

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aksesoris berupa topi dengan visualisasi *Cyberpunk 2077* yang sesuai dengan identitas pengguna, khususnya pemain dan peminat *game* tersebut dalam rentang usia 18-35 tahun yang berdomisili di Jakarta. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan metode semantika diferensial, dapat disimpulkan bahwa visualisasi *Cyberpunk 2077* menurut pengguna identik dengan yang warna gelap dengan aksen yang kontras dan agresif, bentuk maskulin, dan garis yang futuristik. Warna gelap dengan aksen yang kontras dan agresif menjadi landasan pemilihan warna hitam dengan aksen merah, sedang maskulin diterapkan pada bidang geometris dan futuristik diterapkan dalam garis yang lancip. Pengguna memaknai *cyberpunk* bukan hanya sekadar gaya visual, tetapi juga sebagai bentuk identitas yang menonjolkan minatnya terhadap dunia *Cyberpunk 2077*. Persepsi ini kemudian menjadi dasar penting dalam perancangan topi agar produk tidak hanya berfungsi sebagai aksesoris, tetapi juga sebagai media ekspresi visual yang mewakili karakteristik *cyberpunk*. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mendalam terhadap persepsi visual pengguna menjadi kunci utama dalam menghasilkan desain aksesoris yang relevan, komunikatif, dan sesuai dengan identitas *cyberpunk*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan proses produksi hingga akhir, terdapat beberapa saran yang dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya, antara lain:

1. Evaluasi kenyamanan produk dapat dilakukan dengan lebih nyata dan terstruktur menggunakan sampel kuesioner sebagai sampel uji coba agar seluruh aspek yang diperlukan dapat tergambarkan dengan baik.

2. Pemilihan kata sifat dalam semantik diferensial dapat dikembangkan sehingga produk memiliki tingkat akurasi yang lebih relevan dengan persepsi pengguna
3. Pemilihan material dengan struktur yang seimbang dapat menjaga struktur topi menjadi lebih kokoh dan tidak tumpang tindih
4. Pengembangan jenis aksesoris dapat dikembangkan lagi menjadi lebih bervariasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam kegiatan tertentu.