



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

Generasi Z adalah generasi yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi layaknya bernafas dalam kehidupan sehari-hari, ditunjukkan dengan sebanyak 98% dari mereka telah memiliki gawai sendiri dengan salah satu penggunaan utama yaitu bermain sosial media. Sosial media mendorong setiap orang untuk selalu terhubung dan memamerkan kehidupan sempurna mereka sehingga mendorong masyarakat terutama generasi muda untuk melakukan *hustling* agar mencapai standar tersebut. *Hustle culture* adalah budaya masyarakat yang menganut gaya hidup gila kerja yang dilakukan bukan dengan tujuan untuk mencapai pemenuhan segi ekonomi melainkan suatu gaya hidup yang dimuliakan sehingga manusia tidak lagi bekerja untuk hidup melainkan sebaliknya. *Hustle culture* memiliki banyak faktor penyebab maupun dampak yang dapat mempengaruhi keseimbangan dan kesejahteraan hidup secara signifikan dengan salah satu dampak terbesar yaitu kematian. Penulis melakukan proses pengumpulan data dan riset dengan melakukan wawancara ahli, wawancara user, kuisisioner, FGD, dan studi refrensi. Hasil dari riset yang telah dilakukan menunjukkan banyak dari generasi muda yang belum mengetahui atau memiliki miskonsepsi mengenai fenomena tersebut dan tidak sedikit yang telah mengalami berbagai dampak kesehatan mental maupun jasmani diakibatkan perilaku *hustling*. Oleh sebab itu, penulis memutuskan untuk merancang cerita interaktif mengenai *hustle culture* bagi remaja akhir agar dapat memiliki budaya bekerja yang lebih sehat dan produktif sebagai penggerak masa depan Negara Indonesia.

Dalam proses perancangan cerita interaktif mengenai *hustle culture*, metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah metode *Human Centered Design* dan *Interactive Digital Media Development Process*. Tahapan dari kedua metode tersebut adalah *definition* dan *inspiration*, *design* dan *ideation*, serta *production* dan *implementation*. Kata kunci yang menjadi dasar dari cerita interaktif yang dirancang

adalah kopi, ringan, dan akrab yang menghasilkan *big idea* “Menjadi akrab melalui cerita secangkir kopi”. Konsep yang dihasilkan adalah untuk merancang sebuah cerita ringan dari perspektif orang pertama yang berinteraksi dengan tiga karakter dengan tiga persona *hustler* berbeda untuk memahami mengenai fenomena hustling, faktor, dan dampaknya. Interaksi akan dilakukan di sebuah kafe sebagai latar yang akrab bagi pekerja muda dengan kopi sebagai simbol dari gaya hidup pekerja muda yang sibuk. Penulis kemudian merancang keseluruhan cerita, sistem, dan aset yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk *prototyping* melalui *software* Figma.

Pada proses iterasi, dilakukan dua kali *testing* yaitu *alpha* dan *beta testing*. Hasil dari *alpha testing* menunjukkan iterasi minor yang dapat diperbaiki dan dikembangkan lagi. Setelah memperbaiki, mengembangkan, dan menyelesaikan cerita interaktif secara keseluruhan, penulis kemudian melakukan *beta testing* dengan mengundang kembali *target user* yang telah diwawancara dan mengikuti FGD sebelumnya untuk memberikan penilaian, kritik dan saran bagi hasil media perancangan. Hasil penilaian secara keseluruhan adalah sangat baik dengan berbagai masukan dan perbaikan yang dapat diimplementasikan jika media akan dirilis secara nyata. Cerita interaktif yang berhasil dirancang dan diselesaikan dinilai berhasil oleh para *user beta testing* untuk memberikan informasi edukatif mengenai *hustle culture*, faktor, dan dampaknya sekaligus mengajak *user* untuk merefleksikan kehidupan pekerjaan mereka. Cerita juga berhasil berfungsi sebagai media rekreasional yang diperlukan oleh para *hustler* karena kesibukan pekerjaan yang tinggi.

5.2 Saran

Proses keseluruhan perancangan yang dilakukan memberikan banyak pengalaman bagi penulis baik dalam aspek edukasi maupun kehidupan. Perancangan yang dilakukan tidak lepas dari masalah dan kekurangan penulis sebagai individu. Melalui proses perancangan yang telah dilakukan, penulis belajar untuk mengatur waktu sehingga dapat mengerjakan pekerjaan dengan lebih efisien, memiliki banyak teman dan menjaga koneksi, mengerti batas kemampuan diri

sendiri, dan saling membantu satu sama lain dalam tekanan. Penulis juga menyadari bahwa perancangan yang dilakukan seharusnya dilakukan bersama dengan tim yang memiliki keahlian masing-masing, dikarenakan kekurangan penulis dalam menguasai seluruh aspek yang dibutuhkan dalam perancangan dan waktu yang sangat singkat.

Saran dari penguji adalah untuk memperhatikan alasan dan argumen yang lebih kuat dalam memilih media baik untuk menjelaskan keuntungan dan kerugiannya sehingga dapat tersampaikan dengan baik. Penyampaian cerita juga sebaiknya dikuatkan dengan menyetarakan atmosfer dan visual dengan narasi yang ada untuk membantu memberikan efek yang lebih besar bagi pembaca. Ketua siding juga tidak lupa mengingatkan agar setiap aspek desain yang digunakan dalam proses perancangan perlu ada dalam tinjauan pustaka sebagai dasar dan acuan penulis sehingga hasil maksimal.

Saran dari penulis untuk peneliti atau mahasiswa lainnya yang akan mengambil topik /kategori perancangan yang serupa :

1. Melakukan pencarian data yang objektif, komprehensif, dan mendalam terhadap topik karena merupakan sebuah masalah/fenomena sosial yang memerlukan banyak pendekatan sosial.
2. Secara aktif terlibat dan aktif dalam bertukar pikiran, mencari referensi, dan mendapatkan berbagai sudut pandang mengenai seluruh aspek perancangan yang dibutuhkan.
3. Memilih topik karena memiliki pengalaman atau keahlian terhadap topik yang diambil sebagai dasar dan acuan awal pengembangan.
4. Mengevaluasi dan berkonsultasi pada diri sendiri maupun orang lain pada setiap langkah perancangan untuk memastikan efektifitas, efisiensi, dan resiko pada setiap tahapan.