

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Penyebaran *Korean Wave* merupakan salah satu fenomena global yang dirasakan di seluruh dunia termasuk di Indonesia sendiri. Dengan standar sosial yang masuk ke Indonesia seiring dengan *Korean Wave*, perbandingan sosial menjadi semakin umum dirasakan. Perbandingan sosial sebetulnya bukan merupakan hal baru, namun karena perkembangan zaman dan akses media sosial yang sangat terbuka, fenomena tersebut dapat mengarah ke masalah yang lebih besar terkait *self-esteem*, *self-image*, dan, *self-confidence*. Berhubung target perancangan merupakan remaja berumur 16-24 tahun, target memiliki kecenderungan untuk ingin diterima masyarakat dan menempatkan diri pada standar sosial yang ada.

Penulis sudah melakukan kuesioner kepada target dan dapat disimpulkan bahwa sebagian besar memiliki kecenderungan untuk membandingkan diri dengan orang lain baik idola mereka sendiri ataupun *influencer* di media sosial. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah kampanye digital dengan harapan agar target dapat merasa tergerak dan mengubah mindset sedikit demi sedikit. Dalam merancang kampanye ini, penulis menggunakan metode *Human Centered Design* dengan tahapan *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Pada tahap *Inspiration*, penulis mengumpulkan semua data yang terkumpul yang kemudian di aplikasikan menjadi sebuah ide pada tahap *Ideation*.

Setelah penulis melakukan *brainstorming* dan perancangan desain awal pada tahap *ideation*, proses tersebut dilanjutkan ke tahap *implementation* di mana penulis melakukan *Alpha Testing* pada *Prototype Day*. Setelah mendapat masukan pada *Alpha Test*, penulis mengembangkan karya sesuai dengan kritik dan saran yang diterima. Proses diakhiri dengan *beta testing* di mana penulis mengujikan perancangan akhir kepada target perancangan. Dan menurut hasil yang didapatkan,

## 5.2 Saran

Dalam melakukan perancangan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak sekali informasi baik terkait topik, cara implementasi desain, maupun pembagian waktu. Penulis belajar banyak hal, namun, terdapat beberapa saran yang dapat berguna bagi pembaca yang nantinya akan menjalankan tugas akhir atau penelitian dengan topik atau media terkait.

- 1) Pada saat pengumpulan data, sebaiknya melakukan *cross-check* terhadap metode yang digunakan karena *focus group discussion* tidak terhitung akibat kurangnya partisipan.
- 2) observasi yang dilakukan seharusnya bisa dibuat lebih detil dan mendalam sehingga esensi yang diterima dapat lebih berpengaruh pada perancangan.
- 3) Perlu dilakukan riset lebih mendalam terhadap *brand mandatory* yang ingin digunakan walaupun sudah menemukan *alternatif*. *Brand mandatory* terlalu inklusif untuk target yang dipilih dan setelah penulis melihat kembali, ternyata ditemukan komunitas yang lebih baik, namun logo *brand mandatory* sudah dimasukkan kedalam perancangan.
- 4) Dalam perancangan karya, ada beberapa media yang memiliki *readability* rendah baik dari pemilihan warna maupun ilustrasi yang digunakan pada *background*. Tidak hanya itu, penulis juga mengakui adanya kelemahan dalam penelitian ini dari segi pemilihan warna karena ada palet warna yang saling bertabrakan pada karya yang sudah dibuat.