

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Perancangan website tentang aktivitas bernyanyi untuk mengatasi emosi bertujuan dalam meningkatkan keefektifitas aktivitas bernyanyi ini untuk membantu para remaja akhir dalam mengatasi emosi positif maupun emosi negatif yang sedang dihadapi. Dengan memberikan konten interaktif mengenai bernyanyi baik dengan informasi dan gamifikasi ini, diharapkan mampu membantu para remaja akhir untuk mengatasi emosi mereka dengan cara bernyanyi.

Masalah utama yang menjadi fokus perancangan adalah masih tingginya tingkat depresi khususnya di kalangan remaja akhir usia 18-24 tahun. Meskipun terbukti dari salah satu observasi yang pernah dilakukan bahwa remaja suka pergi karaoke untuk bernyanyi, aktivitas tersebut masih belum efektif dalam membantu para remaja ini untuk mengatasi emosi negatif mereka. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah website mobile interaktif yang tidak hanya memberikan sebuah informasi mengenai efek bernyanyi saat mengatasi emosi melainkan menggunakan gamifikasi dimana target dapat melakukan permainan yang berhubungan dengan bernyanyi. Dari adanya metode gamifikasi pada website mobile yang menyertakan informasi ini, diharapkan dapat membantu meningkatkan keefektifitasan bernyanyi ini dalam membantu para remaja akhir saat mengatasi emosi dengan membawa suasana yang seru dan menyenangkan.

Proses dimulai terlebih dahulu dengan pengumpulan data dari perilaku target remaja akhir yaitu mahasiswa, kemudian lanjut ke tahap pengembangan konsep yang menggunakan mindmap untuk mendapatkan banyak ide yang mampu menyesuaikan ketertarikan mahasiswa. Penggunaan gaya visual yang simple dan minimalis diharapkan dapat membantu target untuk menjadi lebih mudah mengerti dan paham akan tampilan website serta navigasi yang diberikan, sehingga target dapat menggunakan media tersebut dengan lancar. Pemilihan warna utama yang

hangat yaitu untuk memberikan sebuah atmosfer kehangatan yang menggambarkan keharmonisan dan kenyamanan bagi pengguna supaya mereka merasa disambut dengan ramah dan santai. Hasil beta testing menunjukkan bahwa desain dari website mobile ini berhasil menjalankan fungsinya sebagai alat untuk membantu para mahasiswa dalam meningkatkan pengalaman mereka terhadap bernyanyi saat ingin mengatasi emosi mereka.

Tidak hanya itu, penyebaran website mobile ini dilakukan dengan bantuan media sekunder seperti merchandise. Tujuan dari penggunaan merchandise ini untuk membantu dalam perluasan informasi mengenai aktivitas bernyanyi yang mampu membantu para remaja saat mengatasi emosi positif dan negatif.

## **5.2 Saran**

Proses dalam melakukan perancangan website mobile dengan gamifikasi ini, penulis mampu mempelajari beberapa hal yang dapat dijadikan sebuah saran untuk peneliti lainnya yang mengangkat topik sama ataupun yang serupa. Pada saat melakukan pengumpulan data, dengan melakukan sebuah pre riset seperti pre kuesioner akan lebih dapat membantu penulis dapat mendapatkan data pendukung mengenai topik masalah yang sedang diangkat. Untuk membuat sebuah halaman mengenai melakukan sign in, harus dicari tahu terlebih dahulu apakah sangat perlu membuat hal tersebut dikarenakan belum tentu pengguna cocok untuk menggunakan website tersebut. Pada proses perancangan, diharapkan ada sebuah alat pengukuran efektivitas gamifikasi dalam website mobile untuk mengetahui apabila adanya sebuah pengembangan dari pengalaman audiens atau experience. Pada saat menerapkan visual seperti ilustrasi dan layouting yang pas pada website maka diperlukanlah sebuah alpha dan beta testing untuk mengetahui preferensi dan feedback target audiens. Dalam perancangan isi konten dapat dijelaskan beberapa fakta baru mengenai bernyanyi yang dapat mengajari target dan menambahkan ilmu baru. Lalu membuat sebuah gamifikasi yang dapat memastikan target sudah puas dan menyukainya sehingga tidak terasa bosan saat berada di website tersebut. Pada media sekunder seperti web banner dan youtube ad, tipografi dan copywriting yang

digunakan harus jelas dan tidak perlu terlalu panjang hingga mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu menghasilkan sebuah website mobile dengan gamifikasi yang efektif dalam meningkatkan experience pengguna dalam aktivitas bernyanyi untuk mengatasi emosi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan teori desain terutama pada penggunaan ui/ux, elemen visual, gamifikasi, dan interaktivitas dalam menyampaikan suatu informasi mengenai aktivitas seperti bernyanyi. Penelitian ini juga mampu mengidentifikasi beberapa elemen desain yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mengenai dampak bernyanyi dalam mengatasi emosi.

#### 2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini menjadi salah satu dasar dalam pengembangan website mobile dengan elemen gamifikasi mengenai aktivitas bernyanyi dalam mengatasi emosi yang lebih efektif dalam membantu masyarakat mengenai manfaat dan keefektifitasnya bernyanyi dalam mengatasi emosi positif dan emosi negatif. Tidak hanya itu, penelitian ini dapat dijadikan sebuah referensi eksisting universitas terkait pelaksanaan tugas akhir.