

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kebutuhan kaum muda untuk melakukan kegiatan berkontribusi telah menghasilkan perancangan yang fokus pada pengembangan media penghubung aplikasi seluler “vacation” berdasarkan prinsip empat pilar makna hidup. Gagasan berkegiatan dengan berpindah dari satu tempat ke tempat yang lain dalam waktu tertentu bermanfaat dalam pembentukan kesejahteraan dan kualitas hidup. Gagasan ini, ketika dikombinasikan dengan manfaat kegiatan kerelawanan akan dapat menghasilkan perpaduan dampak positif yang besar, seperti menurunkan tingkat stress, depresi, gangguan mental, dan berkesempatan memberi pandangan baru bagi individu untuk menjadi lebih baik.

Dengan fokus pada perancangan pengalaman pengguna, penulis berupaya menjawab permasalahan dengan menyediakan aplikasi yang lebih praktis, berdaya guna, dapat diakses, diinginkan, kredibel, dan inovatif. Penerapan prinsip empat pilar makna hidup mendukung penanganan isu kesehatan mental dan pengembangan kemampuan individu target audiens, sehingga dapat mencapai kesejahteraan dan kualitas hidup melalui kegiatan- kegiatan kontribusi pariwisata relawan.

Berdasarkan hasil uji coba perancangan, penulis menyimpulkan bahwa secara visual perancangan aplikasi sudah sangat memuaskan. Penulis melakukan sedikit perubahan pada beberapa fungsi diantaranya Bagikan, Identitas Visual, Penyaringan, Status Pengguna, Pesan Konfirmasi dan Pembuka sesuai dengan kritik dan saran yang diterima dari partisipan

uji coba, dengan begitu terjadi perluasan rangkaian model mental yang membuat hasil perancangan menjadi lebih bervaluasi. Penawaran solusi pada fungsi-fungsi utama perancangan telah dipahami dengan baik, seperti kehadiran daftar kegiatan relawan berdasarkan kategori empat pilar makna hidup. Kepraktisan mengirim permintaan kontribusi dengan kelengkapan informasi kegiatan juga dapat membantu pengguna menentukan pilihan kegiatan sesuai kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki. Hal ini sangat penting untuk menghindarkan pengguna dari penolakan dan inefisiensi waktu.

Fungsi penawaran potensi akomodasi mewakili kebutuhan peminat dengan lokasi kediaman yang jauh dari titik kegiatan kontribusi, dengan begitu penulis turut mewujudkan konsep hemat biaya, membangun keakraban, rasa saling percaya, dan menghormati satu sama lain diantara sesama pengguna atau peminat kegiatan. Media perancangan yang dipilih menawarkan karakteristik yang lebih personal, sehingga fungsi daftar rangkaian aktifitas dan laporan kegiatan perjalanan di akhir periode berkontribusi akan selalu berbeda untuk memotivasi dan meningkatkan produktivitas para pengguna. Selain itu, secara umum manfaat lain media dapat memberikan rasa aman dan nyaman, akses secara instan, fleksibel, dan dapat dengan mudah membangun interaksi antar sesama pengguna.

Untuk memperkenalkan aplikasi, penulis mempertimbangkan saran dari partisipan dengan menyediakan ringkasan singkat manfaat dan kegunaan perancangan pada saat pengguna pertama kali mengoperasikan aplikasi. Berdasarkan model mental yang disarankan, satu hal krusial lainnya yang harus diperhatikan ialah konfirmasi keputusan untuk meyakinkan kembali pengguna yang baru saja memutuskan berkontribusi pada kegiatan tertentu. Kegiatan tertentu yang dimaksud ialah kegiatan yang memiliki tingkat

resiko cukup tinggi sebagai perhatian utama, meskipun secara keseluruhan semua kegiatan akan tetap membutuhkan konfirmasi keputusan.

Dengan melihat perbandingan hasil perancangan sebelum dan sesudah melakukan uji coba, aplikasi pariwisata relawan “vacation” telah menjawab kebutuhan utama pengguna dengan menyediakan fungsi-fungsi dalam bentuk daftar kegiatan relawan secara lengkap dan terorganisir dengan baik, pendaftaran yang praktis, penawaran potensi akomodasi yang sangat membantu, dan laporan kegiatan perjalanan yang memotivasi bagi para pengguna dalam meningkatkan isu mentalitas dan kapabilitas diri. Selain memenuhi semua kebutuhan praktis pengguna, kehadiran fungsi-fungsi ini juga membuka ruang personal bagi setiap pengguna dalam proses pengembangan diri.

B. Saran

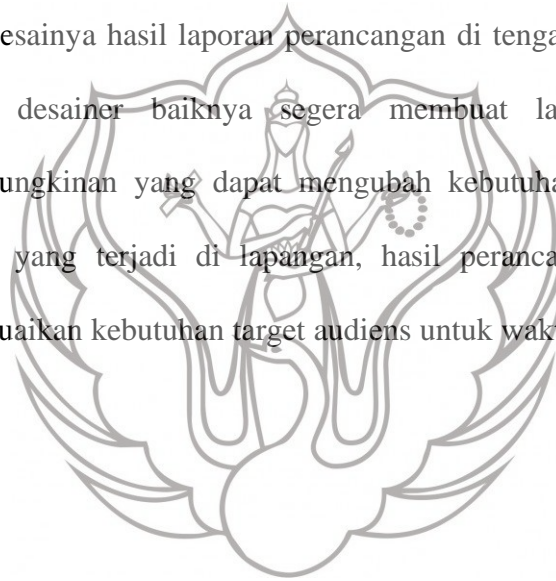
Setelah melalui berbagai tahap dalam pengembangan solusi masalah desain dan menghasilkan kesimpulan, penulis memiliki beberapa saran terkait hal-hal dalam proses perancangan. Pertama, dengan melihat kecepatan perkembangan internet saat ini, desainer akan dituntut untuk selalu aktif dan memperbaharui setiap informasi yang diperoleh. Inisiatif untuk mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, jaringan ataupun kolega sangatlah dibutuhkan agar dapat selalu peka pada isu-isu yang sedang berkembang atau yang berubah dengan cepat. Teliti dan telaah pada setiap informasi yang diterima, tentang kevalidan, dan sumber literatur yang dapat dipertanggung jawabkan.

Kedua, pada setiap upaya memecahkan permasalahan desain, perhatikan fokus perancangan dan pilihlah metode yang tepat sesuai permasalahan desain yang dimiliki, ini berarti seorang desainer tidak harus selalu mengikuti metode desain yang stabil, sesuaikan

dengan kebutuhan dan temukan metode yang tepat. Jadwalkan dengan baik tiap tahapnya, diskusikan dengan kelompok, lakukan uji coba, dan ulangi kegiatan tersebut sampai menghasilkan perancangan yang benar-benar dapat menjawab kebutuhan target audiens.

Ketiga, perlu untuk selalu diterapkan pada permasalahan desain apapun yaitu menyertakan hasil uji coba agar dapat mengetahui seberapa efektif perancangan yang dihasilkan, dengan begitu seorang desainer dapat mengukur sejauh mana hasil perancangan akan dapat memecahkan permasalahan target audiens, melakukan antisipasi, ataupun eksplorasi ide-ide baru.

Dengan selesainya hasil laporan perancangan di tengah masa pandemi yang tidak terduga, seorang desainer baiknya segera membuat langkah antisipasi terhadap kemungkinan-kemungkinan yang dapat mengubah kebutuhan target audiens, sehingga berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan, hasil perancangan ini dapat mengalami perubahan menyesuaikan kebutuhan target audiens untuk waktu yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- Hinman, R. 2012. *The Mobile Frontier: A Guide for Designing Mobile Experiences*. Rosenfeld Media. Brooklyn, New York.
- Leech, Joe. 2013. *A Pocket Guide to Psychology for Designer*. Five Simple Steps Publishing Ltd. London, England.
- Hamm, M. J. 2014. *Wireframing Essentials: An Introduction to User Experience Design*. Packt Publishing Ltd. Birmingham, UK.
- Smith, E. E. 2017. *The Power of Meaning: Finding Fulfillment in A World Obsessed with Happiness*. Penguin. Canada.
- Garrett, J. J. 2010. *The Elements of User Experience: User Centered Design for the Web and Beyond*. Pearson Education. UK.
- Natoli, Joe. 2015. *Think First: My No-Nonsense Approach to Creating Successful Products, Powerful User Experience and Very Happy Customers*. BookBaby. New Jersey.
- Sharot, T. 2017. *The Influential Mind: What the Brain Reveals About Our Power to Changes Others*. Little, Brown. Great Britain.
- Berry J. D., 2006. *Dot-Font: Talking About Fonts*. Mark Batty Publisher. New York.
- Wheeler, A. 2013. *Designing Brand Identity: Fourth Edition*. John Wiley & Sons, Inc. Hoboken, New Jersey.
- Fletcher, John., dkk. 2013. *Tourism Principles and Practice, Fifth Edition*. Pearson Education Limited. United Kingdom.
- Barnlund, D.C. 2008. *A Transactional Model of Communication*. C. D. Mortensen (Eds.), Communication Theory, Edisi ke 2, 47-57. Transaction Publisher. New Jersey.
- Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta. 2019. *Rencana Kerja Perangkat Daerah. Yogyakarta*.
- BPS DIY., *Bidang Neraca Wilayah & Analisis Statistik*. 2019. Statistik Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta. BPS DIY. Yogyakarta.
- Lewrick, M., dkk. 2018. *The Design Thinking Playbook*. John Wiley & Sons, Inc. Hoboken, New Jersey.
- Sofronov, B. 2018. *Millenials: A New Trend for the Tourism Industry*. Annals of Spiru Haret University. Economic Series. 18(3): 109-122.

- Willigen, MV. 2000. *Differential Benefits of Volunteering Across the Life Course*. The Journals of Gerontology: Series B. 55(5): S308-S318.
- Bakker, Martine., dkk. 2008. *Volunteer Tourism-International. Travel & Tourism Analyst*. 08(16).
- Costa, Carlos., dkk. 2018. *Understanding the New Backpackers: A Literature Review*. Revista Turismo & Desenvolvimento. 29: 7-19.
- Johnson, Amy. 2017. *Adulthood is Hard: Anxiety and Insecurity in the Millennial Generation's Coming of Age Process*. Honors Thesis Collection. 444.
- Dolnicar, S., dkk. 2012. *The contribution of Travel to Quality of Life*. Annals of Tourism Research. 39(1): 59-83.
- Thielman, Samuel Barnett. 2017. *Travel and Mental Health*. Travel and Tropical Medicine Manual, Edited by Jong & Sanford. 243-49.
- Coelho, MDF., dkk. 2018. *Tourism Experiences: Core Process of Memorable Trips*. Journal of Hospitality and Tourism Management. 37: 11-22.
- Ali Barkat, S., dkk. 2016. *Effect of Volunteerism on Mental Health and Happiness*. International Journal of Humanities and Social Sciences (IJHSS). 5(2): 123-130.
- Lum, TY., dkk. 2005. *The Effects of Volunteering on the Physical and Mental Health of Older People*. Research on Aging. 27;31.
- Nawijn, J. 2011. *Happiness Through Vacationing: Just a Temporary Boost or Long-Term Benefits?*. Journal Happiness Study. 12:651-665.
- Wagner, Craig. 2017. *Roadmap to Mental Health Recovery*. Onward Mental Health.
- Murray, D. 2010. *Interaction Design*. University of London International Programmes. United Kingdom.
- S.E. Polzin, dkk. 2014. *The Impact of Millennial's Travel Behavior on Future Personal Vehicle Travel*, Energy Strategy Reviews: 1-7.
- Sorensen, F. dkk. 2018. *Tourism Place Experience Co-creation*. In: Kozak M., Kozak N. (eds) Tourist Behavior. Tourism, Hospitality & Event Management. 1-18.
- Levi, Eyal., dkk. 2019. *Tourism and Depressive Symptoms*. Annals of Tourism Research. 74:191-194.