

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kota Tangerang, sebagai salah satu pemukiman Tionghoa tertua di Indonesia, memiliki warisan budaya unik dari hasil akulturasi Tionghoa-Indonesia yang dikenal sebagai Cina Benteng. Tentunya, kuliner menjadi salah satu hasil dari akulturasi tersebut. Namun, kuliner khas Cina Benteng menghadapi tantangan pelestarian di kalangan generasi muda karena remaja pada usia 13-18 tahun sangat mudah terpengaruh dengan tren kuliner luar sebagai dampak dari pergeseran globalisasi, sehingga mereka mulai melupakan warisan budayanya sendiri, walau masih terdapat segelintir remaja yang awas akan hal ini. Selain itu, kurangnya media informasi yang mengangkat isu kuliner Peranakan khas Cina Benteng yang memiliki penyajian informasi lebih relevan dengan visualisasi yang baik untuk membantu pemahaman pengguna remaja.

Sebagai solusi untuk menjawab permasalahan yang terjadi, maka penulis merancang sebuah *mobile website* sebagai media informasi terpusat yang dapat diakses dan relevan dengan preferensi remaja. Guna menjembatani warisan budaya dengan generasi muda di era digital saat ini *mobile website* dirancang dengan dasar *interactive storytelling* sehingga membantu remaja untuk mendapatkan informasi lebih dalam mengenai kuliner Cina Benteng dengan menyenangkan dan mudah dimengerti.

Mobile website berbasis *interactive storytelling* ini mendapatkan respon yang sangat positif dari *alpha test* dan *beta test*. Didominasi oleh narasumber yang menyukai interaktivitas dan visual yang menyenangkan, serta narasi yang terasa akrab dan seperti teman bagi mereka. Berdasarkan hal tersebut, *mobile website interactive storytelling* dengan judul ‘Cicip CiBen’ menjadi sebuah solusi inovatif yang dinilai kreatif dan menyenangkan untuk mempelajari seputar budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng menurut target pengguna. Diharapkan, *mobile*

website ini dapat menjadi wadah informasi yang mendalam dan menyenangkan untuk membantu remaja berusia 13-18 tahun mempelajari budaya kuliner Peranakan khas Cina Benteng itu sendiri, serta melestarikannya untuk generasi berikutnya.

5.2 Saran

Setelah menjalani serangkaian proses dalam perancangan *mobile website interactive storytelling* ini hingga berfungsi untuk diujikan kepada target pengguna, penulis menerima berbagai pengalaman dan pengetahuan baru, serta masukan dan saran yang membangun. Penulis juga telah mengintrospeksi dengan melihat kembali keseluruhan penelitian yang dilakukan.

Adapun beberapa saran terkait karya perancangan untuk kedepannya seperti *layout* konten *mobile website* dinilai cukup kompleks bagi remaja saat ini yang memiliki *attention span* rendah dan *homepage* seharusnya langsung menyuguhkan informasi terkait kuliner, bukan sejarah terlebih dahulu. Serta penggunaan *imagery* yang kurang jelas karena pengaruh ukuran lebih baik diganti dengan ilustrasi gaya serupa dengan makanannya. Selain itu, penulis juga seharusnya melakukan verifikasi dengan ahli *UI/UX website* sebelum mengambil keputusan desain, karena akan mempengaruhi keseluruhan *layout interface* dan pengalaman pengguna kedepannya. Karena data yang didapat melalui kuesioner dan *focus group discussion (FGD)* hanya sebagai gambaran umum preferensi pengguna, sehingga tidak dapat dijadikan panduan pasti dalam penerapan desain.

Oleh sebab itu, penulis menawarkannya sebagai saran untuk penelitian dengan topik serupa kedepannya, berikut kumpulan saran yang telah disimpulkan:

1. Dosen/ Peneliti

Kepada dosen atau peneliti yang akan merancang *UI/UX website* berbasis interaktif yang serupa, disarankan untuk meningkatkan efektivitas dalam perancangan setiap bagian dikarenakan tahapan yang sangat banyak membutuhkan pengelolaan waktu yang baik. Selain itu, terkait topik atau konten yang diangkat dapat dibuat lebih terpusat lagi sesuai dengan target pengguna untuk memudahkan pengambilan keputusan dalam perancangan. Serta mengeksplorasi jenis interaktivitas dan narasi lain untuk

diimplementasikan, hal ini dikarenakan konten interaktif yang kreatif dan eksploratif sangat digemari oleh remaja. Sehingga, terdapat peluang besar bagi dosen atau peneliti yang akan merancang media berbasis *interactive storytelling*.

2. Universitas

Sebagai naungan karya perancangan dibuat, Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara memberikan penulis berbagai pandangan dan pengalaman baru dalam bidang desain, khususnya pengembangan *UI/UX* interaktif. Namun, perancangannya tidak sepenuhnya optimal dikarenakan timeline pengerjaan yang sangat singkat, seperti pada tahap pengembangan setelah *alpha test* hingga *beta test*.

