

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tato adalah bentuk ekspresi diri yang populer di kalangan individu, mencerminkan seni, simbol religius, dan hubungan personal. Namun, banyak orang yang kemudian menyesali keputusan mereka karena berbagai alasan seperti tuntutan pekerjaan atau perubahan selera. Penghapusan tato sering kali tidak sepenuhnya efektif, meninggalkan bekas yang masih terlihat. Keputusan untuk mendapatkan tato adalah langkah penting dan permanen yang memerlukan pertimbangan matang. Informasi yang tersedia di internet seringkali tidak memadai dan membingungkan, sehingga menciptakan kebutuhan akan media informasi yang terpercaya dan mudah dipahami. Media ini diharapkan dapat memberikan pemahaman komprehensif mengenai faktor-faktor penting yang perlu dipertimbangkan sebelum mendapatkan tato, membantu individu membuat keputusan yang bijak dan terinformasi dengan baik.

Penulis menggunakan metode perancangan dari buku "*An Introduction to Design Thinking Process Guide*" oleh Stanford d.school untuk merancang mobile website layanan informasi mengenai tato kulit, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Empathize*, adalah memahami pengguna secara mendalam termasuk perilaku dan kebutuhan mereka. *Define*, merumuskan pernyataan masalah yang jelas dan fokus berdasarkan informasi dan empati yang dikumpulkan. *Ideate*, menghasilkan berbagai ide sebagai dasar untuk merancang prototipe dan solusi inovatif. *Prototype*, membuat artefak berulang untuk mendekati penulis pada solusi akhir melalui pertanyaan dan eksperimen, dan *Test*, meminta umpan balik dari pengguna tentang prototipe untuk mendapatkan pemahaman lebih dalam dan mengembangkan solusi yang tepat berdasarkan respons mereka.

Dalam tahap pembuatan mobile website layanan informasi tato permanen melibatkan *brainstorming* menggunakan teknik seperti *mindmap*, *keyword*, *big*

idea, tone of voice, moodboard, sitemap, wireframe, dan low fidelity. Penulis menggunakan mindmap untuk mendapatkan keyword seperti *uncovering, define, embolden, dan empower*, yang menggambarkan berbagai aspek dari pencarian ide tato hingga penguatan keputusan pengguna. Dari keyword ini, penulis menciptakan tiga alternatif big idea dan memilih "*Uncover & Define*" untuk menegaskan konsep mobile website sebagai sumber informasi terpercaya dan detail tentang seni tato. Tone of voice yang dipilih, yaitu *evocative, inspirational, dan bold*, bertujuan untuk menciptakan gaya penyampaian pesan yang kuat dan menginspirasi pengguna dalam mengeksplorasi dan memahami makna tato.

Penulis merancang tiga jenis media sekunder, yakni Instagram ads, poster, dan digital banner, untuk memperkenalkan mobile website informasi tato InkWise. Poster berukuran 42 x 29,7 cm dicetak di Art Paper dengan QR code yang mengarahkan ke mobile website. Digital banner menggunakan format *full banner, leaderboard, dan medium rectangle* dengan tagline seperti "*Uncover Your True Ink*", yang akan mengarahkan pengguna ke mobile website. Semua media tersebut didesain untuk meningkatkan *awareness* dan menghubungkan pengguna dengan informasi tato *InkWise*, baik melalui media sosial maupun website terkait industri tato.

5.2 Saran

Pada saat prasidang, penulis disarankan untuk mencari data lebih banyak lagi terkait topik yang dirancang mengenai persiapan tato oleh para dewan sidang. Berdasarkan saran tersebut, penting bagi mahasiswa UMN yang akan menjalankan Tugas Akhir untuk menemukan terlebih dahulu fenomena, masalah, dan masalah desain lebih mendalam lagi sebagai fondasi yang kuat dalam proses perancangan. Data yang diperoleh sebaiknya ditelaah secara lebih mendalam lagi dan tidak hanya satu lapisan saja.

Penulis juga mendapatkan banyak *feedback* pada *alpha test*. Penulis menyediakan perangkat untuk mencoba website di lobby B dan banner berisi link serta QR code untuk pengumpulan feedback. Dari 48 peserta yang terdiri dari mahasiswa dan pengunjung berbagai jurusan, didapatkan masukan bahwa

navigasi perlu disederhanakan, ukuran tombol dan ikon diperbesar, serta tampilan layout dirapihkan dan ditambahkan aset visual untuk memperkuat informasi.

Saat sidang akhir penulis mendapatkan banyak masukan. Penulis diminta untuk dapat lebih bisa memperhatikan target user yang ingin dijadikan fokus utama. Penulis juga disarankan untuk dapat lebih bisa memperdalam insight dari target user, tidak hanya melihat pada satu lapisan insight saja. Penulis juga disarankan untuk dapat melihat dari sudut pandang yang berbeda dan tidak hanya mengandalkan dari perspektif sendiri saja dalam memperoleh data dan insight.

Berdasarkan saran-saran yang diberikan, mahasiswa UMN dapat memperhatikan dan memprioritaskan saran dan masukan yang diberikan kepada penulis sebagai bagian untuk dipertimbangkan ketika sedang menjalankan Tugas Akhir. Bila media yang dirancang diperuntukkan lebih dari satu kalangan atau latar belakang yang berbeda. Maka, mahasiswa memerlukan dua hingga tiga narasumber dengan latar yang berbeda ketika melakukan wawancara untuk perolehan data dan *insight*. Tidak hanya itu mahasiswa diharuskan melakukan penulisan perancangan dengan didasarkan teori yang dipakai.

Dengan perancangan *mobile website* layanan informasi mengenai tato kulit ini. Pembaca dapat lebih bisa berhati-hati dan sadar dengan pentingnya persiapan dan pertimbangan ketika akan mendapatkan tato sehingga tato yang didapatkan lebih bernilai. Penulis juga berharap dengan adanya perancangan ini dapat membantu mahasiswa dalam menjalankan Tugas Akhir sebagai gambaran dalam proses perancangan desain *mobile website*.

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