



### **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

Proses perancangan dimulai dengan penentuan audiens. Media ini ditargetkan kepada pria maupun wanita berdomisili Jakarta yang berumur 20 – 24 tahun dan memiliki ketertarikan kepada hal-hal yang berhubungan Jepang maupun fashion alternatif. Secara spesifik, domisili berada di Jakarta karena itulah dimana acara bertema Jepang cenderung diadakan dan menjadi tempat dimana komunitas fashion alternatif berkumpul. Selain itu, Jakarta juga bersifat sebagai pusat fashion dan gaya hidup yang dijadikan pedoman oleh masyarakat di luar Jakarta.

Setelah topik dan target audiens ditentukan, konsep media informasi dirancang. Proses perancangan dimulai dengan membuat *mindmap* untuk menentukan arahan konten dan visual media informasi. Pada akhirnya, konsep yang ditentukan adalah “*Ebook* interaktif berisi informasi mengenai fashion alternatif dari Jepang dengan gaya ilustrasi *chibi*”. Informasi yang terdapat pada *ebook* bersifat sebagai pengenalan kepada fashion lolita dan konten terbagi menjadi definisi, sejarah, jenis-jenis, sumber, acara, dan media. Sementara itu, konsep visual *ebook* dibangun agar sesuai dengan gaya ilustrasi yang cukup sering dipakai oleh media hiburan di Jepang. Selain itu, *ebook* juga dirancang agar menyerupai media fashion lolita yang sudah ada, seperti majalah “*Gothic & Lolita Bible*”, pakaian lolita di dunia nyata, dan logo-logo *brand* fashion lolita.

Setelah menentukan konsep, proses perancangan dilanjut dengan pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer dikumpulkan melalui wawancara dan *focused group discussion* yang dilaksanakan melalui *online call* seperti Facebook dan Discord. Selain itu, juga disebar *survey* untuk mendapatkan opini masyarakat Jakarta mengenai fashion lolita. Sementara itu, data sekunder diambil dari tulisan formal seperti buku dan jurnal, juga media online

yang dibuat oleh anggota komunitas fashion lolita. Informasi relevan yang telah dikumpulkan kemudian diringkas agar dapat lebih mudah dipahami oleh audiens.

Menggunakan konsep *ebook* dan informasi yang telah dikumpulkan, *prototype ebook* dirancang. *Prototype* tersebut kemudian melalui proses *testing* bersama berbagai macam *user* saat *Prototype Day* yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara. Disediakan *survey* dimana *user* dapat menjawab pertanyaan mengenai *prototype* dan meninggalkan komentar masing-masing. *Feedback* yang diberikan oleh *user* kemudian digunakan sebagai arahan untuk melakukan revisi kepada *ebook*.

## 5.2 Saran

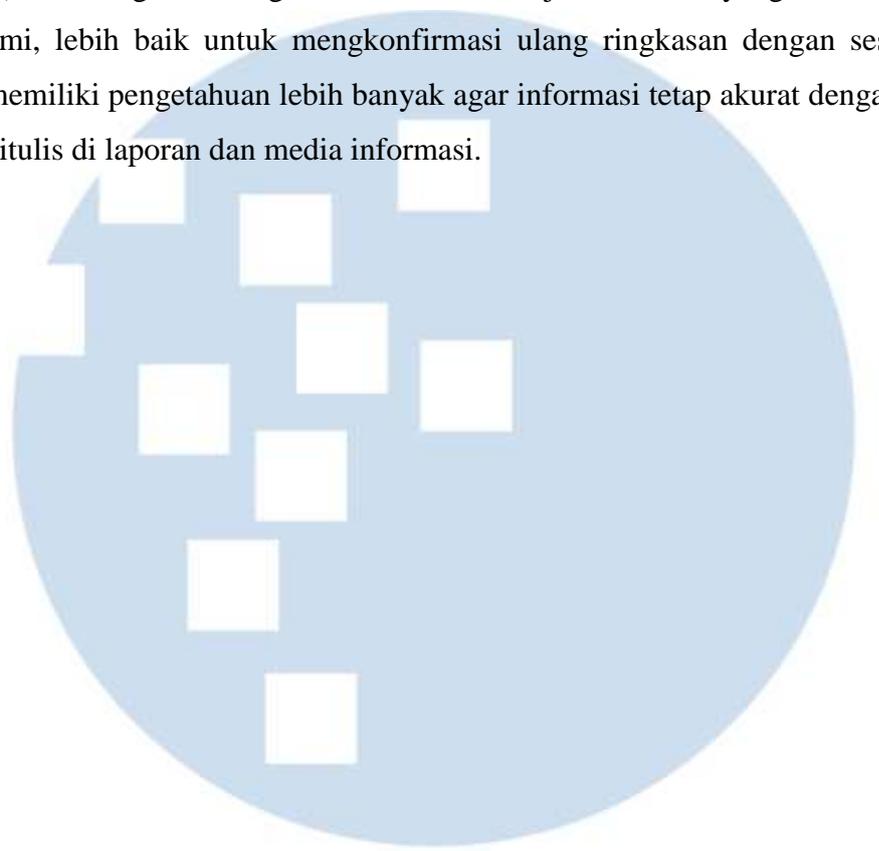
Ada beberapa saran yang ingin disampaikan ke penulis kepada mereka yang ingin merancang media *ebook* dengan topik yang serupa. Saran tersebut adalah:

1) Walaupun baik untuk menulis topik yang sesuai dengan ketertarikan personal, juga penting untuk memastikan ketersediaan informasi. Topik fashion alternatif bersifat komunitas, maka informasi yang tersedia juga cenderung diciptakan oleh anggota komunitas tersebut dan dipublikasikan di media *online*. Mungkin topik fashion yang sudah melebihi tahap komunitas dapat diangkat, dimana fashion tersebut sudah memiliki media yang lebih formal seperti jurnal, buku, maupun artikel berita.

2) Informasi yang disediakan pada laporan dapat lebih mendalami topik atau proses perancangan agar tidak terlalu umum dan lebih memperjelas arah perancangan media informasi yang dibuat. Selain itu, juga perhatikan jenis informasi yang dimasukkan kepada laporan agar lebih sesuai dengan proses perancangan media.

3) Aplikasi selain Adobe XD dapat digunakan untuk membuat *ebook* agar dapat memasukan fitur-fitur lain seperti animasi tambahan, suara, dan lain-lain untuk meningkatkan tingkat interaktivitas. Fitur yang tersedia pada Adobe XD cukup terbatas, maka disarankan untuk menggunakan aplikasi lain yang memiliki lebih banyak opsi interaktivitas.

4) Jika ingin meringkas informasi menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami, lebih baik untuk mengkonfirmasi ulang ringkasan dengan seseorang yang memiliki pengetahuan lebih banyak agar informasi tetap akurat dengan topik yang ditulis di laporan dan media informasi.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA