

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Kepercayaan diri merupakan hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam bersosialisasi dan bekerja. Kepercayaan diri itu sendiri dapat didukung oleh banyak hal, salah satunya adalah dengan penampilan yang baik. Penampilan yang baik dapat mempengaruhi kesan seseorang terhadap seseorang lainnya. Dimana dalam lingkungan bekerja, penampilan yang baik dapat memberikan kesan yang profesional dan positif. Hal yang berkaitan dengan penampilan adalah warna *fashion* yang digunakan. Dimana warna *fashion* dapat mempengaruhi *physical appearance* dan secara tidak langsung dapat memberikan kesan *mood* tertentu. Hingga akhirnya muncul *trend color analysis*, dimana orang-orang dapat menemukan warna yang sesuai dengan *undertone* dan juga *skintone* yang mereka miliki, sehingga secara tidak langsung akan memudahkan mereka untuk membeli pakaian, menggunakan pakaian dan juga mengombinasikan pakaian dengan warna yang sesuai dan dapat membuat tampilan mereka lebih cerah.

Namun, berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada 107 responden, banyak dari mereka yang masih sering merasa kesulitan dalam menentukan warna pakaian yang cocok untuk mereka dan juga saat melakukan *mix and match* warna pada pakaian. Selain kusioner, penulis juga melakukan wawancara yang dengan empat narasumber ahli, yaitu *fashion designer*, *color analysis expert*, *graphic designer* dan juga psikolog untuk menggali informasi yang lebih mendalam mengenai topik perancangan buku. Setelah melakukan wawancara, penulis mulai melakukan proses *brainstorming* dan juga membuat *creative brief* guna mengumpulkan informasi penting, *insight* dan juga ide-ide perancangan buku. Penulis juga membuat mindmap untuk menentukan *keywords* dan *big idea* perancangan, yaitu “Shades of Identity: Guide to Personal *Color analysis*” yang menggambarkan warna pakaian yang sesuai dapat mendukung pembentukan *personal branding* seseorang. Penentuan elemen visual dalam buku ditentukan

dengan cara mengumpulkan referensi yang dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu *style visual*, *layout*, warna, aspek interaktivitas, *cover* buku dan pemilihan tipografi.

Kemudian penulis mulai masuk pada tahap desain perancangan, dimana penulis membuat alternatif sketsa untuk *cover* buku, perencanaan halaman-halaman buku dengan membuat *katern* dan *flatplan* buku. Setelahnya penulis mulai merancang media utama yaitu buku interaktif mengenai *color analysis*. Dimana selama proses perancangan, penulis mendapatkan banyak *feedback* dari *alpha test* (*prototype day*) dan juga *beta test*. Setelah media utama selesai dirancang, penulis juga merancang media sekunder sebagai media pendukung dan promosi. Media sekunder yang dirancang yaitu poster A3, x-banner, *POP Display*, Instagram *feeds*, Instagram *story*, *web banner*, dan *create your own fashion journal*.

## 5.2 Saran

Dalam merancang buku interaktif, diperlukan riset dan penelitian mengenai topik dari perancangan dan juga *target market* yang sesuai dengan perancangan tersebut. Penulis perlu memahami topik dari perancangan guna memaksimalkan perancangan yang ada dan dapat diterima dengan baik oleh *target market* yang dituju. Berdasarkan pengalaman dari penulis, berikut merupakan beberapa saran yang apat diperhatikan dan dipertimbangkan oleh calon penulis/peneliti lain yang akan mengembangkan atau mengambil tema sejenis.

### 1. Dosen/ Peneliti

Dalam mengangkat suatu topik, riset merupakan hal yang penting dan wajib dilakukan, terutama jika topik yang diangkat merupakan masalah yang baru atau belum dikuasai. Akan lebih baik jika melakukan wawancara terlebih dahulu ataupun ikut observasi lapangan dengan orang yang sudah ahli dalam bidang tersebut. Segala masukan yang diberikan diterima dengan terbuka, namun masukan tersebut hendaknya dianalisa kembali apakah sudah relevan dan penting untuk melakukan perbaikan.

### 2. Universitas

Dalam melakukan proses perancangan Tugas Akhir, perancangan yang dilakukan dapat menjadi sumber referensi yang dapat dikembangkan lebih

baik kedepannya oleh mahasiswa lain yang tertarik untuk merancang buku terutama dengan topik *fashion* ataupun warna. Terutama karena tren *color analysis* sendiri pastinya mengikuti tren pakaian yang ada, dan tren pakaian akan selalu ada pembaruan disetiap tahunnya. Sehingga nantinya perancangan tersebut harus kembali disesuaikan dengan situasi yang ada.

3. Dalam merancang media informasi buku interaktif perlu diperhatikan alur baca dalam merancang konten buku, untuk menciptakan isi konten yang seimbang antar halaman.
4. Dalam buku, pada halaman *skintone*, memerlukan alat dan informasi tambahan untuk membanti pembaca dalam mengecek *skintone* mereka.
5. Pada halaman *face framing page*, terdapat bagian halaman yang dilubangi, dimana ukuran halaman dapat disesuaikan dengan ukuran wajah orang Indonesia.
6. Diperlukan pencantuman cara penggunaan buku interaktif untuk memudahkan pembaca dalam menggunakan dan memahami esensi dalam buku.

