

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tingkat adopsi kucing dengan kebutuhan khusus dari shelter dan rumah foster di Indonesia tergolong cukup rendah. Menurut hasil wawancara dengan shelter dan rumah foster kucing, serta kuesioner dengan adopter dan calon adopter kucing dengan kebutuhan khusus, ini terjadi karena kucing dengan kebutuhan khusus butuh perhatian, waktu, dan dana yang lebih tinggi. Hasil riset juga menunjukkan bahwa banyak orang yang merasa jumlah media informasi mengenai topik tersebut di Indonesia saat ini belum cukup. Ada banyak media informasi yang menyebarkan informasi yang tidak divalidasi dan tidak jelas. Hal tersebut dapat menyebabkan orang-orang yang tertarik malah menjadi bingung. Dari kuesioner yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media informasi yang dapat dipercaya yang memaparkan informasi yang jelas serta dapat membantu meringankan kegiatan yang harus dilakukan selama proses perawatan kucing, akan meningkatkan kemungkinan masyarakat Indonesia untuk mengadopsi kucing dengan kebutuhan khusus.

Penulis menggunakan metode perancangan *Human-Centered Design* oleh IDEO untuk merancang media informasi ini. Tahap-tahap perancangan dalam metode ini terbagi menjadi 3 kelompok, yakni *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Dalam tahap *inspiration*, penulis melakukan wawancara dan riset untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Kemudian dalam tahap *ideation*, penulis mulai mengolah informasi yang sudah didapatkan dalam tahap sebelumnya menjadi sebuah ide. Dalam tahap ini, penulis membuat ide, konsep, *low-fidelity wireframe*, *high-fidelity*, dan mulai membuat prototipe. Di tahap terakhir, penulis melakukan *live prototyping*, *alpha test*, dan *beta test*. Selama proses perancangan ini, penulis membuat perancangan untuk sebuah aplikasi *mobile* sebagai media utama. Penulis juga merancang beberapa media sekunder, seperti situs web, post dan ads Instagram dan YouTube, poster, stiker vinyl dan kalung kucing.

5.2 Saran

Penulis mendapatkan banyak pengalaman yang baru selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Berikut adalah beberapa saran yang ingin penulis sampaikan untuk siapapun yang sedang mengerjakan tugas akhir:

- 1) Pastikan hasil riset awal konsisten dengan data lapangan. Tanyakan pada pihak yang berwenang atau *expert* dalam bidang tersebut tentang situasi yang sebenarnya di lapangan. Ini dapat mengurangi kemungkinan diperlukannya pergantian judul karena permasalahan data.
- 2) Wawancara sangat penting untuk mendapatkan *insight* yang diperlukan dalam proses perancangan karya desain. Jangan takut untuk mencari beberapa narasumber dengan perspektif yang berbeda-beda untuk memperluas wawasan seorang desainer.
- 3) Pesan yang disampaikan menggunakan aset visual dapat lebih mudah dicerna oleh audiens. Penggunaan teks yang panjang dalam karya dapat menurunkan tingkat ketertarikan audiens untuk melihat karya.
- 4) Penggunaan karakter maskot yang menarik dapat digunakan untuk lebih dari satu media. Contohnya seperti gambar yang digunakan untuk stiker *freebie*. Gambar tersebut dapat digunakan juga untuk fitur di dalam aplikasi yang telah dirancang.
- 5) Gunakan nama-nama yang menarik untuk halaman-halaman yang ada di dalam aplikasi. Nama tersebut sebaiknya mudah dimengerti sehingga *user* dapat dengan mudah memahami konten dari halaman tersebut.

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