

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan website ini bertujuan untuk memaparkan informasi kepada target audiens, yaitu remaja dengan rentang usia 15-24 tahun, SES B-A dan berdomisili di Jakarta. Hal ini dikarenakan, kelompok usia remaja sedang berada dalam fase transisi yang signifikan, baik secara hormon, fisik dan psikososial, sehingga sangat rentan terhadap masalah kesehatan mental. Di Indonesia, peringkat prevalensi masalah kesehatan mental tertinggi terletak di kota Jakarta, dengan jenis – jenis masalah kesehatan mental yang dialami antara lain ada gangguan depresi, gangguan emosional, gangguan kecemasan dan lain sebagainya. Meskipun tingkat kesadaran masyarakat, khususnya di kalangan remaja terhadap masalah kesehatan mental telah meningkat, tidak semua remaja memiliki pemahaman yang baik tentang peran olahraga dalam meningkatkan kesehatan mental. Berdasarkan riset yang telah penulis lakukan, salah satu olahraga yang sedang naik daun di Indonesia adalah olahraga latihan beban, sehingga fenomena dapat dijadikan sebagai potensi sekaligus momentum yang bagus untuk memperkenalkan olahraga latihan beban, melalui manfaatnya untuk kesehatan mental. Berdasarkan hasil kuesioner pada tahapan *empathize*, sebanyak 87,7%, namun hanya 16,9% responden yang benar-benar mengetahui manfaat latihan beban untuk kesehatan mental. Oleh karena itu, informasi yang paling dibutuhkan mayoritas responden adalah terkait apa saja manfaat latihan beban untuk kesehatan mental, serta cara melakukannya.

Perancangan menggunakan *website* sebagai media utama, dengan media pendukung berupa Instagram *feeds* dan Instagram *story*. Proses perancangan dilaksanakan menggunakan metode design thinking yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Tahapan *empathize* dimulai dengan melakukan pengumpulan data menggunakan *mixed method*, melalui pembagian kuesioner,

wawancara dengan beberapa narasumber remaja, yang meliputi dua mahasiswa dan tiga siswa/i SMA, serta wawancara dengan ahli, yang meliputi dua psikolog dan satu UI/UX *designer*. Hasil dari tahapan *empathize* menunjukkan bahwa target audiens memiliki preferensi terhadap gaya penyampaian yang *visual-based* seperti ilustrasi dan warna, dibandingkan pemaparan informasi yang panjang dan rinci. Setelah berhasil mendapatkan *insight* yang komprehensif, proses perancangan dilanjutkan ke tahap *Ideate*. Dalam tahapan *Ideate*, penulis menggunakan *insight* yang telah didapat untuk menciptakan *user persona* yang mewakili *target audiences*.

Dilanjutkan dengan tahap *Ideate*, dimana penulis melakukan *mindmapping* untuk menentukan *big idea* dan konsep untuk perancangan website. Big idea dan konsep yang sudah ditentukan dikembangkan menjadi moodboard, untuk menentukan palet warna yang digunakan dalam perancangan website. Setelah itu, penulis melakukan proses pencarian referensi, untuk menentukan gaya ilustrasi dan tipografi yang sesuai dengan kebutuhan target audiences. Dilanjutkan dengan tahap *prototype*, saya mulai melakukan pembuatan *sitemap*, *flowchart*, *wireframe*, *low-fidelity* dan finalisasi dalam bentuk *high-fidelity* website. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan terakhir yaitu *test*, dimana dilakukan uji coba karya dalam bentuk *alpha test* dan *beta test*. Kedua hasil *test* menunjukkan respon yang positif dari mayoritas target audiens, khususnya dari segi ilustrasi dan interaksi yang sangat membantu dalam membuat informasi yang disampaikan, mudah untuk dipahami.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5.2 Saran

Selama proses perancangan *website*, penulis menemukan beberapa faktor yang masih memerlukan perbaikan serta pengembangan, baik secara kelengkapan teori, batasan masalah serta *output* karya yang ditampilkan. Setelah melakukan analisis terhadap ilustrasi dan *moodboard* pada *website* yang dinilai terlalu dominan pada unsur maskulinitas, dosen penguji memberikan saran untuk mengerucutkan batasan target perancangan menjadi seputar laki-laki saja, sehingga karya dapat menjadi lebih optimal dan relevan dalam menjawab kebutuhan target audiens yang bersangkutan. Selain itu, dosen penguji juga menyarankan untuk mempertimbangkan jenis media yang digunakan dalam media sekunder, sehingga tidak hanya berbasis pada estetika semata, namun memiliki peran dalam meningkatkan *engagement* target perancangan terhadap *website*.

Kemudian, tampilan *user interface* pada perancangan *website* dinilai masih terlalu polos dan minim interaksi, sehingga tidak menghasilkan *user experience* yang diharapkan ketika melakukan navigasi pada *interactive website*. Oleh karena itu, ketua sidang memberikan saran untuk menambahkan elemen yang bersifat wajib dalam merancang *website* yang *proper* seperti *primary navigation*, *secondary navigation*, *grid* dan *footer*. Selain itu, ketua sidang menyarankan untuk mengembangkan panduan karya dari sebatas *design document* menjadi *design system*, dikarenakan perancangan *website* terdiri dari kumpulan elemen seperti *button state* dan *microinteraction* yang bekerja secara kolektif untuk menghasilkan *user experience* yang diharapkan target perancangan, sehingga setiap keputusan atau pilihan dalam menggunakan elemen tersebut harus dipertanggungjawabkan dalam penjelasan yang rinci.

1. Dosen/ Peneliti

Diharapkan topik perancangan yang penulis bawakan untuk tugas akhir, dapat menjadi sumber referensi atau inspirasi bagi dosen/ peneliti, sehingga dapat memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian lebih lanjut seputar tiga variabel yang diangkat dalam topik ini yaitu remaja, olahraga dan latihan beban. Saran yang dapat penulis berikan adalah dalam meneliti ketiga variabel tersebut,

diperlukan pengumpulan data yang dilakukan secara ekstensif, sehingga mampu mendapatkan data dan *insight* yang komprehensif dari target audiens, untuk memastikan bahwa karya yang dirancang benar-benar menjawab kebutuhan mereka. Sehingga diharapkan kepada dosen/ peneliti yang ingin mengangkat topik serupa, untuk dapat melakukan proses pencarian dan pengumpulan data yang lebih *proper* atau maksimal.

2. Universitas

Diharapkan topik perancangan yang penulis bawakan untuk tugas akhir, dapat menjadi sumber referensi atau inspirasi bagi mahasiswa/i universitas, khususnya yang akan mengangkat pilar media informasi, untuk melakukan riset yang komprehensif dan mendalam terkait topik perancangan yang diangkat. Melalui riset yang komprehensif dan mendalam, mahasiswa/i akan menemukan banyak sekali *insight* atau sudut pandang baru, terutama terkait target audiens, sehingga dapat dijadikan sebagai peluang untuk menciptakan karya perancangan yang berkualitas dan fungsional secara nyata.

