

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan website dengan tujuan untuk membangun *awareness* pada lingkungan masyarakat terkait flora endemik di Indonesia merupakan salah satu jawaban akan kurangnya informasi dan empati terhadap flora endemik di lingkungan masyarakat, dengan dukungan data yang disebarakan oleh penulis dengan bentuk form kepada 130 responden terkait informasi flora endemik membuktikan kurangnya media informasi yang bersangkutan dengan flora endemik, kekurangan informasi ini mengakibatkan ketidaktahuan yang dapat mengarahkan pada perusakan baik sengaja maupun tidak sengaja. Kekurangan informasi inilah yang menjadi poin utama dari penulis dalam merancang sebuah media yang bertujuan untuk menyebarkan informasi terkait flora endemik di Indonesia.

Hasil dari wawancara yang penulis lakukan dengan ahli flora endemik Enggal Primananda memiliki pendapat hal tersebut tidak sepenuhnya kesalahan masyarakat itu sendiri, kurangnya perhatian dari pemerintah juga menjadi alasan lain kenapa masalah ini muncul. Pada realitanya pemerintah telah melakukan pendekatan dengan media seperti buku dan juga seminar. Peneliti juga biasa mengajak masyarakat yang mau untuk menjadi relawan dalam kegiatan ini, biasanya relawan yang ikut merupakan anak-anak muda yang sangat antusias dengan kegiatan alam, banyak pula dari mereka yang merupakan anggota dari organisasi yang berhubungan dengan alam. Hal ini menjadi poin penting dalam penentuan *target audience* penulis. Permasalahan persebaran informasi yang tidak efektif dan relawan yang antusias ikut dalam kegiatan cinta alam.

Metodologi yang digunakan adalah HCD (Human-Centered Design) oleh IDEO (2015), yang terbagi dalam tiga fase perancangan yaitu *inspiration*, proses eksplorasi fenomena dan pencarian data. Kemudian *ideation* sebagai proses

pengumpulan ide dan visualisasi desain, serta *implementation* sebagai proses uji coba perancangan dan iterasi.

Perancangan melalui konsepsi desain menggunakan tiga kata kunci, *engaging, simple, variety*. Hal ini menjadi dasar aspek dari perancangan, dari kata kunci tersebut muncul visualisasi, konten, penyampaian. Perancangan menggunakan warna dengan saturasi tinggi, yang memiliki relevansi dengan alam dengan berbagai bentuk visualisasi *foliage* untuk mendorong *immersive value* pada interaktifitas media. Setelah visualisasi, tahap *prototype* merupakan tahapan untuk memastikan produk bekerja dengan baik, dilakukanlah *alpha test* yang merupakan tahapan kasar dalam uji coba suatu produk. Visual, konten, dan penyajian produk akan dinilai secara ramai dalam konteks perancangan kali ini penulis melakukan *user test* dengan 31 pengguna. Setelah user test dilakukan penulis akan mendapatkan berbagai respon terhadap rancangan, dengan ini penulis harus memilih apa yang menjadi perhatian utama dalam perancangan, penulis perlu untuk bertanggung jawab atas perbaikan desain yang akan dilakukan. Setelah dilakukannya *revisi design* maka penulis akan mengumpulkan *sample data* lagi dengan target yang sesuai pada laporan perancangan yaitu usia 17-25 tahun yang berdomisili diwilayah Jabodetabek. Penulis mendapatkan tujuh responden dengan *trait* yang sama dengan *target audience* laporan, dari tujuh responden semuanya memberikan *feedback* yang positif dan merasa terbantu dengan adanya media yang telah dirancang.

5.2 Saran

Berikut beberapa saran yang dapat penulis berikan terkait perancangan sebuah media informasi dengan output website :

- 1) Topik, pada tahapan pemilihan topik sebaiknya topik yang dipilih merupakan topik yang pembaca familiar semakin familiar sebuah topik semakin mudah dalam mengidentifikasi LSMUS nantinya. Terutama pada tahap *urgensi*, dimana kita harus mempertanggungjawabkan kebenaran dari topik tersebut.

- 2) Pada saat penentuan batasan masalah tidak perlu ragu dalam menentukannya, salah satu hal yang dapat dilakukan bisa dengan menyediakan opsi kedua seperti pada contoh kasus usia. Perancang dapat menyediakan opsi sekunder media yang akan dirancang.
- 3) Pada saat melakukan wawancara ahli, diharapkan untuk selalu terbuka terhadap narasumber, kemana, dimana, dan untuk apa informasi yang kita tanyakan tersebut. Jika hal ini sudah diterapkan maka penulis dan narasumber akan mencapai titik sudut pandang yang lebih objektif.
- 4) Penentuan *output* media juga harus dilandasi sudut pandang yang lebih objektif. Usahakan dalam setiap penentuan media untuk tidak menyudutkan media lain seperti mengambil kekurangan-kekurangan pada sebuah media, melainkan fokus terhadap media yang dipilih dan menekankan hal apa saja yang bisa dilakukan oleh media tersebut yang menjadi keuntungan/kelebihan.
- 5) Dalam hal *prototype*, pastikan bahwa produk dapat diakses. Selalu menyediakan opsi lain atau *backup file* agar dapat dibuka tempat lain. Permasalahan *prototype* sering dijumpai seperti tidak dapat diakses oleh pengguna, *file* yang terlalu berat membuat waktu akses *prototype* lebih lama. Dengan menyediakan *file backup* seperti menyediakan *offline version* untuk *prototype*, akan membuat proses *prototype test* lebih halus.
- 6) Pada saat melakukan *feedback* utamakan untuk bertanya, terkadang pengguna tidak dapat untuk mengemukakan apa yang ada dipikirkannya dengan cara menulis, menanyakan masukan dari pengguna merupakan hal yang sangat efektif terutama ketika perancang menginginkan masukan yang lebih detail terkait rancangan.
- 7) Pada saat melakukan iterasi seluruh ide desain harus dipilih dan digunakan dengan bijak. Disarankan untuk berpikir dengan sudut pandang pengguna bukan desainer, berikut beberapa masukan terkait desain rancangan :
 - a. Terkait persebaran informasi penggunaan *font* sangatlah penting, gunakan *font* yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi, terutama

untuk media informasi, karena fungsi dari media tersebut adalah penyampaian informasi dengan sejelas-jelasnya.

- b. Pada perancangan menggunakan HCD, *Persona* harus sesuai dengan media output jikapun beberapa hal menjadikan sebuah persona kontradiktif antar rancangan, harus memiliki alasan yang jelas kenapa hal tersebut dilakukan.
- c. Jika desain memiliki elemen 3d dan berupa video, gunakan *lighting* dengan benar, *lighting* mempengaruhi banyak persepsi bagaimana seseorang melihat sebuah *scene 3d*. Model yang dibuat bisa saja kelihatan bagus, tetapi jika tidak menggunakan *lighting* yang benar model tersebut akan sia-sia.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA