

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Perancangan ini diawali dengan pencarian masalah dan solusi potensi yang dapat mengatasi masalah tersebut. Penulis menemukan bahwa masih banyak mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara yang melakukan prokrastinasi dan menderita akan dampaknya. Penulis kemudian lanjut menganalisa data yang telah diperoleh dan melakukan perancangan karya berdasarkan teori, riset dan penelitian. Berdasarkan riset dan wawancara, penulis menemukan bahwa *flow state* dapat mengatasi gejala dan penyebab prokrastinasi. Akan tetapi banyak mahasiswa yang tidak tahu tentang *flow* ditambah lagi keterbatasan media informasi yang tersedia mengenai *flow state*. Media yang ditemukan juga tidak spesifik berisi tentang hubungan prokrastinasi dan *flow state* dan secara desain belum bisa dikatakan cocok untuk target audiens. Maka dari itu penulis telah merancang sebuah media informasi dengan mempertimbangkan masalah dan juga target audiens. Dengan data yang penulis peroleh, penulis dapat merancang media informasi yang efektif untuk target audiens yaitu mahasiswa aktif Universitas Multimedia Nusantara. Penulis merancang media informasi berupa buku elektronik yang berisi tentang prokrastinasi dan *flow state*. Buku ini juga dirancang menggunakan teori desain yang dapat membantu dalam meningkatkan kualitas dan efektifitas buku ini. Dengan arahan dosen pembimbing dan dosen spesialis, penulis dapat arahan dan saran untuk mengembangkan karya ini dan menyelesaikannya dengan baik dan tepat waktu.

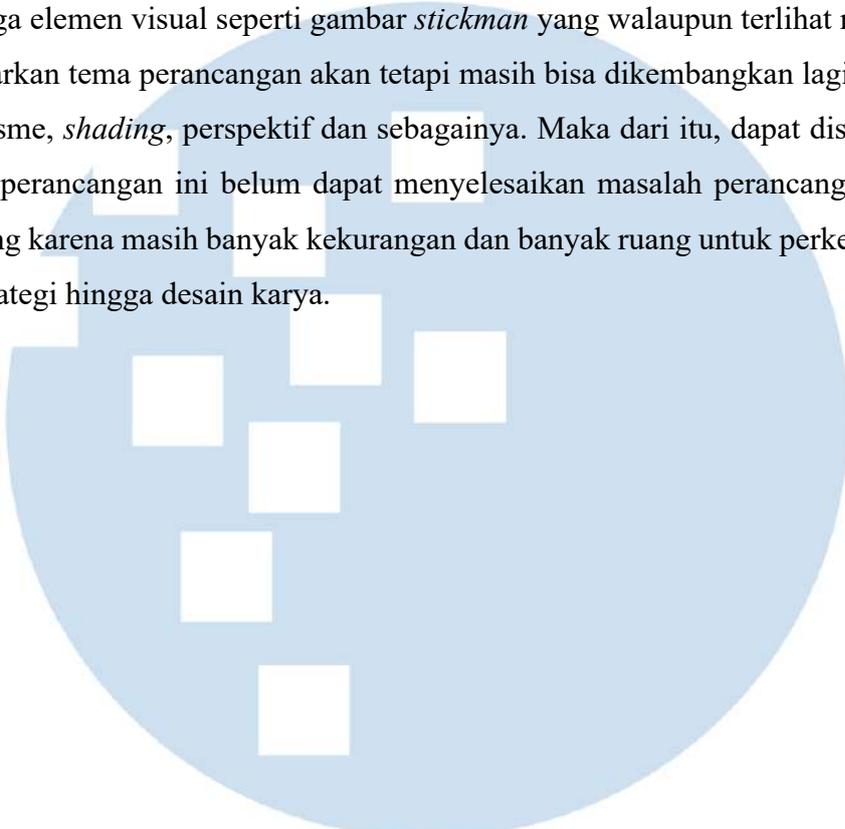
#### **5.2 Saran**

Setelah menyelesaikan tugas akhir ini, saran yang dapat penulis bagikan kepada pembaca meliputi beberapa hal yaitu, pertama, ketika menjalani tugas akhir atau skripsi, pilihlah topik yang sesuai dengan minat anda karena anda akan lebih menikmati mengerjakannya dibandingkan ketika anda memilih topik yang anda tidak suka atau tidak mengerti. Kedua, jagalah kesehatan fisik dan mental agar

pengerjaan tugas akhir atau skripsi tidak terhambat, ingat juga untuk memberi diri anda waktu yang cukup untuk istirahat dan bersenang-senang agar tidak kewalahan. Ketiga, peliharalah kebiasaan yang baik, seperti manajemen waktu yang baik, membuat agenda untuk tugas, tidak prokrastinasi, menghilangkan distraksi, menjaga disiplin, fokus dan kebiasaan atau latihan lain yang dapat meningkatkan produktifitas dan kebahagiaan anda. Keempat lakukanlah wawancara , riset dan penelitian yang mendalam agar perancangan anda kredibel dan dapat dipertanggung jawabkan, itu juga akan memperkuat perancangan anda dari strategi, konsep hingga perancangan, dan jangan lupa juga untuk mengisi daftar pustaka agar tidak terkena plagiasi. Kelima selalu catat masukan dan saran dari dosen pembimbing anda agar tidak terlupakan karena itu sangat penting. Terakhir, jangan putus asa, terus berjuang dan percaya diri karena anda sangat mampu untuk menyelesaikan tugas akhir atau skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

Hasil dari sidang akhir menunjukkan bahwa perancangan ini masih memiliki kekurangan dan banyak ruang untuk perkembangan. Penulis mendapatkan berbagai kritik dan saran terhadap perancangan penulis. Pertama, lingkup target sasaran masih sangat kecil dan terbatas, padahal masalah prokrastinasi ini tidak hanya terjadi di Universitas Multimedia Nusantara. Perancangan ini dapat menjangkau target yang lebih luas dengan penelitian dan pengambilan data yang lebih mendalam. Kedua, karena konten disusun oleh penulis yang bukan seorang penulis buku atau ahli, alur konten masih bisa dikembangkan dan konten masih bersifat teoritis. Walau sudah berisi hubungan prokrastinasi dan *flow*, lebih baik jika alur konten dikembangkan lagi dan dirancang sesuai dengan konteks atau masalah yang dihadapi oleh target audiens agar lebih lebih dikhususkan untuk target audiens sehingga pemahaman konten lebih baik. Ketiga, hasil dari perancangan ini masih belum bisa menjadi solusi yang secara langsung dapat menyelesaikan masalah di lapangan, karena buku ini hanya berupa alat untuk membantu pemahaman prokrastinasi dan *flow*. Perancangan ini memerlukan sebuah pemicu, ajakan atau interaktifitas untuk memperbaiki dan memperkuat solusi untuk masalah di lapangan. Keempat, karya ini secara visual masih dapat dikembangkan dari segi fitur *dark mode* hingga aset visual. Perlu dipertimbangkan untuk membuat versi *light* dan

*dark mode* agar pengguna dapat memilih tampilan sesuai dengan preferensi mereka. Ada juga elemen visual seperti gambar *stickman* yang walaupun terlihat minimalis berdasarkan tema perancangan akan tetapi masih bisa dikembangkan lagi dari segi dinamisme, *shading*, perspektif dan sebagainya. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini belum dapat menyelesaikan masalah perancangan secara langsung karena masih banyak kekurangan dan banyak ruang untuk perkembangan dari strategi hingga desain karya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA