

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *mobile site* ini bertujuan untuk menginformasikan kepada generasi Z dewasa muda usia 18-24 tahun di Kota Tangerang dalam mengenali dan memahami mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Hal ini dikarenakan gen Z memiliki daya tarik terhadap investasi yang tinggi dengan pengetahuan investasi yang rendah sehingga membuat gen Z rentan terhadap penipuan investasi ilegal berbasis *money game* yang menawarkan keuntungan tinggi dengan cepat dan risiko yang rendah. Minimnya informasi yang sesuai dengan kebiasaan gen Z yang menyukai informasi dengan perpaduan teks dan visual menjadi permasalahan dikarenakan perlu adanya informasi untuk membantu gen Z dalam mengenali dan memahami bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Berdasarkan hasil kuesioner, responden berminat untuk membaca *website* yang menginformasikan bahaya investasi ilegal berbasis *money game* adalah untuk menemukan potensi investasi yang aman. Perancangan menggunakan *mobile site* sebagai media utama dan media sekunder yang meliputi Instagram *feed*, Instagram *Story*, brosur *tri-fold*, dan poster.

Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan dilakukan secara komprehensif dengan mengumpulkan data melalui kuesioner, wawancara dengan ahli UI/UX desainer dan ahli finansial, FGD (*Focus Group Discussion*), studi eksisting, dan studi referensi. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa audiens lebih mudah untuk menerima informasi dengan adanya visualisasi di dalamnya. Setelah data terkumpul, tahapan selanjutnya adalah membuat *user persona* dan menggunakan *mandatory* untuk meningkatkan kredibilitas informasi pada perancangan *mobile site* ini. Kemudian, mulai membuat *mindmapping* untuk mencari *keywords* dan menyusun *keywords* menjadi *big idea*, hingga membentuk konsep. Setelah menentukan *big idea* dan konsep,

selanjutnya adalah menyusun *moodboard* untuk mendapatkan *mood* dan warna palet untuk desain yang akan dirancang. Setelah itu, mencari referensi visual dan menentukan tipografi yang digunakan dalam perancangan. Lalu, selanjutnya adalah membuat *sitemap* dan *flowchart* sebagai panduan perancangan *mobile site*. Setelah menyusun kebutuhan ide, selanjutnya adalah membuat *wireframe* atau sketsa perancangan *mobile site*, lalu membuat *low fidelity*, dan pada akhirnya menjadi hasil akhir yaitu *high fidelity*.

Perancangan *mobile site* dilakukan dengan menekankan pada warna merah yang kesan tegas terhadap bahaya investasi ilegal berbasis *money game*. Selain itu, *layout* visual di desain dengan memanfaatkan *whitespace* dan menggunakan tipografi *sans serif* untuk meningkatkan keterbacaan pada informasi yang disampaikan. Dengan perancangan ini, *mobile site* dapat membantu gen Z dalam mengenali dan memahami informasi mengenai bahaya investasi ilegal berbasis *money game*.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan, terdapat beberapa hal yang menjadi pertimbangan untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Salah satu bagian dari pertimbangan tersebut adalah pada perancangannya, dibuat lebih mengancam mulai dari visualisasi terutama pada ekspresi model dalam fotografi. Ekspresi dapat dibuat lebih mengancam dan menambahkan kesan menakut-nakuti dalam penyampaian pesan. Selain itu, penulisan dalam perancangan karya serta tidak dibuat secara literal visualisasinya. Sehingga, penulis dapat memberikan saran bagi pihak dosen/peneliti dan universitas yang memiliki keinginan untuk mengembangkan topik serupa pada kedepannya.

1. Dosen/ Peneliti

Penulis memberikan saran kepada dosen/peneliti yang ingin mengangkat tema serupa untuk mempertimbangkan pemahaman tentang target audiens lebih dalam. Oleh karena itu, diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat memiliki pemahaman lebih matang agar hasil perancangan tetap relevan. Pemahaman yang mendalam terhadap karakteristik dan kebutuhan target

audiens sangat berpengaruh pada penyampaian informasi yang disampaikan agar lebih optimal.

2. Universitas

Penulis berharap agar dapat diberikan fasilitas akses data aktual untuk mendukung perancangan dan dapat mendorong mahasiswa atau mahasiswi universitas untuk terhubung dengan isu sosial yang ada. Dengan adanya dukungan tersebut, mahasiswa atau mahasiswi akan lebih mudah memahami konteks permasalahan yang sedang terjadi di masyarakat dan mampu membuat perancangan yang relevan, informatif, dan berdampak pada lingkungan sekitar. Keterhubungan dengan isu sosial dapat mendorong mahasiswa atau mahasiswi untuk lebih peka terhadap lingkungan sekitar yang dapat meningkatkan kualitas penulisan tugas akhir.

