

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dangdut Koplo merupakan genre turunan dari dangdut yang hari ini kembali digemari oleh masyarakat karena keunikannya yang norak tetapi enak untuk didengar. Dangdut Koplo yang berdiri seringkali dianggap sebagai genre kampung yang beranjak keluar dari stigma tersebut dan menjadi genre yang adaptif dan populer. Dengan paduan alat musik Tradisional, dangdut koplo dianggap sebagai salah satu musik tradisional Indonesia. Namun, kurangnya dokumentasi tentang dangdut koplo dapat berakibat pada berkurangnya rasa bangga dan kepemilikan terhadap dangdut koplo ini. Lebih parahnya lagi, sejarah dangdut koplo yang bersusah payah untuk terus eksis dapat dilupakan begitu saja karena tidak ada yang mengarsipkan momen-momen tersebut. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah media informasi yang mengumpulkan dokumentasi perkembangan Dangdut Koplo di Indonesia

Penulis menggunakan teori *Interactive Digital Media Development Process* yang dibagi menjadi 3 yaitu *definition*, *design*, dan *production*. Penulis melakukan riset mendalam tentang topik pada tahap *definition* yang kemudian diaplikasikan dalam sebuah desain visual yang interaktif pada Figma. Hal ini dilakukan dalam tahap *design*. Untuk memaksimalkan perancangan, penulis melakukan *alpha* dan *beta test* pada tahap *production*. Pada saat riset, penulis melakukan studi kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan *insight* sesuai topik.

Desain kemudian dikembangkan dan terus diuji untuk memaksimalkan penyampaian informasi kepada pengguna. Hasil dari pengujian tersebut digunakan untuk merevisi perancangan agar tetap maksimal dan dapat dikembangkan. Penulis mendapatkan banyak masukan dan perubahan selama proses ini. Perubahan yang dibutuhkan, diimplementasikan supaya *website* tetap ramah terhadap pengguna dan menyampaikan informasi yang tepat.

5.2 Saran

Penulis belajar banyak hal selama perancangan ini. Tidak hanya pengetahuan seputar dangdut koplo, tetapi penulis juga belajar tentang cara merancang yang ilmiah dan sistematis. Penulis juga belajar cara memaksimalkan penggunaan waktu selama penyusunan karya. Dalam penyusunan karya pula, penulis banyak mengasah kemampuan dalam mendesain dan meningkatkan *sense* visual. Berikut adalah saran yang dapat penulis sampaikan berkaitan dengan media maupun topik serupa kedepannya.

- 1) Mahasiswa
 - a). Mempersiapkan dengan matang kebutuhan Tugas akhir seperti topik dan media yang akan dibuat. Pastikan penyusun dapat menguasai teknik pembuatan media dan topik yang dibahas.
 - b). Pentingnya mengatur waktu saat perancangan berlangsung.
 - c). Perhatikan setiap *feedback* untuk memaksimalkan perancangan.
 - d). Jika ingin mengambil topik seputar musik, pastikan melakukan studi observasi untuk mengetahui kondisi terkini topik terkait.
 - e). Perhatikan sumber informasi yang akan ditampilkan dan cantumkan pada hasil karya jika menggunakan informasi dari orang lain.
 - f). Perhatikan *mandatory* sebagai pihak yang mampu memberi validasi informasi dan membantu memaksimalkan perancangan.
- 2) Masyarakat
 - a). Masyarakat diharapkan untuk lebih menghargai hal-hal yang berkaitan dengan adat atau tradisi dan tidak menganggapnya sebagai hal yang kumpang.
 - b). Merawat dan melestarikan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia di kemudian hari.