

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tumbuhan *nepenthes* atau kantong semar merupakan tumbuhan karnivora yang unik, dan mayoritas spesiesnya ditemukan endemik di Indonesia. Berarti Indonesia memiliki sebuah kebanggaan dalam memiliki mayoritas spesies tumbuhan kantong semar terbanyak dari seluruh dunia. Namun sayangnya terdapat enam jenis tumbuhan kantong semar asli Indonesia yang terancam punah. Sampai masuk ke daftar IUCN dengan status *critically endangered*. Padahal tumbuhan kantong semar memiliki peran penting terhadap manusia, hewan, juga habitat yang mereka tinggali.

Namun sayangnya tumbuhan kantong semar, terutama enam jenis yang sudah terancam punah di Indonesia, mengalami tiga faktor utama yang menjadi ancaman. Faktor tersebut adalah, kebakaran hutan, alih lahan, dan eksploitasi ilegal. Jika masyarakat Indonesia sekarang dan ke depannya tidak mengetahui jenis mana saja yang sudah sangat terancam kepunahan, maka tumbuhan kantong semar tersebut bisa dilupakan, dan suatu saat penyesalan akan terjadi. Maka dari itu, penulis merancang sebuah *website* informasi menggunakan teori Robin Landa dan juga Anggi Anggarini, agar menghasilkan tampilan *website* informasi yang detail, akurat, dan sesuai dengan target perancangan.

Perancangan *website* informasi menggunakan metode *design thinking* dari Mads Soegaard, dijelaskan menggunakan lima tahap. Tahap pertama, *empathize*, penulis bisa mendapatkan pengetahuan mengenai apa saja yang dibutuhkan dan pengetahuan sedalam apa mengenai tumbuhan kantong semar dari para target perancangan. Dari kuesioner juga wawancara yang dilakukan, penulis bisa mengetahui apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna di *website*, juga informasi-informasi mengenai tumbuhan kantong semar dan *UI/UX*. Penulis juga mengetahui bahwa mayoritas responden yang berasal dari Jabodetabek setuju bahwa tumbuhan kantong semar perlu diketahui dan dilestarikan. Terdapat juga

beberapa yang belum mengetahui kantong semar, juga belum pernah melihat tumbuhan kantong semar asli Indonesia tersebut. Maka dari itu, setelah mendapatkan data juga mengetahui kebutuhan dari pengguna berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara tersebut, penulis pun masuk ke tahap berikutnya.

Tahapan *define* adalah di mana penulis mengetahui dan menyimpulkan target perancangan seperti apa, memiliki kebutuhan apa saja, dan *pain points* yang mereka alami saat menggunakan *website*. Dalam tahap *ideate* penulis mulai melakukan *brainstorm* ide-ide, dan menghasilkan apa saja yang akan terdapat di *website*. Penulis pun mendesain semua aset-aset visual seperti, ilustrasi, tombol, ikon, latar belakang, dan seterusnya untuk dimasukkan ke dalam desain *website* perancangan.

Tahapan *prototype* di mana penulis memulai pengerjaan *website* sampai penyelesaiannya, dan masuk ke tahap berikutnya, *test*. Penulis melaksanakan *alpha test* dan *beta test* untuk mendapatkan masukan juga kritikan, agar *website* perancangan bisa diperbaiki dan dikembangkan lagi. Alhasil *website* perancangan selesai dengan baik dan menjawab segala kebutuhan dari target pengguna. Penulis juga merancang dan mendesain media sekunder berupa Instagram *post*. Agar media utama bisa lebih diketahui oleh banyak orang. Maka dari itu, media utama dan media sekunder yang sudah didesain bisa saling melengkapi, mengenalkan pengguna ke *website*, mengenalkan ke tumbuhan kantong semar, dan menjawab segala kebutuhan dari para target pengguna.

Adanya *website* perancangan, orang bisa mengetahui dan mengenal tumbuhan kantong semar. Dilengkapi dengan ilustrasi-ilustrasi yang menunjukkan tumbuhan kantong semar. Pengguna juga bisa mengetahui spesies mana saja yang sudah terancam punah. Juga agar masyarakat bisa mengetahui hal-hal apa saja yang harus dihindari agar tidak merusak tumbuhan tersebut. Dengan demikian, web perancangan dan media sekunder sudah bisa membantu masyarakat Indonesia untuk mengenal lebih dekat lagi dengan tumbuhan kantong semar, terutama mereka yang sudah terancam punah.

5.2 Saran

Setelah penulis melalui prose juga tahap-tahapan yang ada, penulis bisa menghasilkan perancangan *website* mengenai pengetahuan *nepenthes* asli Indonesia. Penulis pun memiliki beberapa saran untuk dosen, penulis lainnya, dan juga universitas. Terutama mereka yang tertarik dalam pengambilan tema, topik, juga media yang serupa dengan perancangan penulis. Maka dari itu saran yang penulis dapat bagikan:

1. Dosen/ Penulis:

Saran kepada dosen ataupun penulis yang tertarik dengan tema tumbuhan kantong semar, ataupun tumbuhan karnivora, bisa melakukan riset di Kebun Raya Bogor, juga Kebun Raya lainnya. Di Kebun Raya Bogor, terdapat banyak informasi juga narasumber yang mengerti dengan dekat mengenai tumbuhan kantong semar tersebut. Saran ini juga bisa untuk dosen ataupun penulis lain yang menyukai alam, memiliki keinginan untuk melestarikan tumbuhan endemik Indonesia, dan lainnya.

Saran kepada dosen ataupun penulis yang merancang perancangannya berupa *website*, adalah cari referensi-referensi *website* yang ada di *internet*. *Website* yang terlihat *modern* dan *website* yang menggunakan teknik *parallax scrolling*, merupakan referensi juga ide yang sangat baik. Tentunya agar bisa menghasilkan sebuah *website* yang *fresh*, memukau, dan tidak seperti *website* pada umumnya.

Saran mengenai *UI/UX* kepada dosen ataupun penulis lain adalah agar mengecek kembali, dua kali ataupun tiga kali. Agar di saat pengguna menggunakan *prototype website*, tidak terjadi *bug*, eror, atau masalah lainnya. *UI/UX* perlu diperhatikan juga jarak antarannya, dan tetap harus mengikuti *layout* yang digunakan, agar terlihat *unity* dan seragam dengan halaman lain. Ukuran juga tidak boleh sampai terlalu besar, ataupun kekecilan. Agar tidak merebut hierarki visual yang ada di halaman *website*.

Saran kepada dosen ataupun penulis yang mengerjakan aset ilustrasi mereka, adalah agar menghasilkan aset yang lebih relevan dengan target geografis yang dituju oleh perancangan. Misalnya, jika membawa masalah atau topik mengenai Indonesia, maka ilustrasi manusia harus memiliki kemiripan atau relevan dengan manusia yang hidup di Indonesia pada umumnya. Begitu juga dengan tampilan *website*, tampilan tokoh-tokoh, dan seterusnya. Agar unsur Indonesia bisa terlihat dengan jelas dari perancangan media utama, sampai aset ilustrasinya.

2. Universitas:

Saran untuk universitas adalah, memasukkan pembelajaran mengenai pembuatan *proposal* Tugas Akhir ataupun Skripsi sebelum semester 7 dan 8. Pembelajaran mengenai cara penulisan Tugas Akhir dan Skripsi juga bisa diberlakukan. Agar mahasiswa bisa mengerjakan laporan dengan lebih mudah, dan lancar. Saran lain adalah, *Template* ataupun panduan yang ada juga perlu direvisi, karena *template* dan panduan yang diberikan tidak sama persis. Sehingga menghasilkan kebingungan yang terjadi di antara mahasiswa. Terutama untuk menghasilkan laporan Tugas Akhir juga Skripsi yang sesuai.

Penulis juga memiliki saran untuk universitas, saat awal semester, bisa diberlakukan pembelajaran *drawing* khusus untuk binatang, tumbuhan, atau manusia. Memang sudah ada mata pelajaran *drawing*, namun dalam pembelajaran tersebut hanya terjadi sekali ataupun dua kali, dikarenakan hanya satu bagian di dalam mata pelajaran yang luas. Maka dari itu, saran penulis adalah untuk dibuatkan mata pelajaran yang terpisah dengan *drawing*. Agar mahasiswa yang memiliki keinginan untuk belajar anatomi juga ciri-ciri khas dari sebuah hewan ataupun tumbuhan, bisa dipelajari di saat waktu kuliah mereka.