

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan media informasi berupa *mobile site* untuk Batik Krakatoa ini dilakukan untuk menghasilkan media yang informatif bagi target audiens Batik Krakatoa. Pada *mobile site*, penulis bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang profil perusahaan Batik Krakatoa, produk dan makna dari motif Batik Krakatoa, sanggar, layanan *custom* dan *pre-order* yang ditawarkan, ketentuan dan fasilitas sanggar, informasi kontak resmi, dan FAQ. Dengan demikian, calon konsumen dapat dengan mudah menemukan informasi tentang Batik Krakatoa.

Proses perancangan *mobile site* menggunakan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui *brainstorming*, ditemukan kata kunci berupa kreasi, tradisional, dan melestarikan. Kata kunci ini melandasi *big idea* “menghadirkan seni tradisional melalui kreasi baru”. Untuk mendukung *big idea*, dipilih *tone of voice* berupa *welcoming*, *inspiring*, dan *modern*.

Kemudian, dilakukan perancangan aset-aset visual berupa warna, tipografi, ilustrasi, fotografi, ikon, dan tombol. Warna pada *mobile site* menggunakan skema warna triadik merah kuning biru, dengan warna merah sebagai warna yang dominan, sedangkan warna kuning dan biru menjadi aksen pada ilustrasi. Warna merah dan kuning dipilih untuk mewujudkan *tone of voice welcoming* dan *inspiring*, sedangkan warna biru dipilih untuk memberi kesan kredibilitas dan profesionalisme. Lalu, digunakan warna putih untuk *background* dan warna hitam untuk teks.

Tipografi menggunakan tiga jenis huruf. *Typeface script* Gioviale dan *typeface serif* Canela Text digunakan untuk mencerminkan nilai *inspiring* dari kreasi batik tradisional, sedangkan *typeface sans serif* Instrument Sans digunakan untuk mencerminkan *tone of voice modern* dan mempertahankan tingkat keterbacaan. Ilustrasi dan fotografi berperan sebagai referensi untuk

memvisualisasikan proses pembuatan motif dan produk Batik Krakatoa. Kemudian, dirancang supergrafis yang berperan untuk merepresentasikan citra batik pada *mobile site* Batik Krakatoa.

Lalu, terdapat ikon dan tombol yang dirancang untuk keperluan menu navigasi, *accordion*, dan tombol-tombol CTA. Ikon menu navigasi dan ikon panah menggunakan gaya *outline* berwarna merah, sedangkan tombol-tombol CTA menggunakan bentuk persegi panjang membulat berwarna merah agar memberi kontras. Ikon dan tombol dibuat dengan sudut yang membulat agar memberikan kesan ramah, dilandasi oleh *tone of voice welcoming*.

Melalui pemetaan konten dan alur penggunaan *mobile site* dalam bentuk *sitemap* dan *flowchart*, dirancang *prototype* sebelas halaman yang dapat diakses oleh *user*. Sepuluh halaman ini terdiri dari halaman *home*, menu navigasi, Mengetahui Batik Krakatoa, Proses Pembuatan Motif, *Custom & Pre-Order*, Batik Cap, Batik Tulis, Sanggar, Pesan Jadwal Sanggar, Hubungi Kami, dan FAQ. Halaman-halaman ini dapat diakses melalui menu navigasi pada bagian *header*, atau melalui navigasi sekunder pada *footer*.

Perancangan *prototype* ini diuji cobakan melalui tahap *alpha test*. Pada tahap *alpha test*, skor yang didapat meliputi skor konten 94,84%, skor visual 95,33%, dan skor interaktivitas 94,52%. Banyak *user* yang menyukai supergrafis, elemen pada *header*, animasi pada *home page*, dan bentuk ikon *close* karena terlihat unik dan berhasil merepresentasikan batik. Berdasarkan masukan yang didapat dari pengujian *alpha test*, dilakukan perbaikan pada desain *mobile site* berupa perbaikan huruf dan jenis *typeface* agar lebih mudah dibaca, perbaikan *layout* pada visi misi agar tidak menyerupai tombol, dan perbaikan interaksi *carousel* foto agar lebih familiar saat digunakan.

