

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Website Kembang Menari dirancang dengan menggunakan metode HCD (Human Centered Design) dari IDEO, yang terbagi menjadi 3 tahap yaitu inspiration, ideation, dan implementation. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk menambah pengetahuan dan informasi mengenai tari kembang kemayoran untuk remaja yang berusia 13-18 tahun. Awal mula perancangan dilakukan dengan menyebarkan pre kuesioner untuk mengetahui apakah target audiens mengetahui tentang tarian ini dan untuk mengetahui preferensi konten.

Pada tahap inspiration, dilakukannya pengumpulan data berupa wawancara dengan narasumber yang berhubungan dengan konten (tari kembang kemayoran), serta yang berhubungan dengan media (ahli UI/UX). Selain itu, juga disebarkan kuesioner serta FGD pada target audiens untuk mengetahui lebih dalam media apa yang sering mereka gunakan dalam mencari informasi, device apa yang biasa mereka gunakan, serta gaya gambar dan konten apa saja yang mereka inginkan pada website yang dirancang. Studi referensi juga dilakukan agar bisa mendapatkan lebih banyak inspirasi.

Pada tahap ideation dimulai proses perancangan desain website dari sketsa, penyusunan tata letak website, hingga memunculkan interaksi. Kemudian dilakukan alpha test untuk mengujikan perancangan website yang dibuat kepada responden dan mendapatkan kritik dan saran melalui form yang tersedia. Dan pada tahap implementation, dilakukan revisi desain berdasarkan hasil form yang dilaksanakan pada saat alpha test.

Kemudian, dilakukan beta test dimana desain sudah diperbaiki dan diujikan secara spesifik pada target audiens. Secara keseluruhan, dari hasil beta test mendapatkan reaksi positif dimana target audiens menyukai website yang dirancang dari isi konten, penyampaian informasi yang to the point dan tidak baku

seperti buku pelajaran, dan memiliki konten yang variative sera mudah digunakan. Namun masih ada sedikit yang harus direvisi dimana ada beberapa kesalahan penulisan (typo).

5.2 Saran

Dalam proses perancangan ini, tentunya penulis mendapatkan banyak pelajaran, bukan hanya sekedar meriset dan membuat desain seperti yang di semester sebelumnya pernah dilakukan pada mata kuliah yang pernah diambil. Pada perancangan ini penulis banyak belajar untuk melakukan penelitian secara sistematis dan banyak riset yang mendalam. Selain dari dosen pembimbing, penulis juga mendapatkan kritik dan saran dari dewan sidang. Penulis mendapatkan bahwa penggunaan *full illustration* tidak terlalu dianjurkan pada konten yang berhubungan dengan seni dan budaya dan lebih cocok apabila menggunakan atau dipadukan dengan fotografi yang menampilkan benda aslinya. Dalam konteks perancangan ini adalah kostum penari yang memiliki banyak corak yang detail. Lalu, konten media yang tidak spesifik pada perancangan, Dalam penggunaan gaya ilustrasi, seharusnya dipertimbangkan kemabli, bukan langsung terima sesuai kemauan dari target audiens. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan ilustrasi 2D dengan gaya chibi karena sesuai apa yang diinginkan oleh target audiens.

Berdasarkan kritik dan saran yang diterima penulis dari dosen, penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Dosen/ Peneliti

Untuk mahasiswa berikutnya yang membaca laporan ini diharapkan bisa memilih topik tugas akhir dengan baik-baik. Sebaiknya pilihlah topik yang memang disukai atau familiar agar bisa dikerjakan dengan hasil yang lebih baik. Kritik dan saran yang diterima dari orang lain dan responden ada baiknya dijadikan sebagai motivasi untuk mengembangkan media yang dirancang dengan lebih baik, namun disesuaikan juga dengan kemampuan yang mahasiswa miliki. Data-data

yang diperoleh ada baiknya dianalisis dan dipikirkan baik-baik, agar bisa mendapatkan solusi desain yang tepat. Dan untuk dosen, penulis harap agar tetap selalu memberikan bimbingan dan motivasi kepada mahasiswa untuk menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik.

2. Universitas

Kepada Universitas Multimedia Nusantara, penulis harap untuk selalu mendukung mahasiswanya melalui penyediaan informasi dan panduan dalam pengerjaan laporan tugas akhir.

