

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Sebelum masuk ke proses perancangan desain, penulis menetapkan tahapan metode perancangan yang telah penulis pelajari sebelumnya dari kaca mata Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk digunakan pada proses mendesain. Hal tersebut bertujuan untuk meminimalisir kesalahan desain sehingga proses mendesain berjalan dengan lebih terstruktur. Penulis menggunakan metode perancangan *Human - Centered Design (HCD)* dari buku "*The Field Guide to Human – Centered Design*" yang dibuat oleh IDEO.org pada tahun 2015. Metode ini terdiri dari 3 tahap perancangan sebuah desain yaitu *Inspiration, Ideation, dan Implementation*.

Pada tahap *Inspiration*, tujuannya adalah untuk memahami permasalahan secara lebih mendalam serta mencari ide yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan pada kemasan UMKM Keripik Singkong, media promosi yang digunakan untuk UMKM Keripik Singkong dan juga pembuatan panduan penggunaan *website* Posyandu Curug Sangereng. Hal pertama yang dilakukan adalah dengan memahami *briefing* awal yang diberikan oleh Kepala Desa dan juga perwakilan Karang Taruna Desa Curug Sangereng untuk menjelaskan pokok permasalahan yang ingin diselesaikan dan harapan output kedepannya seperti apa. Setelah itu penulis akan membuat jadwal perencanaan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya hingga tahap finalisasi. Barulah penulis menetapkan target audiens dan membuat daftar pertanyaan untuk melakukan wawancara dan penyebaran kuesioner kepada target audiens kemasan UMKM Keripik Singkong yang nantinya akan menghasilkan berbagai data yang diperlukan.

Pada tahap kedua yaitu *Ideation*, tujuannya adalah untuk menghasilkan beragam ide yang kreatif dan inovatif sehingga dapat dijadikan sebagai pokok solusi. Pada tahap ini, penulis mulai melakukan *brainstorming*, hal tersebut

merupakan tahapan yang paling penting dimana penulis mulai menuangkan setiap ide yang didapatkan dari hasil riset selengkap-lengkapya untuk menyempurnakan solusi dari permasalahan kemasan UMKM, apa saja media promosi yang tepat dan juga desain dukungan pelanggan yang berkontribusi pada edukasi dan pelatihan penggunaan *website* posyandu. Setelah ide pada proses *brainstorming* dijabarkan, penulis akan lebih mengerucutkan beberapa ide yang sekiranya cocok dengan desain pada proyek yang penulis jalankan. Barulah penulis membuat konsep yang terdiri dari referensi dan *moodboard*, sketsa, *draft* desain, mendapatkan *feedback* dan juga melakukan revisi desain.

Pada tahap ketiga yaitu *Implementation*, tujuannya adalah untuk mengimplementasikan hasil akhir desain untuk diuji secara nyata. Pada tahap ini, penulis mulai membuat *mockup* dari kemasan keripik singkong dan juga memasukkan *file* atau hasil dari desain akhir kedalam *google drive* yang akan diberikan kepada Ima selaku Kepala Desa Curug Sangereng dan Abuk selaku perwakilan dari karang taruna Desa Curug Sangereng.

## 5.2 Saran

Dalam merancang sebuah desain yang berhubungan dengan identitas dan promosi terhadap suatu UMKM makanan, serta desain dukungan pelanggan yang didalamnya berisi tentang pelatihan penggunaan media (tutorial), diperlukan kepahaman tentang masalah yang ingin diselesaikan. Penulis dan desainer perlu melakukan riset yang relevan terkait dengan masalah yang sedang dibahas dalam mencapai tujuan kedepannya.

Berikut adalah saran dari penulis yang perlu dipertimbangkan kepada pembaca yang sedang melakukan perancangan dengan tema yang serupa dengan penulis:

1. Sering terjun ke lapangan untuk melakukan riset dengan masyarakat ataupun lingkungan di lapangan tersebut terkait dengan permasalahan yang dibahas.

2. Melakukan komunikasi yang konsisten dengan ahli pada permasalahan yang dibahas. Contohnya adalah kepala desa, ketua karang taruna, pemilik UMKM ataupun seseorang yang terkait pada permasalahan tersebut.
3. Lakukan riset yang mendalam dengan wawancara ataupun penyebaran kuesioner dengan target audiens ataupun narasumber yang ahli pada bidangnya (seperti pemilik UMKM dan sebagainya) untuk mendapatkan data yang relevan.
4. Pentingnya mengatur waktu seefisien mungkin dan juga perencanaan jadwal dari awal hingga selesai, seperti menyicil laporan dan mulai mendesain media-mediana agar pengerjaannya tidak telat dan sesuai dengan tenggat waktu yang sudah diberikan.
5. Selalu melakukan asistensi laporan dan karya desain serta terbuka dengan kritik dan saran yang diberikan dan melakukan revisi untuk menyempurnakan hasil akhir.
6. Dalam mendesain, perlu diperhatikan apakah pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh target audiens.

Enam poin tersebut merupakan saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca. Penulis berharap agar saran-saran tersebut dapat membantu pembaca dalam melakukan perancangan desain yang serupa.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA