



### **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

*SCUBA diving* adalah kegiatan penyelaman dibawah permukaan laut dengan menggunakan alat bantu *SCUBA* atau *Self Contained Underwater Breathing Apparatus*. Kegiatan *SCUBA diving* dapat dikategorikan sebagai salah satu olahraga ekstrim yang membutuhkan pengetahuan dan keahlian khusus. Hadi (1991) dan Andy, dkk (2014) mengatakan bahwa sertifikasi selam dan kemampuan mengendalikan masalah adalah salah satu cara yang dianjurkan penyelam untuk mengetahui hal-hal terkait *SCUBA diving*. Namun, bagi penyelam pemula yang terjun dalam bidang *SCUBA diving*, dapat dikatakan bahwa mereka belum mendapatkan pelatihan dan pengetahuan yang mumpuni, sehingga kerap terjadi kesalahan-kesalahan yang dapat berakibat fatal.

Oleh karena itu, untuk mencegah dan menghindari hal tersebut, penulis mengajukan solusi berupa perancangan media informasi melalui *microsite SCUBA Diving 101: An Underwater Adventure* sebagai media utama untuk menginformasikan materi yang dapat dipelajari oleh penyelam pemula sebelum melakukan kegiatan *SCUBA diving*. Dengan menggunakan konsep ilustrasi, *cool tone color palette*, *typeface* yang tegas dan *copywriting* yang *straight forward*, penulis dapat menginformasikan materi *SCUBA diving* sekaligus memvisualisasikan suasana bawah laut.

#### 5.2 Saran

Setelah penulis melewati sidang akhir, dewan sidang menyampaikan beberapa saran yang dapat diterapkan penulis yaitu:

- 1) Mengembangkan desain *microsite* yang telah dibuat menjadi *prototype* agar dapat lebih terbayangkan alur dari UX nya.
- 2) Menggunakan aset visual berupa foto untuk menampilkan sisi *SCUBA diving* yang *adventurous*, memerlukan keseriusan dalam pelaksanaan kegiatan dan visualisasi yang lebih jelas.
- 3) Mencantumkan informasi mengenai kedalaman yang diperbolehkan dalam setiap level sertifikasi dan regulasinya dalam media yang dibuat.
- 4) Mempertimbangkan target usia diatas 18 tahun karena sudah bisa bertanggung jawab akan dirinya sendiri dan sudah mampu mencari penghasilan sendiri agar tidak membebani dan tergantung pada orangtua untuk membiayai keperluan yang dibutuhkan dalam melaksanakan kegiatan *SCUBA diving*.
- 5) *Merchandise* tidak hanya digunakan sebagai *gimmick*, namun dapat dipergunakan secara lebih efektif untuk meningkatkan minat target audiens dan promosi Bubbles Dive Center. Contohnya adalah *merchandise* dapat digunakan sebagai hadiah yang dapat ditukarkan ketika *user* berhasil menyelesaikan *quiz* yang tersedia di *microsite*.

Kemudian, setelah melakukan proses perancangan media informasi mengenai *SCUBA diving* untuk pemula, penulis juga ingin menyampaikan beberapa saran kepada pembaca yang hendak membuat topik serupa.

- 1) Topik mengenai *SCUBA diving* ini masih dapat diulik dan dikembangkan baik secara konten maupun media yang dirancang. Hal ini ditujukan agar informasi dapat tersebar lebih luas dan menghindari permasalahan-permasalahan yang dapat terjadi saat melakukan kegiatan *SCUBA diving*.
- 2) Melibatkan lebih banyak narasumber dari berbagai macam sudut pandang untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih lengkap, variatif, dan objektif.
- 3) Memastikan bahwa konten yang dipaparkan boleh disebarluaskan secara luas dan sudah mendapatkan persetujuan dari pihak yang bersangkutan.