

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan media informasi berupa *mobile web* Gawi Nua dilakukan untuk menyediakan sarana pembelajaran yang terstruktur dan mudah diakses oleh generasi muda sebagai target utama. *Mobile web* ini disusun untuk menyampaikan informasi mengenai sejarah, alat musik, pakaian adat, properti, tetua adat, tradisi, dan prosesi sehingga pengguna dapat menemukan keseluruhan materi tentang Gawi secara sistematis dalam satu *platform*. Proses perancangan menggunakan metode *Design Thinking* yang meliputi tahap *empathize, define, ideate, prototype, dan test*. Melalui kegiatan *brainstorming*, diperoleh kata kunci “lestari”, “tradisi”, dan “melingkar” yang kemudian menjadi dasar gagasan utama “Menari dalam lingkaran tradisi”.

Tahap perancangan visual mencakup pengembangan warna, tipografi, ilustrasi, fotografi, supergrafis, ikon, dan tombol. Skema warna triadik merah tua, kuning, dan biru digunakan dengan penekanan pada warna merah sebagai elemen dominan. Pemilihan merah didasarkan pada maknanya dalam budaya Gawi yang melambangkan semangat dan persatuan. Warna kuning gading diterapkan untuk menghasilkan kesan hangat dan memperjelas hierarki informasi, sementara biru tua digunakan untuk memberi karakter modern dan stabil sehingga relevan dengan preferensi visual generasi muda. Warna putih berfungsi menjaga ruang baca tetap nyaman dan seimbang, sedangkan hitam digunakan untuk memperkuat kontras dan menegaskan elemen penting pada antarmuka.

Jenis huruf Playfair Display dipilih untuk menampilkan karakter tradisi melalui bentuknya yang artistik, sedangkan Montserrat digunakan untuk memberikan nuansa modern dan menjaga keterbacaan. Ilustrasi dan fotografi berfungsi memperjelas proses pelaksanaan tarian adat Gawi, sementara supergrafis dirancang untuk menegaskan identitas motif budaya pada tampilan *mobile web*.

Ikon dan tombol disesuaikan untuk kebutuhan navigasi, *accordion*, dan *CTA*, dengan bentuk yang terinspirasi motif kain adat dan penggunaan warna putih untuk memperkuat kejelasan.

Struktur konten dirancang melalui *sitemap* dan *flowchart* yang kemudian diwujudkan dalam prototype terdiri dari 54 halaman, meliputi *loading screen*, beranda, sejarah, alat musik, pakaian adat beserta detailnya, properti, mosalaki, masyarakat, tradisi, prosesi, lokasi, galeri, dan profil. Seluruh halaman dapat diakses melalui menu navigasi di bagian *header*. Prototype ini diuji melalui tahap *alpha test* dengan hasil skor konten 81,38%, visual 80,65%, dan interaktivitas 83,26%. Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi pada ikon, tombol, penambahan logo, penambahan *loading screen*, serta penyesuaian *layout* pada halaman profil dan detail busana.

Setelah revisi, pengujian *beta test* menunjukkan peningkatan kualitas dengan skor konten 81,50%, visual 86,55%, dan interaktivitas 80,33%. Sebagian besar pengguna menilai bahwa kombinasi warna menarik, informasi disajikan secara lengkap, dan alur penggunaan mudah dipahami. Untuk memperluas jangkauan, dirancang pula media sekunder berupa desain Instagram *feed* dan Instagram *story* sebagai sarana promosi. Dengan demikian, *mobile web* Gawi Nua diharapkan mampu menjadi media digital yang menyajikan informasi tarian adat Gawi secara lengkap, terstruktur, dan mudah diakses oleh generasi muda sebagai upaya pelestarian budaya.

5.2 Saran

Penulis berharap hasil perancangan Tugas Akhir ini tidak hanya bermanfaat secara visual, tetapi juga dapat digunakan sebagai rujukan bagi peneliti maupun pihak Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga menyampaikan beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang mengambil tema serupa serta untuk institusi terkait sebagai bahan pertimbangan ke depan.

1. Peneliti

Dalam proses perancangan, penting untuk menjaga manajemen waktu dengan menyelesaikan tugas secara bertahap agar pekerjaan lebih

terkontrol. Referensi dari berbagai *mobile web* juga diperlukan agar desain terasa familiar dan mudah digunakan. Penulis menekankan perlunya membuat cadangan file secara rutin dengan memanfaatkan cloud atau penyimpanan eksternal untuk menghindari kehilangan data.

2. Universitas

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara atas pembelajaran di bidang Desain Komunikasi Visual yang memungkinkan penyelesaian Tugas Akhir ini. Selain itu, penulis merekomendasikan agar tahap pemilihan topik dan pengumpulan data dimulai satu semester lebih awal. Penyesuaian ini memberi mahasiswa waktu yang cukup untuk menelusuri ide, melakukan *secondary research*, serta mengumpulkan data secara lebih optimal, sehingga proses perancangan dan penulisan laporan dapat berjalan lebih efektif.

