

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penulis merancang *webzine* ini dengan menggunakan teknik *design thinking* sebagai landasan untuk menghasilkan hasil *output* yang sesuai namun juga dengan pembuatan yang mengikuti tema yang eksperimental sehingga tetap memberikan sesuai dengan nilai-nilai yang berada dalam subjek penelitian yaitu musik independen.

Sesuai dengan apa yang sudah dikatakan pada latar belakang, dengan keberadaan masalah kurang-nya dokumentasi pada sejarah subkultur ini akan sangat disayangkan jika masyarakat secara luas terutama audiens generasi Z yang muda akan membiarkan sejarah ini menghilang. Hasil dari wawancara serta FGD yang telah penulis lakukan juga membuktikan bahwa memang adalah sesuatu yang bukan hanya penting bagi komunitas penikmat namun juga sangat disayangkan jika memang hilang begitu saja tanpa dokumentasi yang terstruktur.

Sesuai dengan itu, *webzine* ini juga ketika sudah dirancang dan dipersiapkan untuk alpha test menghasilkan sebuah hasil yang menarik terutama pada komen dari pengguna mengenai fitur-fitur dan juga visualnya yang sukses menyampaikan temanya yang eksperimental sesuai dengan kultur *DIY* dan eksperimental yang berada pada produksi musik *indie* dari era awal.

Dan setelah penulis melakukan revisi untuk mempersiapkan *beta-test*, hasil *beta-test* juga tetap membawa hasil yang positif terutama juga membawa komen positif pada interaktivitas dan juga visualnya. Sehingga dengan itu, dari segala proses dan hasil *testing* yang telah dilakukan oleh penulis, *webzine* ini dapat terbilang sukses dalam tujuan perancangannya dan walaupun masih dapat komen dan masukan terhadap beberapa hal, komen dan masukan tersebut akan dicerna lagi oleh penulis untuk tetap memproses output yang lebih maksimal.

5.2 Saran

Saran yang diajukan terhadap penulis saat pelaksanaan perancangan ini adalah sebagai berikut.

1. Baiknya ketika dalam merancang media utama, media tersebut yang akan dipilih harus diperhatikan untuk menjamin koneksi dan kepastian antara topik dan perancangan secara keseluruhan.
2. Dalam perancangan karya media perhatikan *layout* serta dengan juga keterbacaan teks yang digunakan untuk menciptakan hasil yang efektif dan enak dibaca oleh pengguna.
3. Selain itu, perhatikan aspek *copywriting* juga sehingga hasil teks tidak terasa membosankan bagi pengguna.
4. Dalam merancang interaktivitas pada media, baiknya perhatikan dan pertimbangkan aspek interaktivitas apa yang akan dimasukan pada media sehingga tidak menyusahkan perancangan.
5. Dalam perancangan media, penggunaan foto, musik, dan video harus memperhatikan ketentuan hak cipta dengan mencantumkan atribusi sumber serta pernyataan penggunaan non-komersial.
6. Perancangan media perlu mempertimbangkan format yang paling efektif dan efisien dalam menyampaikan konten, serta terbuka terhadap penyesuaian format sesuai kebutuhan dan perkembangan media.
7. Perlu dipertimbangkan bahwa penggunaan istilah media utama sebagai media alternatif dalam kuisisioner dalam pertanyaan-pertanyaan di kuesioner, untuk merefleksikan persepsi responden terhadap webzine, blog, dan media sosial, tanpa bermaksud menetapkan definisi teoretis media alternatif.