

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tren fashion Y2K memiliki peranan yang sangat besar dalam budaya fashion baik pada era akhir 90an sampai dengan awal 2000an dan masih terus berlangsung pada generasi sekarang. Fashion bukan hanya sekedar menggunakan pakaian namun dapat mewakili suatu era. Melalui perkembangan internet, tren fashion sangat mudah untuk tersebar salah satunya tren fashion Y2K. Namun wawasan mengenai tren fashion Y2K masih tergolong rendah walaupun elemen fashion Y2K menyebarluas dalam pakaian masyarakat sehari-harinya. Sehingga tren fashion Y2K dianggap hanya sekedar tren yang menonjolkan visual semata dan sebatas tren semata yang dapat berlalu. Sehingga hal ini menciptakan banyak misinformasi mengenai fashion Y2K yang dapat merugikan budaya tren fashion Y2K itu sendiri.

Maka dari itu, penulis merancang media informasi berbasis aplikasi mengenai tren fashion Y2K untuk menyajikan informasi mengenai tren fashion Y2K kepada generasi Z sebagai generasi yang mempopulerkan kembali fashion Y2K. Perancangan aplikasi ditunjukkan kepada pecinta fashion dan ingin mendapatkan informasi terhadap pakaian yang dikenakan. Aplikasi dibuat dengan melalui metode perancangan dengan pendekatan *design thinking* yang terdiri dari *emphasize, define, ideate, prototyping, and test*. Pengemasan tersebut memastikan perancangan merangkul kebutuhan informasi akan tren fashion Y2K serta elemen yang dimilikinya. Perancangan desain aplikasi diikuti dengan perancangan media sekunder berupa sosial media sebagai media promosi. Penulis merumuskan perancangan desain sebagai suatu solusi desain yang dapat dijangkau oleh target pengguna sebagai media yang relevan dengan tren fashion Y2K. Selain itu selama pembuatan perancangan solusi desain penulis mengalami banyak perkembangan dan masukan dari *insight* pertama. Setiap pengalaman dan *feedback* yang didapatkan membuat aplikasi mengalami perubahan ke arah yang lebih baik.

5.2 Saran

Selama melakukan perancangan tugas akhir berupa aplikasi, penulis mendapatkan beberapa *insight* yang dapat dikembangkan kedepannya. Agar aplikasi lebih relavan dan efektif, perancangan dapat dikembangkan dengan penyampaian informasi yang lebih terstruktur dan *on the point* terkait informasi dari tren fashion Y2K. Informasi yang diadakan tidak berjejer berdasarkan halaman tetapi langsung dipaparkan sehingga pengguna mendapatkan informasi dengan lebih efektif. Pada fitur *mix and match* diharapkan untuk menambahkan fitur informasi terhadap fashion Y2K sehingga penekanan informasi terhadap keseluruhan dari *look and feel* fashion Y2K lebih jelas. Pengembangan aplikasi juga diharapkan dapat memiliki *brand mandatory* sebagai *update* dari fitur *event* sehingga aplikasi dapat lebih terarah ke depannya. Berdasarkan perancangan solusi desain yang telah dikembangkan oleh penulis, terdapat beberapa saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Dosen/ peneliti

Pengembangan media informasi diharapkan dapat menelusuri lebih mendalam mengenai topik dari sudut kebutuhan lainnya dalam ranah tren fashion Y2K. Selain penyampaian informasi mengenai tren fashion Y2K, dosen atau peneliti dapat memfokuskan diri untuk melakukan penelitian pada pengguna secara langsung dan memperhatikan kebutuhan khusus mereka terhadap fashion seperti bentuk tubuh, tinggi badan, berat badan ataupun ras sehingga penulis merasa ranah tersebut dapat diulik lebih lanjut. Penggunaan aplikasi dianggap memiliki manfaat yang efektif sehingga dosen atau peneliti dapat menambahkan fitur imersif yang menarik bagi pengguna.

2. Universitas

Pengembangan aplikasi disarankan dapat menjadi temuan yang menarik bagi peneliti lainnya dalam ranah fashion. Sehingga penting untuk melakukan publikasi terhadap perancangan aplikasi yang

telah dibuat guna mengembangkan komunitas fashion Y2K yang telah dibangun dalam aplikasi. Sehingga pemanfaatan aplikasi lebih efektif dan informatif untuk ke depannya.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA