

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Mokbang merupakan siaran daring yang menampilkan seorang *host* memakan makanan dengan kuantitas banyak kepada penontonnya (Margawati, et al., 2020). Tren tersebut berasal dari Korea Selatan dan telah menjamur di Indonesia di kalangan remaja akhir berusia 20-24 tahun. Namun, sebuah tayangan mokbang dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif kepada penontonnya. Telah ada beberapa media informasi yang membahas tentang pengaruh tersebut, namun media tersebut belum memiliki cara penyampaian yang efektif. Padahal, penting bagi kalangan remaja akhir untuk mengerti akan pengaruh dari video mokbang dapat mempengaruhi kesehatan mereka.

Maka, penulis merancang sebuah *mobile website* untuk dijadikan sebagai media informasi dan edukasi mengenai pengaruh mokbang tersebut. Penulis dibekali dengan studi riset dan wawancara dari para ahli gizi maupun psikolog untuk memberikan konten edukasi yang menarik dan interaktif. Penulis menggunakan metode desain *Universal Methods of Design* (Martin & Hanington, 2012) untuk mendasari proses perancangan.

Mobile website tersebut telah diuji coba sebanyak 4 kali dengan *alpha test* dan *beta test* kepada target *user*. Penulis mendapatkan hasil akhir dengan nilai 4.7 dari 5 pada perancangan *website* penulis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perancangan *mobile website* penulis dapat dijadikan sebagai media informasi yang menarik dan menyenangkan untuk membantu target *user* dalam memahami pengaruh kegiatan menonton video mokbang terhadap kesehatan dan gaya hidupnya.

5.2 Saran

Dari proses perancangan yang telah dilakukan, penulis memberikan saran kepada pembaca yang juga akan mendalami topik yang sama maupun topik lainnya. Berikut merupakan beberapa saran dari penulis:

1. Topik mengenai tren menonton video mokbang, terutama pembahasan mengenai pengaruhnya, masih belum memiliki banyak studi lokal yang membahas topik tersebut karena tren tersebut masih dianggap baru. Untuk itu, penulis menyarankan ada baiknya selain melakukan studi riset jurnal, pembaca melakukan wawancara dengan tenaga ahli yang berkaitan untuk mendapatkan jawaban dan sumber yang lebih kredibel.
2. Dalam merancang sebuah *website*, sangat penting untuk mengetahui dan mengaplikasikan gestur berdasarkan kebiasaan *user* ketika menggunakan sebuah *website*. Hal ini dapat memberikan *user experience* yang baik dan tidak membuat *user* kebingungan ketika menggunakannya.
3. Visual *website* yang memakai banyak ilustrasi kemungkinan besar akan lebih cocok kepada target *user* wanita. Apalagi, mengingat kecenderungan wanita dalam memperhatikan kesehatan dan bentuk tubuh mereka.
4. Saat telah menemukan berbagai sumber atau data yang berkaitan, segera tuliskan setiap tinjauan pustaka ke dalam laporan supaya tidak terlupakan.

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