

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Archlive merupakan sebuah *startup* yang bergerak pada bidang jasa *freelance* arsitek. Saat ini, Archlive menggunakan sistem *contact person* pada media sosial Instagram dalam menjalankan bisnisnya. Namun, dalam penggunaan media sosial *Instagram* sebagai media utama dapatnya kendala terhadap calon *customer* dalam mengakses informasi lengkap atau dibutuhkan. Hal tersebut berdampak besar dalam aksesibilitas seorang calon *customer* dalam mencari informasi-informasi krusial yang dibutuhkan. Maka dari itu, diperlukannya media informasi yang dapat mencangkup serta mempermudah aksesibilitas calon *customer* dalam mencari informasi-informasi yang krusial dalam mencari dan memilih sebuah jasa arsitektur *freelancer*.

Berdasarkan teori perancangan *User Centered Design (UCD)* oleh Jagadish, penulis melakukan proses perancangan yang dimulai dari *understand context of use* yang merupakan pencarian materi teori sebagai ilmu dasar nantinya kepada penulis ketika perancangan desain nantinya, lalu penulis melakukan proses perancangan *specify user requirement* untuk pencarian dan pengumpulan data yang diperlukan. Setelah itu, penulis melakukan perancangan *design solution* yang merupakan tahapan perancangan solusi desain mulai dari tahapan konsep, pembuatan *mindmap* untuk mendapatkan *big idea*, perancangan aset visual, sampai dengan hasil desain. Media yang penulis rancang pada tahapan *design solution* merupakan media utama *website* serta media sekunder *facebook ads*, *youtube ads*, *Instagram story ads*, *google ads*, serta *merchandise (notebook, t-shirt, totebag)*. Tahapan terakhir merupakan *evaluation against requiremen tyang* merupakan tahapan penulis untuk merevisi ulang karya desain agar dapat mencapai hasil akhir desain yang lebih baik serta analisis terhadap karya-karya desain yang telah dibuat.

Berdasarkan penelitian jurnal dengan judul Pergeseran Paradigma dan Persepsi Karya Arsitektur Bagi Arsitek di Era Informasi diketahui sekitar 39,81 juta orang di Indonesia menggunakan search engine Google untuk mencari jasa arsitek (2018), serta dari penelitian yang penulis telah lakukan mengenai penggunaan media informasi terhadap jasa informasi, mayoritas responden memilih media *website* dalam mengakses dan mencari informasi lengkap terhadap jasa-jasa arsitektur. Maka dari itu solusi dari permasalahan yang diambil merupakan perancangan media informasi dan media utama *website*. Media informasi *website* dapat mencakup informasi lengkap jasa-jasa arsitek yang dibutuhkan seperti biaya, portofolio, serta biografi arsitektur. Dari segi konten dan desain, penulis membuat dan merancang konten *website* berdasarkan pada hasil kuesioner yang telah didapatkan serta dari tahapan studi referensi dan perancangan *big idea* yang telah dilakukan.

5.2 Saran

Dalam perancangan media informasi yang terfokuskan pada ranah dunia jasa arsitektur, dibutuhkan pencarian data yang objektif dan *valid* agar mendapatkan keseluruhan konten yang komprehensif serta berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Maka dari itu, penulis melakukan tidak hanya dari *secondary research* namun juga dari wawancara terhadap narasumber-narasumber yang memiliki wawasan khusus terhadap topik yang diambil. Wawancara tersebut dilakukan terhadap seorang arsitektur profesional untuk mendapatkan informasi lebih detail mengenai dunia kerja arsitektur.

Pada saat perancangan sebuah visual desain, sebuah *big idea* juga sangat berpengaruh dalam perancangan desain. Hal tersebut dikarenakan sebuah *big idea* merupakan hal dasar dan krusial pada saat proses perancangan visual yang nantinya dapat membantu dalam strategi perancangan yang telah ditentukan. Semua hal tersebut dilakukan agar isi konten informasi yang akan dan ingin disampaikan cocok dengan *target audiens* yang telah ditentukan.