

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Karir sebagai *freelance illustrator* cukup diminati oleh generasi muda yang senang berkarya, namun tentunya terdapat beberapa tantangan yang perlu dilewati dimulai dari jumlah kompetitor hingga pendapatan yang tidak stabil. Apabila tidak mengetahui cara untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada, kesejahteraan *freelance illustrator* di Indonesia akan semakin menurun meskipun terdapat banyak orang yang berminat untuk meniti karir ini. Namun, tantangan-tantangan tersebut dapat diatasi apabila dilakukan persiapan karir yang lebih matang.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan narasumber yang sudah berpengalaman dalam pasar ilustrasi, diperlukan sebuah wadah bagi ilustrator untuk menerima informasi mengenai persiapan karir ini. Hal ini juga diketahui dari *Focused Group Discussion* dengan para target audiens, bahwa mereka masih belum tahu cara yang benar untuk memulai perjalanan karir mereka sebagai *freelance illustrator*, sehingga menimbulkan suatu keraguan untuk memulai. Ditemukan juga bahwa mayoritas ilustrator di Indonesia ingin mengetahui cara untuk melakukan *personal branding*, *networking*, dan mengetahui standar *pricing* di Indonesia.

Oleh karena itu, dibuat perancangan website mengenai persiapan karir sebagai *freelance illustrator* di Jabodetabek yang dirancang menggunakan metode Design Thinking oleh Interaction Design Foundation (n.d.). Metode tersebut dimulai dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *test* yang bersifat *user-centered*, sehingga membuat pengguna merasa nyaman untuk memakai rancangan *website* untuk jangka waktu yang cukup panjang.

Dimulai dari tahap *empathize*, penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber terpercaya melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Setelah itu, dilakukan tahap *define* untuk menemukan pokok masalah yang perlu dipecahkan.

Tahap *define* mencakup perancangan *user persona* dan *user journey*, yang nantinya akan dilanjutkan pada tahap *ideate*. Penulis kemudian memulai *brainstorming* sebelum merancang identitas visual supaya dapat memilih strategi pendekatan yang tepat untuk menyelesaikan masalah yang sudah teridentifikasi. Dari tahap tersebut, didapatkan konsep utama berupa “*Inspiring Creative Individuals Through Diverse Adventures*” dengan *tone of voice friendly, optimistic, dan passionate*. Berdasarkan konsep tersebut, dibentuk nama dari perancangan *website* berupa “IllustWorld”.

Konsep tersebut kemudian divisualisasikan melalui elemen-elemen dalam rangka mempertahankan konsistensi, membangun identitas, dan mempermudah pengguna untuk beradaptasi dengan hasil rancangan *website*. Elemen visual digunakan dalam perancangan *prototype*, yang nantinya akan diujikan dalam tahap *test*. Penulis mendapatkan berbagai *feedback* yang bermanfaat untuk memaksimalkan hasil karya sehingga dapat mencapai tujuan dari perancangan *website* IllustWorld.

Dengan dibuatnya perancangan ini, diharapkan supaya target audiens mengetahui bagaimana cara untuk melakukan persiapan karir sebagai *freelance illustrator* di Indonesia dengan baik, khususnya untuk para remaja dan dewasa muda yang baru ingin memulai perjalanan karirnya. Semoga perancangan ini juga dapat membantu peneliti selanjutnya yang ingin mengambil topik serupa.

5.2 Saran

Setelah proses perancangan *website* IllustWorld diselesaikan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk peneliti selanjutnya yang ingin membuat perancangan dengan topik serupa, yaitu:

- 1) Dalam memilih topik perancangan, disarankan untuk memilih topik yang relevan dengan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tidak hanya membantu mempermudah lancarnya perancangan, namun juga dapat memberikan solusi atas permasalahan yang sedang dialami tersebut melalui berbagai riset.

- 2) Persiapan karya seharusnya perlu dicicil secepat mungkin untuk menghindari perancangan yang terburu-buru sehingga hasil kurang maksimal. Hal ini juga dapat berdampak pada penulisan laporan yang kurang lengkap.
- 3) Topik mengenai *freelance illustrator* memiliki bahasan yang cukup banyak meskipun topik cenderung spesifik, sehingga dibutuhkan pengembangan yang berlanjut. Pengembangan ini dapat dititik beratkan pada bagian komunitas dan acara, yang dapat menjawab permasalahan mengenai kesulitan oleh para target audiens.
- 4) Saat merancang sketsa karya, perlu diusahakan untuk membuat sketsa yang komprehensif supaya terlihat lebih *presentable* baik untuk presentasi, dokumen, laporan, maupun portofolio.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA