

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Setali Indonesia merupakan perusahaan sosial yang berjuang melawan limbah *fashion* dengan memberi kesempatan kedua pada pakaian bekas dan sisa kain. Selain itu, Setali Indonesia juga aktif dalam memberikan edukasi seputar cara pengolahan limbah pakaian. Namun, Setali Indonesia hanya memiliki satu media informasi yang paling aktif, yaitu Instagram. Hal ini membuat edukasi yang diberikan oleh Setali Indonesia masih belum bisa menjangkau dan tersebar ke masyarakat luas. Sehingga, diperlukan media informasi interaktif *website* yang digunakan sebagai media informasi yang lengkap beserta dengan navigasi yang mudah untuk pencarian informasi, dan memberikan kepercayaan lebih kepada calon kolaborator, agar Setali Indonesia semakin berkembang dan bisa berdampak baik terutama edukasinya dengan jangkauan yang semakin luas. Mengingat pada saat ini permasalahan limbah pakaian dan *fast fashion* sangat berbahaya dan penting untuk segera ditanggulangi.

Sebelum memasuki proses perancangan, penulis mengumpulkan teori-teori desain dan mengenai topik (*sustainable fashion*). Hal ini bertujuan untuk sebagai pedoman penulis untuk ditahap berikutnya, baik dalam perancangan konten dan desain. Dalam proses ini penulis banyak mempelajari hal baru, terutama mengenai *sustainable fashion*, dan membuat ingatan kembali segar mengenai teori-teori seperti prinsip-prinsip desain, *design system*, UI/UX, dan sebagainya.

Penulis perlu melakukan beberapa riset atau penelitian mendalam untuk menentukan batasan-batasan masalah. Metodologi penelitian yang penulis lakukan, yaitu dengan menyebarkan kuesioner, melakukan *interview*, studi referensi dan eksisting, serta observasi. Hasil dari melakukan hal tersebut adalah penulis bisa mendapatkan data-data pendukung yang valid mengenai topik Tugas Akhir, serta menjadi semakin yakin terhadap media apa yang akan dirancang untuk solusi dari

permasalahan yang ditemukan. Selain itu, penulis juga menentukan metodologi perancangan yang akan penulis lakukan pada tahap selanjutnya.

Proses perancangan *website* Setali Indonesia, dilakukan sesuai metodologi perancangan *The Development Process* oleh Griffey (2020). Setelah melakukan *brainstorming*, penulis mendapatkan *big idea* “*Break The Same Patterns*”. Maka dari itu, penulis memiliki konsep visual dengan menggabungkan antara elemen fotografi dengan *vector*, dan memodifikasi tipografi, serta proses penentuan tata letak yang sedikit lebih fleksibel namun tetap mengikuti *grid*. Selain merancang desain *website*, penulis melakukan *alpha test* dan *beta test* untuk menemukan permasalahan-permasalahan yang ditemukan oleh pengguna. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki hasil desain akhir. Penulis tidak lupa untuk membuat estimasi biaya yang diperlukan untuk memproduksi *website* Setali Indonesia dan media sekunder berdasarkan dengan hasil riset dan pengalaman produksi yang penulis lakukan.

Dapat disimpulkan bahwa, untuk memberikan solusi atas penyebaran informasi yang efektif dan tepat sasaran seputar pengelolaan limbah pakaian dan *sustainable fashion* melalui Setali Indonesia, maka dibuatlah perancangan *website* Setali Indonesia dengan gaya desain yang dinamis, *fun*, dan dengan bahasa sehari-hari. Konsep dan elemen visual desain ini menyesuaikan dengan target primer dari perancangan *website*, yaitu remaja akhir dengan memiliki rasa *fear of missing out* terhadap tren *fashion*, *tech savvy*, serta memiliki kesadaran sekaligus simpati terhadap lingkungan.

## 5.2 Saran

Penulis mendapatkan pelajaran banyak pada saat proses perancangan desain *website* Setali Indonesia, baik mengenai teori penerapan desain, *management* waktu, serta menambah pengetahuan mengenai *sustainable fashion* hingga ke aspek sosial. Maka dari itu, laporan dan perancangan yang telah penulis buat ini masih bisa disempurnakan untuk melengkapi kekurangan maupun kekeliruan yang ada.

*Website* ini pun masih terbatas hanya pada media *desktop*, sehingga perancangan ini masih membutuhkan pengembangan lebih lagi agar menjadi hasil

yang lebih baik. Berdasarkan beberapa pengalaman yang penulis telah lalui berikut terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada mahasiswa yang ingin menjalankan Tugas Akhir dengan topik atau media informasi serupa.

- a) Menyelesaikan perizinan secepatnya apabila perancangan berhubungan dengan pihak lain. Perizinan lebih baik dilakukan pada saat ingin mengumpulkan laporan Tugas Akhir, karena waktu yang dimiliki masih banyak. Namun, perlu diperhatikan permasalahan yang diangkat memang bisa dicari solusinya melalui desain, dan sebaiknya dikonsultasikan terlebih dahulu dengan Dosen Pembimbing Akademik.
- b) Memilih topik Tugas Akhir yang disukai, karena proses perancangan Tugas Akhir ini cukup panjang dengan waktu yang singkat dan memerlukan ketekunan pada saat membuatnya.
- c) Atur *time management* sebaik mungkin, dikarenakan pengerjaan Tugas Akhir ini memiliki banyak hal yang perlu dilakukan dengan waktu yang cukup terbatas, seperti melakukan riset, survey lapangan, wawancara dengan narasumber tertentu, perancangan media utama dan media sekunder, produksi, serta merancang *display*. Lebih baik memanfaatkan waktu semaksimal mungkin agar bisa menghasilkan karya dengan hasil yang maksimal dan selesai dengan tepat waktu.
- d) Melakukan *back up file* secara berkala, dikarenakan untuk menghindari kejadian yang tidak diinginkan.
- e) Meningkatkan semangat untuk menghasilkan karya dengan kualitas yang baik dengan usaha semaksimal mungkin dengan melihat referensi-referensi dari Tugas Akhir dari semester sebelumnya dan dari sumber lain. Serta jangan ragu untuk eksplorasi dan mempelajari hal baru untuk mengembangkan *skill* desain.

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