



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian, penelusuran, perancangan dan pembuatan karya, penulis mendapatkan kesimpulan berdasarkan rumusan masalah “bagaimana merancang sebuah *website* yang menarik yang dapat memberikan informasi yang diperlukan oleh target untuk memberikan kesadaran kepada target mengenai bahaya posisi duduk yang salah bagi kesehatan?”. Topik kesehatan adalah topik yang kurang diperhatikan dan bukan menjadi kesukaan banyak orang, khususnya anak muda. Dalam membahas masalah kesehatan, orang cenderung bosan dan tidak peduli. Oleh sebab itu media yang digunakan dalam menyampaikan informasi sangatlah berpengaruh terhadap keterbukaan target dalam menerima pesan.

Agar pesan atau informasi dapat diterima dan dapat memberikan kesadaran kepada kalangan muda, penulis harus mempelajari apa yang menjadi kesukaan anak muda. Pertama penulis menemukan bahwa media yang disukai oleh kalangan anak muda dalam mencari informasi adalah media online atau menggunakan website. Lalu penulis melakukan penelusuran melalui internet untuk menemukan website seperti apa yang disukai oleh kalangan anak muda. Hal ini dapat digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan media yang akan diberikan oleh kalangan anak muda. Penulis menemukan bahwa anak muda cenderung menyukai web yang interaktif, dengan

informasi menarik dan sederhana yang dipresentasikan dengan visual yang menarik. Poin ini menjadi poin penting yang digunakan dalam konsep pembuatan web.

Agar media web menjadi lebih efektif penulis menggunakan teori-teori yang diperoleh melalui studi pustaka. Teori web menjadi landasan media, teori desain digunakan untuk proses visualisasi, dan teori kampanye digunakan sebagai cara komunikasi yang diberikan.

Perubahan perilaku dapat terjadi bila informasi yang diberikan berdasarkan sumber yang dipercaya. Dengan memberikan informasi baru yang terpercaya maka sikap target terhadap informasi yang diberikan akan berdampak positif. Proses pencarian informasi mengenai duduk yang salah dan benar dilakukan dengan melakukan studi pustaka dan melalui wawancara ahli tulang. Hasil yang didapat, penulis mendapatkan poin-poin penting yang berguna menjadi kunci utama untuk menyadarkan kalangan muda akan bahayanya posisi duduk yang salah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis merancang sebuah web interaktif sederhana dengan penggunaan visual yang menarik. Hasil uji coba web interaktif yang diberikan kepada target, sebagian besar respon yang diterima adalah positif. Target mendapatkan informasi baru, dan langsung mempraktekan apa yang sudah diterima. Berdasarkan hal ini, perancangan web yang penulis lakukan cukup berhasil dan dapat memberikan kesadaran dan perubahan perilaku yang diharapkan.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lalui, penulis menyarankan pembaca untuk lebih lagi mengangkat tema-tema kesehatan. Ketidakpedulian dan kurangnya pengetahuan tentang masalah kesehatan dalam kehidupan sehari-hari masih sangat jarang untuk di sebarakan dalam masyarakat sekarang.