

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan tugas akhir berjudul *Perancangan Zine bagi Generasi Z dalam Menghadapi Konflik Generation Gap di Kehidupan Sosial* merupakan sebuah upaya untuk merumuskan media informasi yang mampu menjembatani perbedaan perspektif antar generasi melalui pendekatan interaktif, visual ekspresif, dan pengalaman membaca yang bersifat taktil. *Zine* ini dikembangkan dengan tujuan membantu pembaca khususnya Gen Z memahami dinamika kesenjangan generasi yang hadir dalam interaksi sosial sehari-hari, sekaligus membuka ruang untuk refleksi pribadi dan upaya menumbuhkan empati melalui memori kolektif.

Proses perancangan dilakukan menggunakan metode *design thinking* yang meliputi tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Melalui proses ini, penulis memperoleh pemahaman mendalam mengenai kebutuhan audiens, isu-isu yang relevan terkait konflik antargenerasi, serta ekspektasi pengguna terhadap media cetak eksperimental. Hasil eksplorasi visual menunjukkan pemilihan ilustrasi dengan stroke tegas, tekstur *grainy* yang mengingatkan pada estetika film analog dan teknik penggunaan tekstur seperti *screen printing*, serta palet warna oranye, kuning, dan biru yang berfungsi sebagai representasi keragaman generasional serta dinamika emosional yang muncul dari proses nostalgia.

Evaluasi melalui alpha dan beta test menunjukkan bahwa zine mampu menyampaikan pesan utamanya dengan jelas. Respon pengguna menunjukkan bahwa alur mudah diikuti, warna dan tipografi memperkuat narasi, serta interaksi lipat dan tarik memberikan nilai tambah pada pengalaman membaca meskipun bukan elemen yang dominan. Temuan kuesioner memperlihatkan bahwa sebagian besar responden menilai konten *zine* relevan, membantu memahami perbedaan generasi lain, mendorong refleksi diri, serta menyajikan pengalaman membaca yang unik dan berbeda dari media konvensional. Dengan demikian, *zine* berhasil memenuhi tujuannya dalam menciptakan ruang pemulihan, dialog emosional, dan pemahaman lintas generasi melalui pendekatan visual dan naratif yang terstruktur.

Secara keseluruhan, perancangan ini membuktikan bahwa media cetak eksperimental tetap memiliki potensi signifikan dalam mengartikulasikan isu sosial yang kompleks. Integrasi narasi, visual, dan bentuk interaksi sederhana terbukti mampu menciptakan pengalaman imersif yang mendorong pembaca terlibat secara kognitif dan emosional. Dengan capaian tersebut, zine ini tidak hanya berfungsi sebagai media kreatif, tetapi juga sebagai kontribusi pada wacana mengenai peran desain dalam menjembatani konflik generasi dalam kehidupan sosial masa kini.

5.2 Saran

Pengembangan *Perancangan Zine bagi Generasi Z dalam Menghadapi Konflik Generation Gap di Kehidupan Sosial* telah berlangsung selama kurang lebih empat bulan. Keseluruhan proses dalam empat bulan ini menunjukkan pentingnya perencanaan metodologis, manajemen waktu, serta konsistensi dalam proses desain. Berikut beberapa saran dapat diberikan kepada peneliti lain dan pihak universitas:

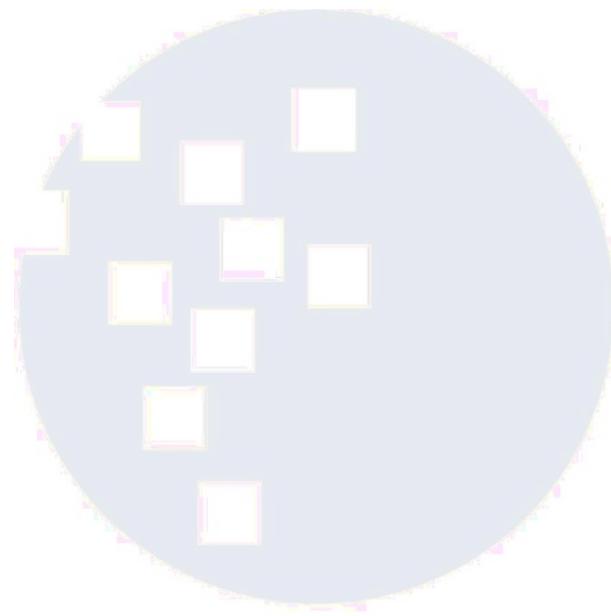
1. Bagi Peneliti

Perancangan yang telah dilakukan dalam penelitian ini masih memiliki ruang untuk dikembangkan lebih lanjut oleh calon peneliti selanjutnya. Oleh karena itu, disarankan agar calon peneliti memilih topik yang relevan dengan minat serta memiliki kedekatan personal, sehingga proses eksplorasi dapat berjalan secara konsisten dan mendalam. Selain itu, pengaturan waktu pengerjaan sangat penting untuk dilakukan secara terencana agar tahapan iteratif, proses revisi, hingga pengujian dapat berlangsung secara optimal, tanpa terlalu banyak menguras tenaga lebih. Calon peneliti juga dianjurkan untuk memperkaya referensi visual, konsep desain, serta literatur teoritis guna memperkuat landasan perancangan, terutama jika calon peneliti memilih bidang yang baru, seperti peneliti yang memilih *zine* untuk didalami. Pengujian pengguna secara bertahap penting untuk dilakukan agar kejelasan alur, kelayakan interaksi, dan kualitas pengalaman membaca dapat terjamin. Terakhir, calon peneliti disarankan untuk teliti dalam tahap finalisasi karya sebelum memasuki proses produksi fisik, sehingga dapat meminimalisir kesalahan cetak yang berujung pada pencetakan berulang dan mengakibatkan biaya produksi yang semakin tinggi.

2. Bagi Universitas

Universitas diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih optimal melalui pendampingan teknis terkait pemilihan material cetak, seperti berbagai

jenis *fancy paper*, serta eksplorasi teknik jilid eksperimental dan metode produksi alternatif. Selain itu, universitas juga disarankan untuk memperluas akses mahasiswa terhadap sumber belajar, katalog material, dan fasilitas pendukung, termasuk pengenalan teknik cetak nonkonvensional misalnya *risograph printing*, sehingga mahasiswa yang mengembangkan media cetak dapat menghasilkan luaran desain yang lebih inovatif, terarah, dan berkualitas.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA