

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Konsep hidup *childfree* merupakan sebuah bentuk cara hidup, dimana individu atau pasangan secara aktif memilih untuk tidak memiliki anak. Walaupun telah ada sejak tahun 1970-an, konsep hidup *childfree* mendapatkan eksposur yang sangat tinggi, sehingga menarik perhatian dan mulai diketahui oleh masyarakat Indonesia. Melalui pengenalan public terhadap konsep hidup tanpa anak, memicu banyak diskusi dan perdebatan pro dan kontra, yang di dominasi oleh sifat kontra terhadap konsep hidup tersebut. Respon kontra atau ketidaksetujuan masyarakat Indonesia terhadap hidup *childfree*, dapat berdasar pada kurangnya pengenalan dan keterbukaan informasi yang ada terhadap konsep hidup tersebut. Ketidakadaan dan ketidaklengkapan informasi terhadap konsep hidup *childfree* tersebut, dikarenakan sifat hidup *childfree* yang menjunjung tinggi fertilitas. Dengan begitu, dalam perancangan ini, penulis berfokus dalam menciptakan sebuah media informasi, sebagai bentuk keterbukaan dan langkah awal bagi masyarakat Indonesia untuk mengenal konsep hidup *childfree*.

Melalui media informasi yang dirancang, bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi terhadap keputusan *childfree* sebagai dasar pemahaman dan pertimbangan akan pilihan untuk hidup *Childfree*. Melalui keterbukaan dan kelengkapan informasi yang disediakan, dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan konsep hidup *childfree*, sebagai sebuah atau salah satu bentuk pilihan keluarga non tradisional yang dapat dipilih. Melalui interaktivitas yang dimiliki dari media informasi, dapat menciptakan komunikasi dua arah, dalam tujuan memberikan keterbukaan terhadap hidup *childfree*. Dalam melaksanakan perancangan ini, penulis berdasar pada teori-teori mengenai *user interface* dan *user experience* yang telah dipelajari pada mata kuliah Interaction Design. Teori-teori

yang dipelajari dan digunakan, mencakup *user persona*, *user journey*, *information architecture*, *flowchart*, *low fidelity design*, *high fidelity design*, hingga *prototyping*. Dalam mengimplementasikan teori dan melaksanakan perancangan, penulis juga menggunakan pengetahuan dan pemahamannya dalam mengoperasikan dua aplikasi selama proses perancangan. Dua aplikasi atau *software* utama yang digunakan selama melaksanakan desain perancangan ini adalah Adobe Illustrator dan Figma.

Selama melaksanakan perancangan media informasi interaktif, penulis menggunakan metode penelitian *hybrid*, yang mencakup penggunaan tiga metode, yaitu metode kualitatif, metode kuantitatif dan studi referensi. Penggunaan metode penelitian *hybrid* tersebut bertujuan agar penulis dapat lebih mengenal dan memahami terhadap permasalahan dan kebutuhan secara nyata. Penulis menggunakan metodologi perancangan *design thinking* milik Interaction Design Foundation, dalam bukunya yang berjudul “*The basic of User Experience Design*”. Pemilihan metodologi perancangan ini oleh penulis, dikarenakan memiliki tahapan-tahapan perancangan yang memberikan titik fokus dan berpusat pada pengguna, seperti pada tahap *empathize* dan *define*.

Perancangan media informasi interaktif ini, mulai dari pengumpulan data, pengolahan data, proses perancangan, sampai tahap *testing*, membutuhkan waktu durasi kurang lebih 16 minggu. Pada proses *testing*, terhadap dua tahapan *testing* yang dilakukan kepada pengguna, yaitu *alpha test* dan *beta test*. Tahap *testing alpha test* dilaksanakan oleh penulis melalui acara Prototype Day yang diselenggarakan oleh pihak Universitas Multimedia Nusantara. Melalui *alpha testing*, penulis melakukan uji coba terhadap kelayakan dari segi desain, yang mencakup hal-hal bersifat teknis seperti teori pemilihan warna, tipografi, gaya ilustrasi, hingga *grid* yang digunakan dalam media informasi. Lalu pada tahap *beta testing*, dilaksanakan setelah perbaikan yang dilakukan sesuai hasil *alpha test*, dengan tujuan untuk mendapatkan *insight* langsung dari target pengguna perancangan sesuai batasan masalah yang ditentukan.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan pelaksanaan laporan serta perancangan media informasi interaktif, penulis menerima banyak masukan dan pembelajaran selama melaksanakan proses perancangan. Masukan-masukan yang didapatkan, akan menjadi dasar bagi penulis dalam melaksanakan perancangan dan penelitian lain, sehingga di waktu depan dapat menghasilkan hasil yang lebih baik.

Dalam perancangan yang telah diselesaikan, terdapat banyak ruang pengembangan yang dapat dilakukan, terhadap hasil karya yang dirancang. Pengembangan dapat dilakukan dengan penambahan sudut-sudut pandang informasi, seperti sudut pandang melalui agama dan budaya di Indonesia. Sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih luas dan terbuka melalui berbagai sudut pandang. Pengembangan selanjutnya, dapat dilakukan dengan menyediakan fitur wadah diskusi publik terhadap konsep hidup *childfree*. Sehingga dapat memberikan ruang untuk bersuara, berdiskusi, serta menambah pengetahuan terhadap konsep hidup *childfree* dari berbagai individu. Lalu dapat dilakukannya pengembangan terhadap sistem warna yang digunakan, yaitu untuk menghindari penggunaan warna negatif dan gelap seperti hitam. Dikarenakan tidak dapat mengkomunikasikan sifat komunikasi yang ingin dibawa, dan membawa sifat yang negatif terhadap tampilan media informasi.

Melalui banyak pengembangan yang dapat dilakukan dalam perancangan ini, penulis menyusun saran-saran yang ditujukan kepada pembaca yang akan melaksanakan perancangan dengan topik serupa. Agar sekiranya, perancangan yang dilakukan dapat menghasilkan hasil yang lebih baik. Berikut adalah saran-saran yang dapat penulis berikan.

- 1) Dalam proses perancangan media informasi mengenai topik *childfree*, diperlukan pertimbangan terhadap target pengguna dari perancangan tersebut. Dimana target yang efektif merupakan individu yang belum mengenal dan mengetahui mengenai konsep hidup *childfree*. Dikarenakan, jika seorang individu telah mengenal konsep hidup *childfree*, mereka telah memiliki pertimbangan pribadi dalam memilih konsep hidup tersebut,

sehingga kurang memiliki kebutuhan akan media informasi terhadap keputusan *childfree* yang telah dilatari dengan pertimbangan pribadi dari masing-masing individu.

- 2) Dalam proses perancangan tampilan media informasi mengenai topik *childfree* diperlukan pertimbangan pemilihan sistem warna untuk menghindari warna-warna negatif seperti penggunaan warna hitam. Melainkan, dapat dipertimbangkan untuk menggunakan warna-warna yang lebih positif dan optimis, sehingga dapat memberikan keterbukaan dan nilai-nilai baru yang dimiliki dari konsep hidup *childfree*.
- 3) Dalam proses perancangan konten media informasi mengenai topik *childfree* diperlukan pertimbangan terhadap konten yang akan disediakan, dimana diperlukannya pemahaman dari berbagai sudut pandang yang mempengaruhi atau memiliki keterkaitan dengan konsep hidup *childfree*. Pemahaman dari sudut pandang, agaman, sosiologis, psikologis, budaya, ekonomi, dan masih banyak lagi diperlukan, untuk menyediakan informasi yang bersifat terbuka dan lengkap dalam menyampaikan informasi mengenai konsep hidup *childfree*.
- 4) Dalam melaksanakan proses perancangan dengan topik yang mencakup terhadap materi psikologi, sosiologi, ataupun praktisi pembelajaran terhadap manusia lainnya, pembaca perlu mempertimbangkan sumber-sumber mana saja yang dapat menjadi sumber pengumpulan data. Penulis menyarankan untuk membaca artikel-artikel berita yang mengulas ataupun berfokus pada pendapat dari narasumber ahli yang ingin dicari. Setelah itu, menggunakan platform LinkedIn untuk mengajukan permohonan secara formal terkait pengumpulan data.

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