

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sustainable fashion berbasis *deadstock* di Indonesia masih memiliki kesulitan dalam mengedukasi masyarakat umum, khususnya remaja karena masih kurangnya media informasi yang sesuai dengan kebutuhan para remaja. Untuk memahami kebutuhan tersebut, penulis melakukan survei terhadap 104 responden dan mendapati bahwa banyak target audiens yang masih belum terlalu memahami terkait apa itu *sustainable fashion*. Guna memperoleh gambaran akan kebutuhan target audiens yang lebih mendalam, penulis juga melakukan wawancara dengan narasumber yang merupakan seorang *freelancer* yang menekuni bidang tekstil dan *fashion*. Wawancara ini bertujuan menggali pengetahuan dan sudut pandang seorang profesional terhadap relevansi remaja dengan topik *deadstock fashion*. Setelah data terkumpul, penulis menyusun UI/UX *brief* serta melakukan *brainstorming* untuk mengelompokkan ide dan informasi. Selanjutnya, dibuat *mind map* guna merumuskan gagasan utama yang berfokus pada *deadstock fashion* sebagai topik informasi yang relevan dengan remaja.

5.2 Saran

Perancangan *website* bertema *sustainable fashion* berbasis *deadstock* memerlukan penelitian yang mendalam, baik mengenai topik maupun profil target pasar. Hal ini penting untuk memastikan efektivitas dan penerimaan desain. Pemahaman yang komprehensif terhadap topik menjadi kunci dalam menciptakan desain yang relevan bagi audiens. Mengikuti saran yang telah diberikan oleh dewan sidang, penelitian selanjutnya lebih baik tidak hanya berfokus pada visual maupun narasi dari *website*, namun juga harus meliputi informasi praktis misalnya bagaimana cara memperoleh material *deadstock*, mulai dari bahan, pabrik, maupun distributor. Selain itu dapat juga menambahkan informasi mengenai bagaimana cara pengelolaan dari *deadstock* yang lebih bertanggung jawab seperti pemanfaatannya. Berangkat dari pengalaman, penulis memberikan beberapa

rekomendasi bagi peneliti atau perancang selanjutnya yang akan mengembangkan tema serupa.

1. Dosen/ Peneliti

Pemilihan topik penelitian memerlukan studi yang mendalam, terlebih jika topik tersebut masih baru atau kurang dipahami. Sangat disarankan untuk melakukan wawancara atau observasi langsung dengan ahli di bidangnya sebagai bagian dari penelitian latar belakang, mengingat informasi sejenis sering kali terbatas di dunia maya. UI/UX pada *website* ini masih perlu penyempurnaan lebih lanjut karena beberapa kekurangan. Sebagai contoh, tombol-tombol yang ada kurang mudah dikenali. Masalah ini dapat diminimalisir dengan menggunakan *microinteractions* agar elemen yang dapat diklik lebih mudah dibedakan. Hasil desain dalam Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa di masa depan yang tertarik untuk membuat media interaktif, khususnya dengan topik *sustainable fashion*. Proyek ini dapat membantu memberikan panduan dalam mengembangkan desain serupa, sekaligus menjadi landasan untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan meningkatkan kualitas media interaktif di bidang *sustainable fashion*.

2. Universitas

Untuk mendukung kelancaran proyek akhir mahasiswa, universitas telah menyelenggarakan pelatihan dan menyediakan panduan tertulis. Namun, materi yang disampaikan secara langsung kerap kali sulit diingat dan dapat menimbulkan penafsiran yang berbeda di antara berbagai audiens. Perbedaan pemahaman ini berpotensi menciptakan kebingungan dan menghambat kemajuan mahasiswa. Oleh karena itu, penyediaan materi digital akan lebih efektif karena dapat diakses, ditinjau ulang, dan dipahami dengan mudah. Sumber daya digital juga memungkinkan konten yang lebih interaktif dan menarik, sehingga memperkaya pengalaman belajar.