juga tidak divisualisasikan secara utuh, sehingga kurang menarik perhatian pembaca, terutama remaja, di mana tampilan visualnya terlihat membosankan, tidak memiliki warna yang menarik, serta konten yang monoton.

Pada tahap perancangan, penulis menggunakan teori desain grafis untuk menghasilkan sebuah media informasi berupa *website* sebagai media utama dan media sosial, poster digital, serta *merchandise* sebagai media promosi pendukung. Konsep yang digunakan penulis adalah buku harian, ditarik dari *big idea* ‘*Comfortness in Expressing Yourself*’, untuk memudahkan pendekatan terhadap remaja yang cenderung memiliki sifat ekspresif dan menciptakan rasa *relatable*. Konten yang diberikan juga disusun sedemikian rupa agar informasi yang cenderung berat dan bahasa yang tidak awam dapat dengan mudah diserap oleh target *user* dan informasi dapat ditangkap dengan cepat.

Berdasarkan konsep tersebut, penulis menciptakan gaya visual menyerupai jurnal atau buku harian, dengan penggunaan tulisan tangan, gambar-gambar coretan, tekstur kertas, stiker, dan lain-lain. Penulis juga menggunakan warna yang berani, namun juga didukung dengan warna yang lembut dan menenangkan, sehingga target *user* dapat mencerna informasi yang kompleks dengan mudah dan

menyenangkan. Konsep ini ditampilkan dengan visual yang cerah, sederhana, dan rapi untuk menjauhkan dari perspektif tato sebagai sesuatu yang menyeramkan dan terkadang dikaitkan dengan kriminalitas.

Dengan dirancangnya *website* ini, dapat memudahkan masyarakat, terutama remaja akhir sebagai target utama, untuk mendapatkan informasi mengenai kebersihan dalam bertato. Selain itu, juga terdapat artikel-artikel lain seputar tato yang dapat dibaca oleh *user* dan akan dilakukan *update* secara berkala untuk penambahan artikel, serta penerimaan saran dari *user*, sehingga *user* tidak perlu kesulitan mencari artikel yang berbeda-beda dari berbagai *website*.

5.2 Saran

Dalam perancangan *website* ini, penulis telah mempelajari hal-hal baru yang tidak pernah dipelajari dan dilakukan sebelumnya, namun penulis mengakui masih terdapat banyak hal yang dapat dikembangkan. Salah satunya adalah variasi interaksi dalam *website*, di mana penulis hanya menggunakan interaksi berbentuk *hover*. Selain itu, aset yang digunakan penulis kurang bervariasi, sehingga pada setiap halaman, terdapat aset yang sama digunakan secara berulang. Hal ini dapat menimbulkan kebosanan terhadap *user*. Sehingga, saran dari penulis adalah untuk perancangan selanjutnya memperhatikan variasi pada interaksi dan penyusunan konten, serta ragam aset agar lebih menarik dibaca oleh *user*. Namun, tetap bersifat ringan agar tidak mendominasi konten yang kompleks.

Perancangan *website* mengenai kebersihan dalam bertato ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian untuk media informasi selanjutnya, terutama dalam hal perilaku manusia. Penulis menyarankan pembahasan lebih mendalam mengenai perilaku manusia, baik konsumen maupun non-konsumen tato dan persepsinya, berdasarkan seni tato yang terkadang masih dipandang sebagai sesuatu yang negatif, dikaitkan dengan kriminalitas, dan hal yang tabu.

Selain itu, kepada entitas Universitas Multimedia Nusantara, penulis menyarankan agar adanya penyesuaian waktu terhadap sidang kelayakan dengan pengumpulan keseluruhan karya perancangan, dan dengan kegiatan diluar pembuatan tugas akhir, seperti ujian akhir semester atau UAS mata kuliah

lainnya. Pada kesempatan ini, penulis harus mengumpulkan karya perancangan terlebih dahulu sebelum pengumpulan UAS mata kuliah yang berkaitan dengan tugas akhir, sehingga penulis tidak dapat melakukan penyesuaian kembali terhadap konten yang sekiranya kurang didalami. Serta kepada rekan mahasiswa lainnya yang akan mengambil Tugas Akhir, penulis menyarankan untuk menentukan pengaturan dan pembagian waktu dengan sebaik mungkin, terutama dalam keadaan di tengah pandemi Covid-19.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA