

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Aplikasi dan situs pencarian jodoh secara *online* adalah hasil dari kemajuan teknologi yang semakin pesat. Namun dengan kemajuan teknologi yang begitu bermanfaat ini masih banyak oknum yang menyalahgunakan *dating application* untuk mencari keuntungan dengan cara yang merugikan pengguna lain. Diketahui bahwa batas usia pengguna bermain *dating app* dimulai dari usia 18 tahun, maka dari itu sebagian besar generasi muda lah yang berada didalam aplikasi ini , dan sebagian besar generasi muda juga yang dapat menjadi korban dari para pelaku kejahatan yang memanfaatkan aplikasi-aplikasi *online dating*. Berdasarkan riset yang telah dilakukan melalui kuesioner dan kemudian diisi oleh 104 responden, penulis menemukan bahwa sebanyak 60 pengguna pernah dilecehkan secara virtual maupun langsung dari *match online dating* mereka. Hal tersebut sangat memprihatinkan apalagi setelah melakukan observasi pada media sosial dan tempat-tempat umum, penulis tidak menemukan media informasi yang memadai untuk generasi muda dapat belajar mencegah hal tersebut terjadi pada mereka. Penulis melakukan wawancara langsung dengan para korban yang pernah mengalami pelecehan dan penipuan dari *match online dating* mereka. Pernyataan dari narasumber wawancara mendukung hasil observasi penulis yaitu, mereka tidak pernah menemukan media yang secara khusus membahas mengenai keamanan *online dating*.

Penulis membuat solusi yang dapat diselesaikan dengan desain yaitu dengan merancang media informasi *website* bernama *SafeLove* sebagai media utama. *Website* ini bertujuan memberikan informasi, *insight*, *tips*, dan juga edukasi kepada generasi muda seputar cara bermain *online dating* agar mencegah terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan pada generasi muda saat bermain *online dating*. Sebelum masuk ke tahap desain, penulis melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan kata kunci, *tone of voice*, dan *big idea*. Ketiga hal tersebut akan menjadi pedoman dan acuan selama perancangan *website* berjalan. Setelah melakukan *brainstorming* menggunakan *mindmap*

untuk masing-masing hal tersebut, penulis menemukan *keywords* yaitu *trustworthy*, *safe*, dan *guardian angel*. Sedangkan *big idea* adalah *guiding you to find love the safe way* yang merujuk kepada kata kunci yang didapatkan sebelumnya. Setelah itu penulis melakukan *brainstorming* lagi untuk mendapatkan *tone of voice* yang nantinya akan digunakan sebagai acuan mengenai pembawaan nuansa ataupun nada *website*. *Tone of voice* yang ditemukan adalah *wisdom*, *bright*, *guiding*. Dari sini penulis menentukan warna utama untuk perancangan yaitu biru, pink, dan ungu yang masing-masing memiliki arti yang sesuai dengan *keywords*, *big idea*, dan *tone of voice*. Konten yang ada didalam berdasarkan informasi yang telah penulis dapatkan dari korban/narasumber, hasil wawancara dengan psikologis, dan juga pengamatan untuk mengetahui *insight* orang lain di media sosial dan forum-forum terkait.

Perancangan *website* menggunakan Adobe Illustrator untuk pembuatan aset visual yang kemudian dipindahkan untuk langsung memasuki proses *layouting* pada software pembuatan *website/ UI/UX* bernama Figma. Setelah selesai merancang media utama *website*, penulis merancang media-media sekunder sebagai pendukung. Tujuan media sekunder tersebut adalah untuk menarik perhatian target audiens sampai mengakses *website*. Media sekunder yang ditentukan adalah poster, media sosial Instagram, iklan pada *hand grip* transportasi umum, *cup sleeve*, dan *merchandise* berupa topi dan kaos.

Terkadang *online dating* masih dipandang sebelah mata dan tidak terlalu dianggap sebagai sesuatu yang serius. Padahal sudah banyak generasi muda yang menjadi korban dari pelaku pelecehan yang berkeliaran didalam aplikasi *online dating*. Permasalahannya bukan pada aplikasi atau platform tersebut dan tentu bukan salah dari korban. Salahnya ada pada pelaku yang memanfaatkan aplikasi *online dating* dengan tidak baik. Namun jika ingin mengubah pikiran seorang pelaku, termasuk hal yang berat dilakukan karena hal itu berasal dari itikad baik dan hati yang ingin berubah. Maka dari itu penulis berharap adanya media informasi *website* ini dapat menjadi solusi yang memproteksi generasi muda agar tidak menjadi korban.

5.2 Saran

Perancangan media informasi *website* yang telah dilakukan penulis selama kurang lebih 5 bulan, diharapkan dapat membawa manfaat dan keamanan bagi pembaca-nya. Saran-saran yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca yang sedang melaksanakan tugas akhir dan yang sedang melaksanakan dengan topik serupa, yaitu:

1. Perancangan *website* bukanlah keahlian penulis dan bukan spesialis dari jurusan yang diambil penulis. Maka dari itu, persiapkanlah diri dengan teori dan buku mengenai *user interface* dan juga membaca cara pembuatan *website* dengan seksama sebelum masuk kedalam perancangan.
2. Pengumpulan data melalui wawancara dengan narasumber korban adalah hal yang sulit dilakukan. Dikarenakan topik penulis berhubungan dengan hal yang sensitif. Maka dari itu, utamakan mencari narasumber dari mutual ataupun teman terdekat sebelum mencari di *platform/* forum umum. Karena calon narasumber akan segan untuk mempercayai orang asing dengan cerita mereka.
3. Topik pelecehan dari *online dating* atau manapun, memiliki target audiens yang luas. Meskipun mayoritas adalah perempuan sebagai korban, namun jangan lupakan korban laki-laki. Meskipun perempuan adalah target audiens primer, tetap sisakan konten, gaya visual, dan *tone of voice* yang dapat menarik target audiens laki-laki juga

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