

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan wawancara dengan Irwan selaku perwakilan karangtaruna mengatakan kurang sumber daya manusia, dan belum memiliki media informasi efektif dalam memberikan informasi soal desa curuglemo. Sayangnya begitu banyak kekayaan alam, budaya dan pariwisata yang dapat meningkatkan perekonomian tersebut. Menurut jurnal (Nurchayanti et al, 2019) mengatakan bahwa dalam perkembangan zaman yang sangat pesat perlu memberikan tawaran aktivitas yang lebih luas bagi generasi sekarang. Desa Curuglemo ini memiliki motif batik yang diambil dari tanaman ciri khas hasil pertanian yang ada dengan diberikan nama Batik Salaknegara. Padahal jika batik desa tersebut bila dipromosikan akan membawa dampak positif bagi Masyarakat, melalui pengamatan penulis, media informasi desa belum tersedia seperti *website*.

Dalam proses perancangan ini penulis menggunakan tahapan *website* dengan metode design thinking berdasarkan buku dari *The Basic of User Experience* oleh *Interaction Design Foundation* penerapan pada *website* dengan berharap berguna bagi masyarakat wilayah Pandeglang Desa Curuglemo dan mengenalkan ke khalayak luas dengan dibuatnya media tersebut. Tahapan perancangan juga dimulai dari kegiatan menganalisis dari studi eksisting, menemukan tujuan dalam perancangan maupun penetapan beberapa saran kampanye kebutuhan *user*. Bukan hanya itu saja penulis melaksanakan beberapa tahapan lain seperti mind mapping yang berfungsi sebagai hal hal apa saja yang ada di desa tersebut, yang ditemukan sebuah *big idea* yang dapat menjadi panduan perancangan *website* nantinya. Penulis juga menggunakan metode *design thinking* agar memperoleh berbagai gaya bahasa maupun visual bagi target dan topik perancangan penulis. Penulis merancang *moodboard* untuk menetapkan berbagai ide maupun konsep dengan beberapa media yang di pilih seperti *website* sebagai media utama, media sekunder berupa *merchandise*,

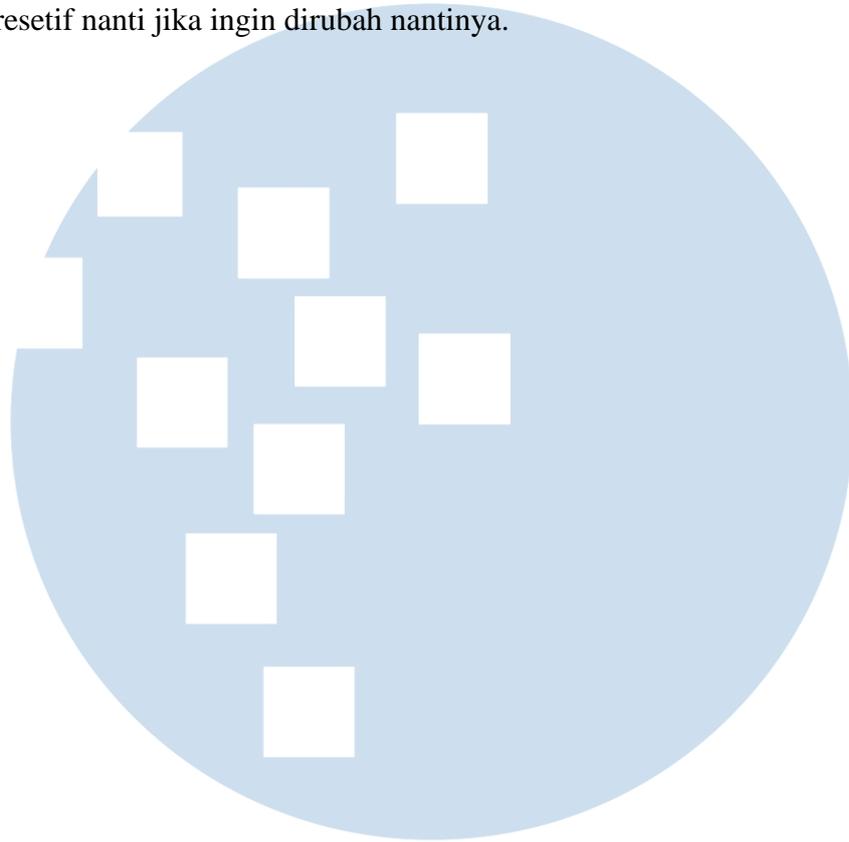
poster, filter Instagram, maupun digital banner. Pada media *website* menggunakan *device desktop* maupun *mobile*, menggunakan tahap pada *design thinking* prosesnya berupa *userpesona* mengenal *user*, *empathy map* perilaku *user*, *user journey* sebagai penentuan media yang cocok, dan tahap paling penting berupa *wireframe* untuk perancangan website dalam bentuk sketsa dengan *grid* yang ada yaitu 12 kolom. *Grid* sebagai pembatas atas konten dan sebagai komponen yang membantu perancangan website agar bisa menyesuaikan konten yang ada. Dengan adanya grid sebuah konten maupun penempatan layout pada semua media nanti akan sangat membantu dalam proses perancangan ke depannya.

5.2 Saran

Dalam perancangan Tugas akhir penulis memiliki beberapa saran untuk mempertimbangkan dalam meningkatkan topik serupa. Penulis berharap perancangan untuk kedepannya bisa membantu media informasi berupa *website* dalam rangka akan digunakan. Penulis mengimplementasikan beberapa hasil desain dengan berbagai media lainnya yang ber *variative*. Akan tetapi beberapa media yang ada belum maksimal sepenuhnya dengan efisien dari segi penempatan media. Maka dari pembaca harus melanjutkan topik yang serupa dengan riset dari segi kebutuhan yang membantu masyarakat luas nantinya agar bisa menentukan media yang digunakan secara maksimal.

Setelah menetapkan penulis menggunakan dua *target audiens*, penulis menjadi kurnag memaksimalkan dalam pesan yang ingin disampaikan ke target sekunder dikarenakan masih minim konten dan pesan masih kurang solusif. Penulis menyarankan beberapa saran agar membuat strategi baru dalam pendekatan *creative* untuk mendapatkan pesan ingin disampaikan ke *audiens* sekunder yaitu hal hal terkait kreasi dan potensi besar dari hal tersebut. Selain hal itu, perlunya menganalisis beberapa hal lebih dalam terkait menuntaskan permasalahan yang dialami target audiens tersebut. Penulis mendapatkan segi masukan dari segi desain untuk lebih baiknya desain dibikin kearah mengikuti

alur jalan website dengan panduan maskot yang ada dan untuk konten lebih di kompresitif nanti jika ingin dirubah nantinya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA