

## BAB V

## PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Terarium adalah taman mini yang dibuat dengan cara menata tanaman hias di dalam wadah transparan. Terarium memiliki manfaat, seperti pengganti ruang hijau di perkotaan, menyerap polutan, anti bakteri serta dapat mengurangi stres. Di Indonesia terdapat fenomena stres, stres adalah kondisi tubuh yang adaptasi secara cepat terhadap kondisi lingkungan, untuk mengatasi stres dapat dilakukan dengan cara membuat terarium. Banyak orang yang tertarik dengan terarium, namun tidak cara membuat terarium karena media informasi yang tersedia masih kurang efektif, seperti minimnya visual dan instruksi yang kurang lengkap. Dengan adanya permasalahan, maka penulis berinisiatif untuk membuat perancangan *website* Healyroom sebagai media informasi dan simulasi tentang terarium yang tujuan untuk memberi informasi terkait cara membuat terarium yang dilengkapi dengan informasi terarium serta alat, bahan dan komponen serta perancangan *website* dapat membantu pengguna yang ingin membuat terarium.

Penulis melakukan perancangan dengan menerapkan tahapan *design thinking*, yang dimulai dari tahapan pengumpulan data terhadap permasalahan yang ada, melalui kuesioner dan FGD (*Focus Group Discussion*), kemudian penulis juga melakukan pengumpulan data terkait terarium kepada seorang perancangan terarium dengan wawancara, selanjutnya melakukan studi eksisting dan studi referensi yang dijadikan sebagai acuan perancangan. Setelah mendapatkan sejumlah data, penulis mencoba memahami permasalahan yang dialami oleh *target audience* untuk mendapatkan sebuah solusi atau ide perancangan. Ide perancangan yang telah di dapatkan akan kembangkan kembali dengan melakukan *brainstorming* sehingga menghasilkan konsep perancangan untuk kebutuhan target audience. Kemudian, penulis mulai melakukan proses pembuatan aset visual dan membuat *prototype* yang akan digunakan untuk kegiatan *alpha test*. Pada saat *alpha test*, penulis mendapatkan beberapa masukkan untuk pengembangan *prototype*.

*website* Healyroom sehingga penulis melakukan iterasi kembali, pengembangan dari *alpha test*, nantinya akan diuji kembali pada tahap *beta test*. Pada *beta test*, penulis mendapatkan tanggapan positif bahwa website dapat menjadi media informasi yang efektif membantu seseorang yang tertarik terarium, namun belum mengetahui proses pembuatannya, fitur tambahan dalam *website* Healyroom, seperti alat, bahan dan komponen terarium dapat menambah pengetahuan *target audience* serta adanya rekomendasi toko komponen terarium dapat membantu mempermudah pengguna untuk mendapatkan komponen terarium.

Untuk mendukung perancang utama, maka dibuatlah media sekunder. Tujuan pembuatan media sekunder adalah untuk meningkatkan kedekatan interaksi dengan pengguna, sehingga media sekunder yang dipilih merupakan media sosial Instagram yang terdiri dari Instagram *feeds post*, Instagram *story* dan Instagram *story ads* serta adanya kegiatan *giveaway* beberapa *merchandise*, seperti celemek, *totebag*, *tray*, sticker, dan *keychain* melalui interaksi sosial media.

## 5.2 Saran

Pada perancangan *website* simulasi terarium terdapat beberapa aspek yang dapat dikembangkan, seperti pada aspek interaktivitas dalam simulasi, khususnya pemilihan komponen terarium yang terbatas sehingga pada pengembangan selanjutnya dapat menambahkan variasi pemilihan komponen terarium agar lebih interaktif. Selain itu, penggunaan warna pada perancangan *website* memiliki tingkat kontras yang rendah sehingga kedepannya dapat dipertimbangkan kembali terhadap pemilihan dan penggunaan warna agar menghasilkan warna yang kontras agar dapat meningkatkan hierarki visual tanpa menghilangkan kesan utama dan identitas visual warna dalam perancangan *website*. Terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan selama proses perancangan tugas akhir kepada pihak dosen/peneliti, universitas, serta pembaca yang mengangkat tema atau topik serupa.

### 1. Dosen/Peneliti

Penulis perlu bijak dalam mengelola waktu kembali dan fokus terhadap *planning* yang telah dibuat, perlu mengatur waktu antara penggerjaan laporan dan istirahat serta tidak *overthinking*. Selain itu,

penulis juga perlu mengorganisir *file* dan *folder* yang disimpan agar terlihat rapih dan teratur, hal tersebut dapat memudahkan penulis dalam proses penggerjaan laporan maupun proses perancangan.

## 2. Universitas

Kepada pihak universitas, terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan kembali, seperti meningkatkan pembelajaran yang relevan dengan praktik desain yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang kreatif, kemudian pertimbangkan kembali terkait jarak antara *prototype day* dan kegiatan Bimbingan Wajib Sidang (BWS) agar dapat memaksimalkan perancangan yang perlu dikembangkan kembali untuk tahapan *beta-test*.

