

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

K-Pop yang merupakan budaya populer yang masuk ke Indonesia ini memiliki penggemar K-Pop yang rela mengeluarkan uang demi mengkoleksi *merchandise* hingga tiket konser yang dilatarbelakangi dari motif kepuasan yang akhirnya bisa berdampak buruk pada remaja penggemar K-Pop (*kpopers*) jika tidak diimbangi dengan pengetahuan terhadap literasi keuangan sehingga bisa mengakibatkan pemborosan hingga berdampak pada keuangan yaitu krisis keuangan hingga utang.

Dari data penelitian pun ditemukan bahwa adanya remaja penggemar K-Pop (*kpopers*) yang rela mengeluarkan uang untuk K-Pop hingga adanya yang tidak mengetahui terkait literasi keuangan. Oleh sebab itu penulis akhirnya menawarkan solusi untuk merancang media informasi berupa *website* sesuai dengan hasil penyebaran kuesioner, para remaja penggemar K-Pop (*kpopers*) lebih menghabiskan waktunya secara digital, kemudian dari proses pembuatan perancangan penulis melakukan *research*, analisis, hingga akhirnya mendapatkan *big idea* “*Easy and Happiness in Finding Total Control Your Money*” dengan *keyword* mudah, kontrol, seimbang, dan bahagia. Akhirnya penulis tuangkan kedalam proses desain perancangan *website* dimulai dari *website*, pemilihan warna, hingga menjadi dalam bentuk *prototype* yang memberikan informasi keuangan dan juga info dari segi K-Popnya juga, serta memberikan fitur-fitur yang dapat membantu dalam proses perencanaan keuangannya juga.

Dengan adanya perancangan ini media informasi untuk literasi keuangan pada *kpopers* remaja berupa *website* diharapkan tidak hanya sekedar memberikan informasi terkait keuangan begitu saja, tetapi dapat mengimplementasikan dan menerapkan sehingga dapat memutuskan, merencanakan, dan mengelola keuangan menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

5.2 Saran

Setelah dari perancangan Tugas Akhir ini, penulis memiliki saran bagi mahasiswa/i yang akan mengambil topik serupa:

- 1) Pertama-tama harus sudah menyiapkan *timeline* dari awal pengerjaan hingga akhir agar tidak tergesa-gesa dalam pengerjaannya maupun begadang sehingga hasil pun lebih maksimal dalam pengerjaan.
- 2) Kedua, dalam pemilihan topik Tugas Akhir pun harus sesuai dengan minat dan kesukaan, jika tidak pengerjaan Tugas Akhir akan terasa lebih berat.
- 3) Ketiga, tidak menunda-nunda dalam pengerjaan harus lebih tekun dan teliti lagi karena waktu proses pengerjaan Tugas Akhir tidak begitu lama.
- 4) Keempat, setiap dari perancangan yang dilakukan harus disertai dengan alasan dan mengapa dipilihnya agar hasil perancangan menjadi lebih maksimal dan sesuai lagi dengan target tujuannya.
- 5) Kelima, isi dari materi dari literasi keuangan harus lebih digali kembali agar bisa memberikan informasi lebih banyak lagi dan desain media informasi pada *website* ini masih bisa dikembangkan.
- 6) Keenam, Dalam pengerjaan perancangan pada desain *website* perlu ada perhatian dalam penggunaan ukuran pada *font* harus lebih disesuaikan dengan target usia yang dituju, sebab pada perancangan yang sudah dilakukan oleh penulis perlu ada perbaikan kembali pada ukuran *font* yang kebesaran, padahal target yang dituju adalah remaja usia 17 – 22 tahun sehingga terkesan seperti anak-anak.
- 7) Ketujuh, dalam perancangan media informasi yang berupa *website* untuk para remaja *kpopers* (penggemar K-Pop) pada bagian *even parallax* pada *website* harus ada *point of interest* (POI) dalam hal visual dan kontennya, harus ada fokus utamanya yang dapat menarik perhatian para remaja *kpopers* (penggemar K-Pop) dan secara hierarki dalam *website* harus diperhatikan.
- 8) Kedelapan, dalam perancangan *website* jangan lupa untuk menambahkan *disclaimer* pada konten “ini bukan patokan utama”.

- 9) Kesembilan, dari sisi *insight* untuk perancangan *website* ini harus lebih diperdalam baik dari sisi *user* maupun topik yang sedang diangkat.
- 10) Terakhir kesepuluh, penggunaan *copywriting* pada *website* lebih diperhatikan karena itu penting untuk digunakan agar dapat menarik para remaja *kpopers* (penggemar K-Pop) mau mencoba dan melakukan yang ada pada *website* “*Kpop Money Planner*” ini. Selain *copywriting*, konten-konten dalam *website* pun juga perlu diperhatikan kembali.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA