

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan penulis pada Bab 1, yaitu tentang kurangnya pengetahuan para pemilik anjing mengenai perawatan anjing *double – coated* dan juga kurangnya media informasi interaktif yang secara spesifik membahas mengenai perawatan anjing *double – coated*. Selebihnya, masih banyak pemilik anjing *double – coated* kurang mengerti atau tidak tahu cara melakukan *grooming* kepada anjing peliharaan mereka, sehingga kebanyakan dari pemilik lebih memilih untuk membawa anjing mereka ke sebuah salon hewan yang dapat membuat anjing merasa stres dan cemas. Berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data saat melakukan wawancara ahli, *Focus Group Discussion*, dan kuesioner, didapatkan bahwa para pemilik anjing *double – coated* sebenarnya sudah mengetahui bahwa anjingnya memerlukan perawatan rambut yang intensif. Namun, secara teknis mereka tidak tahu apa yang perlu dilakukan untuk merawat anjing tersebut. Menurut mereka, media informasi interaktif dapat menjadi sebuah media yang menyenangkan untuk digunakan, terutama jika media tersebut berupa *game*. Maka dari itu, penulis melakukan perancangan media informasi interaktif berbentuk permainan kartu untuk menyebarkan informasi mengenai perawatan anjing *double - coated*.

Untuk merancang media tersebut, penulis menggunakan tahapan *Design Thinking* yang dibagi menjadi lima tahap. Pada tahapan pertama *empathize*, penulis melakukan pendalaman terhadap masalah yang telah dipilih. Lalu, penulis juga mengumpulkan banyak informasi melalui proses pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil pengumpulan data, didapatkan bahwa para pemilik anjing *double – coated*, khususnya pemilik berusia remaja masih kurang mengerti tentang perawatan anjingnya, sehingga diperlukannya sebuah media informasi yang dapat memberikan pemahaman mengenai perawatan anjing *double – coated* kepada para pemilik anjing di kalangan usia remaja. Selanjutnya, penulis masuk ke dalam tahap

kedua, yaitu tahap *define*. Di tahapan ini, penulis merancang *user persona* target audiens dari media *card game* yang ingin dirancang. Selanjutnya, penulis masuk ke tahap ketiga, yaitu tahap *ideate*. Di tahapan ini, penulis melakukan *brainstorming* agar mendapatkan sejumlah ide yang nantinya akan menjadi solusi perancangan media. Penulis juga membuat *mindmap* yang setelah dikembangkan menghasilkan lima kata kunci, yaitu *caring*, *experience*, *problem – solving*, *encouraging*, dan *challenge*. Dari kelima kata kunci, penulis dapat merancang kalimat *Big Idea*, yaitu “*Encouraging Teenagers to Experience Challenging Dog Grooming Tasks while Building their Problem – Solving Skills.*” Dari kalimat *big idea* tersebut, penulis juga membuat beberapa *reference board* dan *moodboard* yang kemudian dikembangkan lebih lanjut menjadi sebuah *stylescape*. Dari munculnya *stylescape* tersebut, penulis langsung memulai proses perancangan desain pada tahap keempat yaitu tahap *prototype*. Di tahapan ini, penulis melakukan eksekusi desain berupa *layout*, ilustrasi, dan desain *packaging*.

Setelah menyelesaikan semua rancangan desain, penulis lanjut ke tahap terakhir pada *Design Thinking*, yaitu tahap *test*. Di tahapan ini, penulis melakukan *alpha testing* dimana hasil rancangan media penulis diujicobakan di kampus dan mendapatkan *feedback* dari sesama mahasiswa dan dosen. Penulis juga melakukan *beta testing* dimana hasil rancangan media penulis diujicobakan kepada target audiens perancangan media, yaitu kalangan remaja akhir yang merupakan seorang pemilik anjing *double – coated*. Saat melakukan uji coba, penulis mendapatkan respon dan *feedback* positif dari mayoritas target perancangan.

Secara keseluruhan, menurut *feedback* para pemilik anjing, desain media *card game* sudah dapat menyelesaikan masalah yang ada yaitu diperlukannya media informasi interaktif yang dapat memberikan pemahaman mengenai perawatan anjing *double – coated* kepada pemilik anjing di kalangan remaja akhir. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu *Fur Real: Double – Coated Duty* dapat membuat para pemilik anjing menjadi tahu lebih banyak mengenai perawatan anjing *double – coated*. Setelah mengolah hasil uji coba

tersebut, penulis melakukan revisi akhir dan menghasilkan rancangan desain *final* untuk diproduksi beserta dengan media sekundernya.

5.2 Saran

Selama menjalani perancangan tugas akhir ini, penulis telah mendapatkan banyak pengalaman dan telah belajar tentang berbagai hal. Hal yang dimaksud oleh penulis adalah hal – hal seperti penerapan teori dalam merancang suatu desain, tanggung jawab penulis sebagai seorang mahasiswa semester akhir hingga ke manajemen waktu penulis. Segala aspek dari perancangan tugas akhir ini berkaitan langsung dengan penulis secara individu dan juga pihak eksternal seperti universitas, masyarakat, hingga target perancangan media. Maka dari itu, penulis memiliki beberapa saran yang penulis ingin tujukan kepada beberapa pihak yang diuraikan dibawah ini:

5.2.1 Penulis

Saran yang dapat penulis berikan untuk diri sendiri adalah untuk lebih memikirkan manajemen waktu saat sedang melakukan progres perancangan laporan dan media serta untuk lebih memerhatikan tanggung jawab penulis sebagai seorang mahasiswa semester akhir. Selain itu, saran untuk proses pencetakan atau produksi media, ada baiknya penulis dapat lebih mempertimbangkan waktu dan lebih teliti terhadap kesalahan pada rancangan desain agar penulis tidak perlu mencetak prototype media berulang kali. Maka dari itu, penulis berharap bahwa di masa depan, penulis dapat memberikan hasil yang lebih maksimal.

Selebihnya, setelah melewati sidang akhir, penulis juga mendapatkan beberapa saran dan *feedback* dari para dosen di dalam sidang tersebut. Salah satunya adalah untuk lebih teliti dalam mengetik deskripsi untuk sebuah desain. Salah satu kesalahan penulis dalam melakukan perancangan adalah melakukan kesalahan pengetikan dalam rancangan *booklet Play Guide* untuk permainan kartu. Maka dari itu, penulis akan mencoba untuk lebih teliti kedepannya dalam mengetik deskripsi desain.

5.2.2 Universitas

Sebelum melakukan persiapan tugas akhir, mahasiswa/i yang akan mengambil TA atau Final Project di semester depan akan diberikan sebuah sosialisasi mengenai pengenalan tugas akhir, timeline, hingga tahapan perancangan. Pelaksanaan tugas akhir sudah sangat jelas dan efisien karena adanya linktree TA yang dibagikan pada sosialisasi. Namun, setiap tahun terdapat perbedaan *timeline* atau jadwal yang membuat pelaksanaan tugas akhir menjadi terpotong oleh hari libur yang cukup panjang. Maka dari itu, saran yang dapat penulis berikan untuk pihak Universitas Multimedia Nusantara adalah untuk menyesuaikan jadwal timeline perancangan tugas akhir agar sebisa mungkin tidak terpotong hari libur.

