

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Toeti Heraty Noerhadi merupakan tokoh perempuan fenomenal yang banyak menulis pemikiran penting perempuan. Berdasarkan artikel yang dilansir dari CNN, Toeti Heraty dijuluki sebagai satu-satunya penyair kontemporer wanita yang terkemuka di Indonesia. Hal tersebut karena karya beliau yang mengandung metafora yang kompleks dengan mengangkat topik feminisme di Indonesia. Melalui hasil karya-karyanya baik puisi maupun tulisan ilmiah, beliau menonjolkan sajak-sajak citra wanita.

Permasalahan besar pada perancangan ini adalah sebagian besar orang tidak mengetahui siapa gerangan sebenarnya sosok Toeti Heraty ini, yang sebenarnya Toeti Heraty merupakan sosok tokoh terkenal dan penting di Indonesia kita yang tercinta ini. Oleh sebab itu penulis melakukan survei berupa kuesioner untuk mencari tahu kebenaran apakah Toeti Heraty memang benar – benar tidak dikenal oleh kalangan masyarakat. Berdasarkan hasil kuesioner kepada 100 responden yang berusia 17-25 tahun di Indonesia, 96% responden tidak mengetahui sosok Toeti Heraty. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah media informasi untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya remaja berusia 17-25 tahun mengenai sosok Toeti Heraty dan pemikiran feminisme yang dimilikinya karena Toeti Heraty merupakan satu-satunya tokoh penyair wanita kontemporer di Indonesia yang pemikirannya masih relevan dengan masalah feminisme di masa sekarang. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi secara cepat adalah *website*.

Menurut Soran (2014), *website* merupakan suatu kumpulan halaman yang menunjukkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam maupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari keseluruhan, baik itu yang bersifat statis maupun dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian

bangunan yang saling berkaitan dan dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink*. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melakukan perancangan website yang menawarkan informasi mengenai Toeti Heraty hingga karya-karya yang dibuat oleh Toeti Heraty.

Dalam melakukan perancangan website penulis menggunakan metode metodologi perancangan *Design Thinking* dari Institut Desain Hasso Plattner di Stanford. Pada proses perancangan website melibatkan lima fase, yaitu *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Dalam *Interaction Design Foundation* tahapan *empathize* merupakan tahap pertama yang dilakukan untuk mendapatkan pendekatan dengan pengguna melalui riset terkait permasalahan yang hendak diselesaikan. Tetapi sebelum itu penulis juga melakukan tahapan *secondary research* yang bertujuan untuk mencari informasi lebih lanjut terkait sosok Toeti Heraty. Pada tahapan *empathize* ini, penulis berfokus kepada pencarian data melalui metode kualitatif dan juga kuantitatif, penulis melakukan survei yang melibatkan 100 orang responden dan juga melakukan wawancara lapangan kepada salah satu pengurus dari Museum Cemara 6, serta melakukan wawancara kepada pihak yang bisa menjadi pion penting dalam menyusun website yaitu *Software Engineer*. Setelah mendapat data yang dibutuhkan, penulis mencari referensi website yang akan digunakan ke dalam perancangan website.

Pada tahapan *define*, penulis memperdalam target *audience* dengan mengolah data yang menjadi target perancangan. Data tersebut, diolah dan dirangkum menjadi *user persona* dan *user journey*.

Tahapan selanjutnya merupakan tahapan *ideate* yang berfokus pada proses pembuatan perancangan ide melalui proses *brainstorming* dalam pembuatan website hingga merancang website yang menjadi solusi perancangan Tugas Akhir. Pada proses ini, penulis melakukan *brainstorming* permasalahan dengan *mindmap, keyword*, menentukan *big idea, tone of voice, moodboard, sitemap, wireframe*, dan perancangan *low fidelity*.

Setelah tahapan *ideate*, kemudian penulis melakukan tahapan *prototype* untuk melakukan perancangan desain *website*. Penulis memasukkan konten visual, *copywriting*, dan warna ke dalam *low fidelity website*. Penulis melakukan desain *website* dengan mempertimbangkan referensi *website* JK.Rowling, Van Gogh, dan Devon Stank. Penulis melakukan tahapan perancangan desain seutuhnya menggunakan Figma.

Hasil desain dan juga *prototype* yang telah dibuat oleh penulis diujikan kepada target test market melalui proses *alpha test* dan juga *beta test*. Hal – hal yang diuji merupakan aspek visual, hierarki keseluruhan, efektifitas *website*, penyampaian informasi yang jelas, dan juga kesesuaian dengan topik. *Feedback* yang didapatkan penulis digunakan untuk memperbaiki dan mengembangkan desain agar mampu memenuhi tujuannya sebagai media informasi yang sesuai dengan kebutuhan penulis. Secara garis besar, *output* desain yang diproduksi oleh penulis sudah memenuhi tujuan dan juga sesuai dengan target perancangan, hanya saja masi terdapat beberapa kritik dan juga *insight* yang dapat digunakan penulis sebagai revisi untuk perancangan bisa menjadi lebih baik lagi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pada pengalaman penulis dalam menyusun perancangan Tugas Akhir ini, penulis memiliki berbagai macam saran yang ditujukan untuk mahasiswa yang kelak akan merancang Tugas Akhir, berikut dibawah ini merupakan beberapa saran dari penulis:

1. Pada saat berada di fase pemilihan untuk judul topik Tugas Akhir, alangkah baiknya memilih topik yang bisa digali secara luas dan tidak terlalu terfokus pada satu titik, agar bisa digali dan bisa di eksplor lebih luas.
2. Setiap minggunya harus memiliki target untuk di selesaikan, agar tetap *on schedule* dan tidak terhambat.

3. Sangat penting untuk memahami secara *detail* tentang pertanyaan apa yang akan ditanyakan ketika melakukan wawancara agar maksud dan tujuan dari wawancara dapat terlaksana dengan baik.
4. Jangan melewatkan bimbingan dengan dosen pembimbing, karena dari namanya saja sudah kita ketahui bahwa dosen pembimbing adalah orang yang akan menuntun kita menuju jalan yang benar dalam perancangan Tugas Akhir.
5. Mempersiapkan secara matang semua persiapan dalam tahapan desain sebelum memulai proses desain, agar tidak terhenti di tengah jalan karena *stuck*.
6. Bimbingan wajib memiliki selang waktu satu minggu, jangan mengerjakan progress hanya ketika tersisa h-1 bimbingan, hal ini harus dilakukan agar pengerjaan Tugas Akhir dapat berjalan lebih baik dan mulus.
7. Mengeluh dan menunda pekerjaan memang mudah, namun hasilnya sebagai orang yang mengerjakan akan cepat merasakan *burnout* berlebihan dan pegal jika mengerjakan di waktu yang sudah sangat tipis.
8. Bagi mahasiswa – mahasiswi dengan peminatan ID dapat lebih memanfaatkan fungsi dari *alpha test* dan juga *beta test* untuk mendapatkan *insight* lebih banyak dan sudut pandang yang lebih luas.
9. Dalam melakukan perancangan *website*, visual yang digunakan pada *website* akan sangat baik ketika sesuai dengan target perancangan.
10. Dalam melakukan perancangan *website*, akan lebih baik jika memiliki *storytelling* atau pembawaaan *website* yang lebih berkesan.
11. Dalam melakukan *focus group discussion*, sebaiknya dapat memberikan pertanyaan yang diperlukan dan berguna untuk perancangan terhadap narasumber.