

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Lembaga Perlindungan Anak Indonesia (LPAI) merupakan lembaga yang dapat membantu memediasi permasalahan kekerasan anak di seluruh Indonesia. Keberadaannya menjadi sebuah solusi bagi orang tua dan anak yang ingin terbebaskan dari pengalaman tidak mengenakan yang terjadi pada anaknya atau dirinya sendiri. Sebagai media informasi yang dapat diakses oleh siapa saja dan di mana saja, *website* LPAI yang sudah ada tidak memasukkan informasi atau arahan mengenai laporan apa saja yang mereka terima dan bagaimana cara melaporkannya kepada LPAI yang merupakan kendala bagi anak yang tidak berani melapor karena merasa takut, diancam pelaku, dan tidak mengerti bagaimana cara melapor dan kepada siapa harus melapor serta bagi orang tua yang kebingungan ingin membantu anaknya yang berada dalam posisi yang tidak mengenakan.

Oleh karena itu, perancangan ulang *website* Lembaga Perlindungan Anak Indonesia dapat menjadi solusi yang tepat dalam menjawab permasalahan tersebut. *Website* ini telah dilengkapi dengan informasi apa saja yang dapat dilaporkan kepada LPAI serta bagaimana caranya, fitur melapor, serta fitur memeriksa status laporan. Tidak hanya itu, *website* ini juga menyediakan fitur membuat janji temu untuk konseling atau konsultasi kepada psikolog LPAI serta fitur untuk memeriksa status janji temu. Selain itu, perancangan ulang ini juga dapat berkontribusi dalam masalah pencatatan data laporan sehingga tingkat kekerasan terhadap anak dapat terdata dengan baik dan akurat.

Sebelum perancangan dilakukan, penulis melakukan riset dan pengumpulan data menggunakan *mixed method* (kualitatif dan kuantitatif) untuk mengetahui permasalahan dan kendala yang dimiliki oleh orang tua serta anak yang mengalami kekerasan terhadap anak secara seksual, verbal, mental, ataupun fisik. Setelah data dikumpulkan, maka penulis memulai perancangan dengan menggunakan metode Design Thinking yang memiliki 5 tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*,

prototype, dan *test*. Perancangan ini diawali dengan penentuan *big idea*, *tone of voice*, *moodboard*, *design system* (*sitemap*, *user journey*, dan *flowchart*) dan aset visual (*font*, ilustrasi, *button*, dan *icon*). Setelah semua konsep desain ditentukan, penulis melanjutkan perancangan dengan membuat *low fidelity*, kemudian melakukan finalisasi desain dengan *high fidelity*. Penulis juga merancang lima media sekunder sebagai media pendukung dari perancangan ulang *website* LPAI.

Perancangan ulang yang dilakukan adalah mengubah *banner* pada halaman utama dengan ilustrasi serta menambahkan teks penjelasan dan *call-to-action* yang akan membawa *user* kepada informasi apa saja yang dapat dilaporkan serta bagaimana. Kemudian perancangan ulang lainnya adalah menggabungkan fitur lama yang memiliki fungsi yang sama seperti halaman ‘Tentang Kami’ dengan ‘Artikel’, ‘Berita Terkini’ dengan ‘TC Program’, dan ‘LPAI Daerah’ dengan ‘Hubungi Kami’. Penulis juga menambahkan fitur untuk membuat laporan, membuat janji temu, dan program-program yang disediakan oleh LPAI untuk anak dan remaja di Indonesia. Selain itu, penulis merancang ulang sistem *navigation bar* yang sebelumnya berjumlah tiga menjadi satu.

Perancangan ini diuji coba sebanyak 2 kali melalui *alpha test* dan *beta test*. *Alpha test* yang dilakukan pada 24 November 2023 menghasilkan sebanyak 35 responden yang memberikan masukan secara sukarelawan. Tingkat keberhasilan hasil *alpha test* sudah baik, dengan persentase evaluasi visual 66%, evaluasi *user experience* 94% dan evaluasi penyampaian informasi 62%. Namun, tetap ada ruang untuk perbaikan agar memaksimalkan hasil akhir dari perancangan ulang ini. Setelah memperbaiki *website* sesuai dengan kritik dan saran yang diterima seperti peletakan ulang, pengaturan ukuran *font* dan *spacing*, mengubah CTA, *navigation bar* dan *footer*, serta meletakkan ulang beberapa informasi, penulis melakukan uji coba untuk kedua kalinya melalui *beta test*. Hasil dari *beta test* sudah lebih baik sehingga mengindikasikan bahwa perancangan ulang memiliki hasil keberhasilan yang sangat baik.

5.2 Saran

Selama mengerjakan tugas akhir ini dalam merancang ulang *website* informasi Lembaga Perlindungan Anak Indonesia, penulis memiliki beberapa saran

yang dapat diberikan kepada pembaca yang akan atau sedang menjalankan proyek yang sama, antara lain:

1. Penulis menyarankan untuk mengerjakan atau menyicil sub-bab 2.1 sedari awal walau judul belum di-*accept* oleh dosen pembimbing agar mengurangi beban di hari esok,
2. Saat melakukan perancangan, ada baiknya untuk dapat membedakan apa yang dapat kita (sebagai desainer) dapat berikan dan apa yang dapat lembaga/*mandatory* berikan,
3. Sebagai mahasiswi DKV dengan peminatan *Visual Branding Design*, sangat disarankan untuk tidak mencoba mengambil topik interaktif di akhir semester di mana harus mempelajari 3 tahun yang telah dipelajari teman-teman *Interaction Design* hanya dalam 6 bulan atau kurang.
4. Mencoba melakukan atau merancang sesuatu di luar *comfort zone* belum tentu membuahkan hasil yang bagus, sehingga apabila merasa ragu untuk melakukan sesuatu, akan lebih baik jika tidak melakukan hal tersebut terutama pada masa yang krusial.
5. Apabila membuat perancangan ulang sebagai Tugas Akhir, akan lebih baik jika memasukan tampilan *before* dan *after* dari yang dirancang sehingga dapat memberikan gambaran perubahan atau perancangan ulang yang telah dilakukan terhadap elemen yang dipermasalahan. Selain itu, diperlukan data riset mengenai kelebihan dan kekurangan media yang lama dalam kuesioner agar dapat dievaluasi.
6. Lebih baik menggunakan desain *sitemap* yang sederhana dan *to-the-point* agar terlihat lebih jelas pemetaan fitur dan konten dari setiap halaman.
7. Walau jurnal masuk ke dalam media sekunder, akan lebih baik jika isi jurnal dirancang seperti buku jurnal pada umumnya (memiliki aktivitas seperti menempel stiker, menggambar, dan lainnya) dibanding seperti buku *notebook* saja.
8. Etika informasi yang terdapat pada media lama (contoh: 'Hubungi Kami') akan lebih baik jika tidak dihilangkan.