

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari lukisan-lukisan Legendaris di Indonesia, kita dapat belajar banyak hal yang meliputi sejarah, budaya, ekspresi seni, dan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya. Lukisan sering kali menjadi saksi bisu dari masa lalu, merekam peristiwa penting, tokoh-tokoh bersejarah, serta kehidupan masyarakat pada masa lalu. Dengan mempelajari lukisan-lukisan ini, kita dapat mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang perkembangan seni rupa Indonesia, perubahan sosial, dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh masyarakat pada masa tersebut. Memahami ekspresi seni dalam lukisan membantu kita memperluas keterampilan interpretasi visual dan mengembangkan kemampuan untuk mengapresiasi berbagai bentuk ekspresi kreatif. Dalam karya seni, seniman sering menggunakan simbol, metafora, dan perumpamaan untuk mengungkapkan gagasan atau memberikan komentar sosial, politik, atau filosofis. Dengan melibatkan diri dalam pemahaman tentang pesan-pesan ini, kita dapat memperkaya perspektif kita tentang isu-isu yang relevan dalam masyarakat, serta melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda.

Sayangnya, rata-rata generasi muda cenderung kurang memahami dan menghargai potensi pembelajaran yang ada karena mereka merasa metode melihat lukisan yang umum digunakan terlalu monoton dan membosankan. Pendidikan seni yang terfokus pada pengenalan teori dan analisis kritis lukisan bisa membuat mereka merasa jenuh dan kehilangan minat.

Oleh karena itu, penulis menawarkan suatu solusi untuk permasalahan tersebut dengan merancang cara baru menikmati lukisan melalui sebuah media informasi interaktif berupa aplikasi *augmented reality* tentang lukisan-lukisan legendaris di Indonesia untuk generasi Z remaja akhir 17-25 tahun bernama “ARTistik”. Sebelum memulai proses perancangan, penulis memilih metode

perancangan yang akan digunakan, yaitu metode *Human Centered Design* yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, *Prototyping*, dan *Testing*.

Pada tahapan *Inspiration* penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mewawancarai tim edukator dari Galeri Nasional, serta Vuforia Indonesia. Selain itu, penulis juga menyebarkan kuesioner kepada pelajar, mahasiswa, dan pekerja yang tinggal di area Jabodetabek, serta melakukan studi eksisting terkait topik yang dibahas.

Pada tahap *Ideation*, penulis berhasil menghasilkan ide besar yang berjudul “*Discover The Hidden Stories Through The Reflection of Digital Frame*” Setelah itu, penulis menentukan konsep perancangan *mobile app* yang memberikan kesan *intriguing*, *whimsical*, dan *majestic*.

Pada tahap *Prototyping* dan *Testing*, penulis membuat perancangan media aplikasi kemudian dilakukan uji coba *alpha test*, penulis menerima *feedback* yang positif dan kritik yang membangun. Berdasarkan *feedback* tersebut, penulis mengimplementasikan perbaikan dan menguji kembali hasil implementasi melalui *beta test*, yang juga menghasilkan umpan balik yang positif.

Melalui perancangan ini, tujuan dari aplikasi ARTistik adalah memberikan informasi yang tidak hanya memberikan edukasi, tetapi juga meningkatkan kesadaran para remaja akhir tentang makna dan hal-hal menarik yang bisa diketahui dari lukisan-lukisan legendaris di Indonesia. Dengan demikian, diharapkan audiens target dapat mulai menghargai dan memberikan perhatian lebih pada lukisan-lukisan di Indonesia.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan aplikasi ARTistik, terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan kepada peneliti lain yang memilih topik serupa:

1. Disarankan untuk menghubungi narasumber ahli dengan waktu yang cukup awal dalam proses pengumpulan data. Narasumber yang sangat relevan sering memiliki jadwal yang padat, sehingga sulit untuk dihubungi jika dilakukan secara mendadak.

2. Untuk hasil perancangan yang lebih maksimal, disarankan memanfaatkan waktu dengan baik untuk mengeksplorasi data dan informasi yang dapat digunakan. Dengan eksplorasi yang mendalam, dapat ditemukan lebih banyak informasi yang berguna untuk menciptakan desain yang kuat. Perlunya pemahaman dalam segi teknis seperti *coding* dan mampu memahami hubungan kualitas dengan performa akan mempermudah dalam perancangan.
3. Topik lukisan-lukisan legendaris masih sangat luas dan memiliki banyak potensi. Disarankan untuk lebih menggali informasi dan konten yang lebih spesifik dan dapat dihasilkan dari topik tersebut. Eksplorasi dengan waktu yang cukup dan lebih dalam akan menghasilkan konten yang lebih kaya dan beragam. Dapat pula media di kategorikan berdasarkan beberapa kriteria seperti meliputi tahun pembuatan, pelukis, gaya seni, tema atau subyek, serta teknik atau medium. Dengan mempresentasikan kategori-kategori ini secara jelas dan terstruktur dalam aplikasi, pengguna akan dapat dengan mudah menemukan topik yang sesuai dengan minat dan preferensi mereka.
4. Meskipun perancangan berbentuk media informasi, desain dapat menyertakan fitur atau elemen yang menginspirasi pengguna untuk terlibat secara aktif dalam topik yang disampaikan.
5. Dalam perancangan media aplikasi, disarankan untuk menyertakan elemen yang memastikan konten informasi dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini dapat dilakukan dengan mengimplementasikan elemen *mandatory* yang memastikan keabsahan dan kualitas informasi yang disajikan dalam perancangan.
6. Disarankan pula dalam perancangan nama *brand* untuk tidak menggunakan kata-kata umum yang ada pada kamus seperti Artistik, melainkan bisa dimodifikasi menjadi lebih unik sehingga menghindari masalah-masalah yang terkait dengan *branding*.