

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Empati adalah sebuah sifat yang harus dimiliki oleh setiap individu pada dunia nyata maupun dunia maya. Menanamkan empati sejak muda akan berdampak positif untuk kedepannya, seperti membuat ruang obrolan menjadi positif dan sehat. Masih sangat banyak individu yang belum menerapkan empati saat menggunakan sosial media. Sampai saat ini informasi yang memberikan informasi tentang pentingnya empati dalam keseharian masih sangat sedikit dan juga informasinya masih tercecer, membuat sulitnya edukasi tersebut sampai kepada masyarakat. Hasil pencarian data terkait kasus yang ada, rata – rata usia generasi z muda masih banyak sekali yang tidak paham dan tidak menggunakan empati saat bermain sosial media. Oleh karena itu penulis sudah tepat untuk mengangkat isu tersebut untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Penulis menggunakan metode *Design Thinking*. Tahap pertama yang dilakukan adalah *Empathize*, dimana penulis melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan juga penyebaran kuesioner. Setelah pengumpulan data sudah dilakukan, tahap selanjutnya adalah *Define*, Penulis mengelola data agar hasil perancangannya lebih terarah. Selanjutnya adalah tahap *Ideate*, Penulis melakukan *brainstorming*, membuat sketsa, dan membuat konsep dari *Low Fidelity* dan diakhiri membuat *High Fidelity*. Tahap selanjutnya penulis melakukan *Prototyping*, dimana penulis mensimulasikan navigasi pada media yang dibuat agar navigasi jelas dan sesuai arahan dari pengguna. Tahap terakhir adalah *Testing*, penulis memberikan akses kepada audiens untuk melakukan *Alpha Testing*, dan hasilnya akan di evaluasi penulis untuk diperbaiki. Setelah dilakukan revisi pada hasil *Alpha testing*, penulis melakukan *Beta Testing* untuk menguji kembali apakah hasil dari pembaruannya sudah cukup bagus atau belum cukup sempurna. *Beta Testing* dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada target dengan umur yang

sudah ditentukan. Setelah proses pengumpulan hasil kuesioner beta testing selesai, penulis menyelesaikan secara keseluruhan dan melakukan pendataan anggaran.

## 5.2 Saran

Berikut ini adalah saran dan masukan dosen dari perancangan yang telah penulis susun dari awal hingga akhir:

- 1.) Pada saat menjelaskan tentang *digital empathy*, penulis diharuskan menjelaskan apa perbedaan dari empati digital dengan empati secara nyata. Karena penjelasan tersebut harus tersampaikan agar para pembaca bisa lebih memahami secara spesifik perbedaan dari empati tersebut.
- 2.) Pada proses perancangan, penulis tidak perlu memasukan sebuah *grid* yang dimana *grid* tersebut tidak berfungsi dan bahkan tidak digunakan dalam proses perancangan.
- 3.) Jika penulis ingin menjelaskan *grid*, maka penulis disarankan untuk menampilkan *grid* tersebut dengan elemen – elemen visualnya agar penjelasan dari *grid* tersebut dapat tersampaikan dengan jelas.
- 4.) Penulis sebaiknya mencari terlebih dahulu terkait SES apa yang tepat untuk perancangan *website*. Karena SES C-B adalah kategori menengah kebawah yang dimana mereka tidak menggunakan website desktop untuk mencari sebuah informasi.
- 5.) Pada media sekunder yaitu *merchandise*, seperti baju, topi, dan juga tumbler, sebaiknya didesain dengan elemen visual yang lebih khusus agar, dari media sekunder tersebut audiens dapat tertarik untuk mengunjungi *website* Empamind.
- 6.) Pada penjelasan *grid* pada *website*, penulis diharuskan belum memasukan aset fotografi kedalam halaman pada *website*, karena pada proses tersebut, seharusnya aset fotografi belum menjadi bagian dari proses tersebut.

Selanjutnya adalah saran untuk Universitas Multimedia Nusantara terkait laporan yang telah disusun oleh penulis:

- 1.) Mengkelompokan hasil laporan ini pada penelitian yang serupa agar mempermudah peneliti lain untuk mencari dan menemukan sebuah jurnal maupun penulisan yang relevan dengan peneliti tersebut.
- 2.) Diharapkan untuk Universita Multimedia Nusantara untuk membantu memperkenalkan dan meluaskan laporan ini, bukan hanya sekedar mempublish. Agar penulisan ini dapat dibaca oleh siapapun dengan jangkauan yang jauh lebih luas.

