

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pada perancangan ini dilatarbelakangi dengan data yang penulis dapatkan. Data tersebut merupakan kurangnya pengenalan akan suku khususnya suku Loloan di Bali yang budayanya mulai punah. Data tersebut didukung dengan hasil wawancara dengan I Gede Suartana selaku kepala bidang kebudayaan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana yang mengatakan bahwa suku Loloan masih belum dikenal luas oleh masyarakat Bali. Dari sana diperlukannya pengenalan akan budaya agar budaya terus dapat dilihat oleh generasi mendatang.

Dari masalah yang penulis temukan, penulis mengajukan perancangan media yang memberikan informasi mengenai suku Loloan di Bali kepada remaja SMP-SMA yang masih belajar mengenai budaya. Media yang digunakan adalah website berbentuk *mobile* dikarenakan masyarakat yang lebih mudah mengakses informasi melalui handphone mereka. Untuk membuat website tersebut penulis menggunakan metode perancangan yaitu Human Centered Desain oleh IDEO. Metode ini memiliki tiga tahapan yaitu inspirasi, ideasi, dan implementasi. Pada tahapan inspirasi penulis menggunakan wawancara, *frame your design*, dan *secondary research*. Tahapan ideasi penulis menggunakan *brainstorming*, *create concept*, *rapid prototyping* dimana penulis membuat prototype dari website, dilanjutkan dengan *get feedback*, dan *integrate and iterate feedback*.

Dari website tersebut disediakan berbagai informasi mengenai sejarah dari Loloan, lokasi dimana kampung Loloan berada, serta kebudayaan yang dimiliki oleh suku Loloan. Pada tahapan selanjutnya yaitu implementasi penulis menggunakan *live prototyping* dan *keep getting feedback*. Tahapan tersebut dilakukan pada tanggal 26-29 Mei 2023 dan mendapatkan 30 responden pada google form. Dari form tersebut penulis mendapatkan berbagai *feedback* mengenai visual, konten, dan tipografi.

Dengan adanya website ini, remaja akan dapat mempelajari dan mengenal mengenai suku Loloan dan diharapkan untuk memunculkan dan meningkatkan rasa tertarik kepada budaya Indonesia.

## **5.2 Saran**

Bagi pembaca yang akan melakukan penelitian ataupun perancangan yang serupa, disarankan untuk melakukan riset terhadap topik penelitian terlebih lagi mengenai media yang akan dirancang. Penting juga untuk melakukan pengumpulan data yang lebih mendalam dan dilakukan jauh jauh hari. Hal tersebut diperlukan agar hasil yang telah dirancang dapat dipertanggungjawabkan dan selesai tepat pada waktunya. Pada pembuatan website, diperlukan untuk mempelajari proses dalam pembuatan website itu sendiri. Dimulai dari persona, user journey, user flow, dan sitemap. Hal hal tersebut akan membantu dalam proses perancangan UI/UX yang akan dirancang. Penggunaan visual seperti foto dan video yang menggambarkan keadaan lingkungan dapat membantu target dalam memvisualisasikan keadaan sekitar. Pada website yang bersifat berkelanjutan diharapkan menambahkan komunitas yang dapat membantu target berkomunikasi satu sama lain dan juga pemberitahuan mengenai website.