Desain *mobile site* yang sudah diperbaiki kemudian diuji cobakan kembali melalui tahap *beta test*. Hasil yang diperoleh pada *beta test* cukup baik, dengan skor konten 90,46%, skor visual 91,27%, dan skor interaktivitas 89,36%. Banyak *user* yang berpendapat bahwa kombinasi warna yang digunakan menarik, konten informasinya lengkap, dan alur *mobile site* mudah dimengerti.

Kemudian, dilakukan perancangan media sekunder untuk meningkatkan *awareness* dan mempromosikan *mobile site* Batik Krakatoa ke audiens yang lebih luas. Media sekunder ini meliputi desain Instagram *feeds*, Instagram *story*, *web banner ads*, dan poster. Dengan demikian, perancangan *mobile site* ini diharapkan dapat menyediakan informasi tentang Batik Krakatoa secara lengkap, kredibel, terstruktur, dan mudah diakses, sehingga dapat memudahkan target audiens dalam memperoleh informasi yang mereka butuhkan.

5.2 Saran

Penulis berharap hasil perancangan Tugas Akhir ini tidak hanya memberikan manfaat secara visual, tetapi juga dapat menjadi referensi yang berguna bagi peneliti selanjutnya maupun kampus Universitas Multimedia Nusantara. Penulis akan memberikan saran kepada peneliti berikutnya yang akan mengembangkan atau mengambil tema Tugas Akhir dengan *output* yang sejenis dengan penulis, dan kepada Universitas Multimedia Nusantara selaku universitas tempat penulis menempuh pendidikan. Berikut merupakan beberapa saran yang dapat penulis bagikan.

1. Peneliti

Selama proses perancangan, penulis menyarankan untuk menjaga *time management* yang baik dengan membangun kebiasaan untuk menyicil pekerjaan setiap harinya. Dengan demikian, proses perancangan akan terasa lebih ringan dan terkontrol. Selain itu, penting untuk mencari banyak referensi dari desain-desain *mobile site* yang sudah ada. Dengan mencari banyak referensi, desain *mobile site* dapat terasa familiar dan dapat lebih mudah digunakan oleh *user*.

Lalu, penulis menyarankan untuk selalu membuat salinan cadangan (*backup*) dari *file* Tugas Akhir dan selalu menyimpan *file* setiap beberapa saat sekali saat tengah melakukan progres. Manfaatkan layanan penyimpanan *cloud*, perangkat penyimpanan data eksternal, maupun *duplicate files* untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan.

Setelah menjalani sidang akhir, penulis juga mendapatkan *feedback* konstruktif yang dapat membantu peneliti berikutnya yang akan mengembangkan penelitian dengan topik serupa. Berdasarkan *feedback* yang penulis dapat dari dewan sidang akhir, sebaiknya perancangan *mobile site* juga membahas aspek *responsivity*, agar *mobile site* dapat dikembangkan menjadi versi desktop untuk ke depannya. Kemudian, sebelum merancang *mobile site*, sebaiknya lakukan penelitian mengenai *user experience* dengan lebih dalam lagi, agar mendapat pemahaman yang lebih dalam tentang kebutuhan *user* dan menghindari pendekatan desain yang *client-driven*. Terakhir, sebaiknya pertimbangkan kembali penerapan *tone of voice* “modern” pada *copywriting*. *Tone of voice* dapat disesuaikan kembali agar lebih mencerminkan karakter *brand* dan lebih relevan dengan *user*.

2. Universitas

Sebelumnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara karena sudah membekali penulis dengan ilmu Desain Komunikasi Visual hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulis menyarankan untuk menambah koleksi buku di perpustakaan, khususnya buku-buku yang membahas tentang batik Cilegon dan batik Banten. Hal ini diharapkan dapat membantu mahasiswa yang ingin mengangkat topik tersebut dalam perancangan Tugas Akhir mereka.

Selain itu, penulis menyarankan untuk memperpanjang *timeline* pelaksanaan Tugas Akhir. Ada baiknya jika tahap pemilihan topik dan pencarian data dilakukan di semester sebelumnya. Dengan demikian, mahasiswa dapat memiliki kesempatan untuk menggali ide topik, melakukan *secondary research*, dan mengumpulkan data dengan lebih optimal. Pada akhirnya, mahasiswa dapat mengembangkan perancangan desain dan menyelesaikan penulisan laporan dengan lebih baik.