

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dengan peningkatan *Korean Wave* yang menyebar hingga ke Indonesia, banyak masyarakat Indonesia mulai meniru cara berpakaian orang Korea. Hal tersebut menjadi sebuah tren yang dinamakan *Korean fashion*. Saat ini sudah banyaknya informasi mengenai *Korean Fashion*. Namun, tidak semua informasi mengenai *Korean fashion* yang tertera di internet cocok untuk masyarakat Indonesia, sehingga banyak masyarakat masih memiliki kebingungan untuk memadukan pakaian mereka ke *Korean fashion*. Menanggapi hal tersebut, penulis memutuskan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat Indonesia mengetahui lebih mengenai *Korean fashion* dengan pakaian yang telah ada di lemari pengguna. Dengan aplikasi ini, penulis berharap pengguna dapat memadukan *Korean fashion* ke dalam pakaian pengguna sehari-hari secara konservatif.

Pada penelitian ini dilakukan pendekatan secara *hybrid* yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data-data yang telah diperoleh penulis berasal dari wawancara, *focus group discussion*, kuesioner, dan studi referensi. Berdasarkan dari hasil metode-metode yang dilakukan penulis, masyarakat masih memerlukan tips untuk memadukan *Korean fashion* dan mengetahui *Korean fashion* lebih dalam. Setelah menganalisis data yang telah diperoleh, penulis melanjutkan tahap perancangan dengan menggunakan strategi *design thinking* yang dibuat oleh Lauren Landry dari *Harvard Business School*. Pada tahap perancangan, penulis menganalisa masalah dan melakukan *brainstorming* pada topik tersebut. *Brainstorming* yang dilakukan berbentuk *mindmapping*. Dari hasil *mindmapping* tersebut, penulis menemukan *big idea* untuk perancangan ini. Big Idea yang didapatkan adalah “*Harmonize Korean Aesthetic in your Style*”. Dari big idea ini, penulis menemukan 2 *tone of voice* yaitu *complementary* dan *minimalistic*.

Tahap berikut pada perancangan ini, penulis merancang sebuah *moodboard* yang dapat menentukan nuansa dari aplikasi dengan warna, tipografi, *layout*, dan fotografi. Perancangan visual dimulai dengan mencari referensi dari internet dan melihat studi referensi yang dilakukan penulis untuk menentukan *layout* dan bentuk aplikasi yang ingin dirancang. Setelah itu, penulis merumuskan informasi yang perlu disampaikan pada perancangan ini dengan membuat *sitemap* atau *information architecture*. Setelah itu penulis merangkum alur interaksi yang dapat digunakan oleh pengguna ke dalam bentuk *flowchart*. Berikutnya penulis mulai merancang *icon* dan logo yang akan digunakan pada aplikasi tersebut. Hasil dari rancangan melewati proses asistensi dan revisi yang akhirnya dapat menjadi bentuk saat ini.

Setelah itu rancangan tersebut perlu dicobakan kepada target pengguna yang disebut sebagai *alpha test*. Dari alpha test, pengguna mengatakan bahwa warna yang digunakan menampilkan minimalis namun warna biru yang digunakan terlihat kaku, ukuran tipografi yang digunakan masih terlihat kecil. Melalui masukan tersebut, penulis melakukan revisi terhadap penampilan dari aplikasi agar pengguna dapat menggunakan secara nyaman. Pada akhir tahap perancangan penulis melakukan *beta test* kepada 3 target yang dituju untuk perancangan ini. Target yang dituju berusia 20 – 25 tahun yang berdomisili di Jabodetabek. Mekanisme tersebut dilakukan dengan memberikan *prototype* aplikasi kepada target dan melihat reaksi dan pendapat mereka ketika menggunakan aplikasi tersebut.

Hasil dari data *beta test*, penulis mendapatkan responden yang *positif* dan *negative*, responden menganggap bahwa aplikasi tersebut sangat membantu ketika menggunakannya, Namun memerlukan waktu untuk terbiasa menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu ada beberapa saran untuk menambahkan informasi mengenai ukuran dan tipe pakaian untuk mempermudah *user*.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan terkait perancangan tugas akhir ini adalah untuk memilih topik yang merupakan ketertarikan dan dapat mempermudah

pencarian informasi. Hal ini dapat membantu proses perancangan dengan lebih cepat dan lebih menyenangkan. Pengerjaan tugas akhir akan memakan banyak waktu dan tenaga dalam fisik maupun mental. Akan lebih baik jika waktu dan tenaga tersebut dilakukan pada sesuatu yang dapat dinikmati prosesnya. Selain itu, penulis menghimbau agar para peneliti dapat me

Terdapat beberapa kekurangan pada tahapan perancangan tersebut. Karena adanya permasalahan diawal terhadap *moodboard* perancangan yang dilakukan pada akhir sering berubah dan diakhiri dengan perubahan *moodboard*. Akan baiknya jika meriset lebih dalam mengenai topik, sehingga *moodboard* dapat dipastikan dari awal, dan mempermudah perancangan. Pada perancangan aplikasi ini, penulis memiliki kesulitan untuk membuat fitur *styling* menjadi realita dengan hanya bantuan dari aplikasi Figma, karena fitur tersebut akan lebih baik jika dilakukan *programming* untuk dapat menyesuaikan pakaian kepada tubuh pengguna. Terdapat juga kekurangan warna yang digunakan pada aplikasi, disaran untuk menggunakan warna gradasi lebih banyak untuk tidak memberikan nuansa kosong.

Mendengarkan nasehat dan saran dari orang sekitar dan target seperti dosen-dosen, para ahli, *user tester* akan sangat membantu dalam perancangan ini. Penulis merasakan sekali bantuan dari banyak orang yang memberi kritik dan saran, terlebih dari dosen pembimbing sehingga dapat meningkatkan kualitas perancangan ini. Masukan dari *alpha test* merupakan masukan yang dapat diperhatikan lebih dalam untuk mengembangkan perancangan kearah yang lebih baik.

Laporan ini bersifat terbuka untuk penggunaan referensi di masa yang akan datang, terutama bagi perancangan yang memiliki topik yang serupa. Perancangan ini juga diharapkan dapat membantu , memberikan perspektif, pengetahuan, serta mengembangkan penelitian bagi universitas khususnya mengenai *Korean fashion*.