

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Lamun adalah tanaman berbunga yang tumbuh di laut dan membentuk padang yang luas dan dapat ditemukan di seluruh dunia kecuali di benua Antartika. Indonesia merupakan pusat keanekaragaman hayati lamun, namun saat ini tutupan lamun telah berkurang. Hal ini sangat berdampak pada manusia dan lingkungan karena lamun menyediakan berbagai jasa ekosistem seperti habitat berlindung, makanan, dan tempat mengasuh bagi biota laut yang berdampak pada perikanan skala kecil. Padang lamun dianggap sebagai penyerap karbon alami yang membantu melawan perubahan iklim. Lamun juga memiliki manfaat antara lain melindungi wilayah pesisir dari erosi, banjir, dan gelombang badai dan juga dapat meningkatkan kualitas air sehingga laut menjadi lebih bersih.

Dari masalah tersebut, penulis merancang sebuah mobile website untuk remaja 12-16 tahun. Perancangan ini dilakukan dengan mengikuti metode *Design Sprint* yang terdiri atas lima tahap: *understand*, *sketch*, *decide*, *prototype*, dan *validate*. Pada tahap *understand*, penulis mempelajari informasi mengenai lamun dengan membaca buku dan jurnal ilmiah dan melakukan wawancara dengan peneliti lamun. Penulis juga menyebar kuesioner untuk mengetahui tingkat pengetahuan target audiens mengenai lamun.

Setelah mengumpulkan data, penulis membuat *user persona* dan *user journey* untuk memahami perilaku target *user*. Selain itu, penulis juga membuat *mind map* untuk menemukan *key words* dan membentuk *big idea* yaitu “*Discover the hidden plants of the sea*”, dan *tone of voice* yang dijadikan sebagai konsep dasar perancangan. *Big idea* dan *tone of voice* digunakan untuk menentukan elemen-elemen desain seperti warna dan tipografi dan menghasilkan aset-aset visual yang kemudian digabung menjadi prototipe. Setelah prototipe selesai dibuat tahap selanjutnya adalah melakukan *alpha test* terhadap khalayak umum.

Masukan dan saran yang didapat dari *alpha test* digunakan untuk memperbaiki prototipe dan kemudian melakukan *beta test* terhadap target audiens yaitu remaja 12-16 tahun. Selain media utama *mobile website*, penulis juga merancang media sekunder berupa Instagram *post* dan *gimmick*.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan mobile website tentang lamun ini, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan kepada peneliti lain:

- 1) Atur waktu dengan baik agar bisa mencari ide lebih banyak dan karya dapat dihasilkan dengan maksimal.
- 2) Jika membuat media informasi, sebaiknya mencari *brand mandatory* sebagai sumber informasi yang akan dimasukkan dalam *website*.
- 3) Hubungi narasumber untuk wawancara secepat mungkin untuk mengumpulkan data dan menentukan arah perancangan. Lakukan juga wawancara dengan ahli mengenai media yang akan dirancang.
- 4) Pertanyaan kuesioner harus bersifat objektif dan tidak boleh mengarahkan responden.
- 5) Psikografis target audiens bisa lebih spesifik sesuai topik penelitian.
- 6) Untuk visual *mobile website* dapat menambah foto karena *user* mungkin baru pertama kali melihat lamun, jadi ilustrasi dapat menjadi elemen pendukung.

U M N
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