

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kreativitas merupakan aspek penting dalam menghasilkan solusi yang inovatif, terutama dalam Desain Komunikasi Visual (DKV) karena lingkup pekerjaannya berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis dan berkarya. Namun, Indonesia menghadapi krisis kreativitas, terbukti dari posisi Indonesia yang berada di peringkat 115 dari 139 negara dalam *Global Creativity Index 2023*. Salah satu penyebabnya adalah ketidakbijakan dalam penggunaan teknologi. Teknologi yang seharusnya dapat digunakan untuk mendukung kreativitas, justru malah menyebabkan tren plagiarisme di kalangan mahasiswa, termasuk mahasiswa DKV. Banyak mahasiswa DKV yang merasa kesulitan dalam menciptakan ide baru. Untuk itu diperlukan metode yang dapat memantik kreativitas, salah satunya adalah metode ATM (Amati, Tiru, Modifikasi). Namun, metode ATM masih belum diketahui implementasi pastinya dan panduannya belum komprehensif, sehingga dapat beresiko menyebabkan plagiarisme bila tidak digunakan dengan benar. Oleh karena itu, penulis menginisiasikan perancangan solusi yang ditujukan untuk mahasiswa DKV dengan rentang usia 18–21 tahun di Tangerang Selatan.

Dari fenomena tersebut, penulis melakukan penelitian yang mengacu pada metode perancangan *five-phase model of design process* oleh Landa yang mencakup *research, strategy, concept, design, dan implementation*. Pada tahap *research*, penulis melakukan pengumpulan data melalui kuesioner, FGD, dan wawancara bersama psikolog pendidikan, psikolog klinis, ketua program studi DKV UMN, dan praktisi DKV. Melalui pengumpulan data tersebut, penulis menemukan bahwa sebagian besar responden pernah mendengar tentang metode ATM namun tidak menemukan panduan komprehensif terkait penggunaannya. Hal tersebut terjadi karena minimnya informasi kredibel yang ditemukan tentang metode ATM, terutama dalam proses berkarya mahasiswa DKV. Sebagian besar informasi yang ditemukan oleh responden berasal dari media sosial sehingga

kredibilitasnya dapat dipertanyakan karena informasi yang berbeda antara satu sumber dengan sumber lainnya. Oleh karena itu, penulis menginisiasikan perancangan media informasi dalam bentuk *e-book* untuk memberikan kemudahan terkait akses informasi karena praktis dan dapat diakses secara mudah selama ada perangkat digital.

Setelah penulis selesai melakukan pengolahan data, penulis memasuki tahap *strategy* dan mulai menyusun *design brief*. Setelah menyusun *design brief*, penulis melakukan tahap *concept* yaitu dengan melakukan *mindmapping*, penentuan *key words*, *big idea*, dan *tone of voice*. Dari tahap *concept*, penulis menemukan *big idea* yaitu “*Sustainable Creative Breakthrough*”. Setelah itu, penulis menyusun *moodboard* (*mood*, *visual*, dan *target*) yang akan mendasari perancangan dalam tahap *Design*. Pada tahap *Design*, penulis melakukan pemetaan halaman, penyusunan katern, perancangan konten buku, dan desain buku secara keseluruhan dengan bimbingan konsultan dari asosiasi DKV (AIDIA). Buku dirancang sesuai dengan *big idea* yang telah dipilih dan menggunakan gaya visual *flat design* dengan aspek repetisi garis. Pada tahap *implementation*, penulis merancang media sekunder yang digunakan untuk mendukung publikasi *e-book* selaku media utama. Media sekunder juga dirancang dengan menyesuaikan kebutuhan dan *lifestyle* dari mahasiswa DKV.

Setelah penulis melakukan semua tahapan dari metode perancangan, penulis melakukan *test* pada *e-book* yang telah dirancang melalui bimbingan spesialis dan *beta test*. Melalui tahap *testing*, perancangan dikembangkan lagi secara komprehensif sehingga dapat memenuhi rumusan masalah. Harapannya, perancangan ini dapat memberikan dampak yang positif, dan berhasil meningkatkan perkembangan kreativitas bagi mahasiswa DKV.

5.2 Saran

Perancangan tugas akhir terkait materi ATM dalam kreativitas untuk mencegah perilaku plagiarisme telah memberikan banyak wawasan baru bagi penulis. Namun, materi ini masih perlu untuk dipelajari secara lebih dalam. Berikut

pertimbangan dan saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan hasil penelitian selanjutnya:

1. Dosen/ Peneliti

Penulis menyarankan untuk melakukan penelitian lebih dalam terkait kondisi kreativitas di Indonesia, penerapan metode ATM (Amati, Tiru, Modifikasi) dalam proses kreativitas di Indonesia, dan mempelajari sudut pandang praktisi DKV dalam proses kreatif. Data dan informasi yang banyak dan kredibel akan sangat membantu dalam proses perancangan konten buku. *Time management* merupakan hal yang penting, usahakan untuk mencari narasumber atau konsultan kredibel yang dapat memberikan informasi tambahan untuk informasi buku secepatnya karena desain dapat diproses setelah konten sudah selesai. Penulis juga menyarankan untuk mempelajari teknis Adobe InDesign; mencari referensi *layout* sebanyak-banyaknya; mempelajari *layout* dan bagaimana cara menggunakannya dengan benar; serta mempelajari fitur-fitur pada aplikasi publikasi buku. Selain itu, penulis juga menyarankan bagi peneliti selanjutnya untuk tidak terlalu idealis dalam berkarya, namun tetap realistis, dan buatlah proyek ini sebagai sarana untuk belajar lebih. Dalam proses sidang akhir, penulis menyarankan untuk peneliti selanjutnya dapat meninjau *detail* terkait *budgeting* (sumber dana) dan publikasi yang dilakukan.

2. Universitas

Penelitian selanjutnya sebaiknya didukung secara akademis dalam mencari tahu secara lebih dalam terkait kreativitas. Hal ini dapat dilakukan melalui pengadaan kerja sama dengan asosiasi desainer grafis Indonesia, melalui *workshop*, *lecture* ataupun *exhibition*. Tujuan dari kerja sama ini adalah untuk memberikan pengalaman yang imersif tentang bagaimana kreativitas mempengaruhi cara berpikir dan berkarya, serta memberikan *insight* tambahan terkait pola pikir kreatif dalam proses desain.