

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Masalah kulit wajah merupakan isu kompleks yang dihadapi remaja wanita di Indonesia terutama di era digital ini mereka memiliki kebiasaan untuk menghabiskan waktu di dunia maya sehingga mempengaruhi pencarian sosok panutan dalam dunia kecantikan dikarenakan kemudahan pencarian informasi. Menurut ZAP Beauty Index 2023, 78% wanita Indonesia lebih tertarik pada beauty influencer lokal sebagai inspirasi mereka dalam membeli produk dan layanan kecantikan. *Beauty influencer* memegang peranan penting dalam pembuatan keputusan pemilihan para remaja wanita padahal, mereka bukan dokter kecantikan atau dokter kulit. Kesalahan dalam menerima informasi tanpa diklarifikasi kebenaran dari media digital dan bukan dari sumber yang tepat dapat menimbulkan dampak pemeliharaan kulit wajah yang tidak baik.

Berdasarkan data yang telah diperoleh penulis baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penulis melalui wawancara dengan dokter kecantikan dr. Cindy Caroline, *focus group discussion*, studi referensi dan literatur. Sedangkan secara kuantitatif melalui kuesioner yang telah dibagikan kepada 100 responden. Penulis memperoleh *insight* mengenai *behaviour* remaja wanita mengenai kulit wajah di kehidupan nyata dan diperoleh bahwa remaja wanita yang memiliki masalah kulit wajah lebih memilih *beauty influencer* dibanding ahli dokter dan melakukan uji coba terhadap produk *skincare* yang direkomendasikan di media sosial.

Penulis merancang *e-book* untuk menjawab permasalahan tersebut sebagai media yang mudah diakses melalui berbagai *gadget*. Perancangan *e-book* ini menggunakan metode perancangan menurut Robin Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul “Graphic Design Solution” edisi kelima. Penulis memperoleh *big idea* “*Skin Menu*” dan “*Skin for You a Personalized Guide to Finding Your*

Perfect Skincare Routine” sebagai acuan penulis dalam perancangan. Desain *E-book* dibuat penulis dengan dr. Ratna Defi, M. Biomed (AAM) yang merupakan dokter kecantikan sebagai *proofreader* dari konten isi buku. Penulis merancang media utama dan media sekunder dengan *look and feel* yang *clean* dan *feminime*. Penulis menggunakan ilustrasi berupa *vector* dalam bentuk ikon untuk membantu mempermudah target audiens untuk menerima informasi.

Berdasarkan hasil Beta Test terhadap 16 responden, penulis memperoleh tanggapan yang sangat baik dari segi informasi yang jelas mengenai kulit wajah dan prinsip desain yang sesuai untuk target audiens. Hal ini telah membuktikan bahwa *e-book* dapat membantu remaja wanita dalam mengatasi masalah kulit wajah. Melalui *e-book* ini, penulis berharap dapat membantu mengedukasi lebih luas kepada remaja-remaja wanita yang memiliki permasalahan kulit wajah untuk memiliki kulit yang sehat.

5.2 Saran

Pada perancangan Tugas Akhir ini, penulis dapat memberikan beberapa saran untuk mahasiswa atau mahasiswi lain yang akan mengangkat topik serupa dengan penulis. Berikut merupakan beberapa saran yang penulis berikan:

- Topik Tugas Akhir yang dipilih sesuai dengan kesukaan, pengetahuan dan peminatan penulis agar selama proses pengerjaan dapat dinikmati.
- Memiliki time management dan skala prioritas yang baik agar proses pengerjaan Tugas Akhir dapat diselesaikan tepat waktu dan semaksimal mungkin.
- Membuat susunan halaman yang rapi pada setiap halaman untuk mempermudah penentuan jumlah aset dan penempatan aset yang akan dibuat.
- Desain sesuai dengan dengan ciri khas target audiens terutama dari segi pemahaman karakteristik karena mendapat *insight* dari sidang bahwa *gender* wanita memiliki banyak karakteristik baik *tomboy*, *feminim/girly*, *sporty*, dll. Hal ini bertujuan untuk dapat menarik perhatian

dan mempermudah target audiens secara lebih spesifik dalam memahami konten Tugas Akhir.

- Mempersiapkan *output* buku dalam bentuk buku cetak dan digital sehingga target audiens dapat memilih dengan bebas *output* yang sesuai dengan preferensi mereka masing-masing.
- Berkomitmen untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Bimbingan dengan dosen pembimbing dan spesialis sangat membantu memberikan masukan dari perspektif yang mendukung proses perancangan
- Menerima segala kritik dan saran dengan pikiran yang terbuka dengan tujuan agar karya yang dibuat tidak berdasarkan oleh preferensi pribadi penulis dan harapannya hasil karya yang dibuat juga dapat mencapai tujuannya dalam berkontribusi sebagai solusi bagi permasalahan yang diangkat.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA