

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran metode *design thinking* yang dilakukan pada komik Allestria: Medusa's Gauntlet di POHACI Animation yaitu dapat membangun Inovasi dalam menciptakan produk. Dengan *design thinking*, produk yang diciptakan sesuai dengan harapan pengguna melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate* dan *prototyping*. Pengguna menginginkan komik "Alestria: Medusa's Gauntlet" diadaptasi kedalam animasi. Melalui tahapan *ideate* dan *prototyping* dilakukan beberapa pengembangan ide dan juga prototipe dari hasil yang diinginkan. Pada tahap test dilakukan beberapa perbaikan yang terdapat dalam komik seperti adegan aksi yang diperluas lagi pada animasi yang dihadirkan, penggambaran karakter yang diperluas dan jugal suasana yang dihadirkan diberi penyegaran agar lebih hidup.
2. Implementasi metode *design thinking* dalam pembuatan animasi Alestria: Medusa's Gauntlet yaitu Dengan pendekatan *design thinking* yang digunakan dapat memudahkan dalam pengambilan keputusan baik dalam hal inovasi bisnis, perencanaan desain, maupun pengembangan cerita dan animasi dimana pendekatan ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada diantara pengguna, dan dengan demikian perkembangan cerita dan animasi yang ada dapat berkelanjutan. Oleh karena itu, tergantung pada masalah yang muncul, animasi Alestria: Medusa's Gauntlet dikembangkan menjadi solusi permasalahan pengguna/pembaca setia komik Alestria: Medusa's Gauntlet. Dengan pembuatan animasi Ini akan meminimalkan atau bahkan memperbaiki beberapa masalah yang muncul, dan dengan menggunakan pendekatan pemikiran desain yang berpusat pada manusia, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh implikasi bahwa dengan implementasi metode *design thinking* pada POHACI Animation memiliki dampak yang sangat positif. Proses pembuatan animasi yang awalnya hanya produk yang mengikuti kemauan klien menjadi sebuah produk yang memenuhi kebutuhan pengguna produk itu sendiri.

Implementasi *design thinking* juga berpengaruh terhadap waktu, tenaga serta biaya yang dibutuhkan dalam produksi menjadi semakin hemat dan efisien. Dengan adanya hal ini, diharapkan menjadi suatu keberlanjutan sehingga POHACI Animation dapat berkembang lebih baik lagi.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut:

1. Saat melakukan *design thinking*, dapat menggunakan sejumlah metode pendukung lain yang dapat digunakan dalam membantu proses perancangan.
2. Pengujian yang dilakukan mungkin menggunakan beberapa indikator lain yang dapat dipenuhi untuk memudahkan pengguna mencapai tujuannya dan menggunakan skenario yang sesuai.
3. Dalam pebelitian selanjutnya diperlukan proses *iteration* agar bisa mendapatkan hasil lebih optimal.