



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

Dari pembuatan karya untuk memenuhi tugas akhir ini, penulis berhasil mengambil kesimpulan bahwa *website* Lingkungkita.com merupakan sebuah *website* berbasis *multimedia interactive* yang berisi pengetahuan mengenai Kepulauan Seribu dan sampah laut yang ada di Kepulauan Seribu. Isi dari *website* tersebut terdiri dari pengetahuan umum tentang Kepulauan Seribu, pengertian sampah laut, sumber sampah laut di Kepulauan Seribu, klasifikasi sampah laut, komposisi sampah laut di Kepulauan Seribu, akibat sampah laut, pendekatan pengelolaan sampah laut di Kepulauan Seribu, dan pengelolaan sampah laut di Kepulauan Seribu.

Dalam pembuatan konten karya Lingkungkita.com, penulis melakukan liputan sebanyak 15 kali. Liputan tersebut dilakukan penulis ke beberapa instansi, seperti Suku Dinas Lingkungan Hidup Kepulauan Seribu, Dinas Lingkungan Hidup DKI Jakarta, Dinas Ketahanan Pangan, Kelautan, dan Pertanian DKI Jakarta, dan Oseanografi LIPI. Selain itu, penulis juga melakukan liputan ke yayasan Divers Clean Action. Dari semua instansi dan narasumber yang menjadi bahan liputan penulis memiliki karakter yang berbeda- beda. Ada yang kooperatif dan ada pula yang tidak kooperatif. Tergantung bagaimana cara menghadapi setiap narasumber yang memiliki karakter yang berbeda- beda.

Untuk membuat karya berbasis *multimedia interactive*, penulis harus memperhatikan elemen yang pas dan mudah untuk dijadikan bentuk interaktif. Tidak semua konten bisa masuk dalam bentuk multimedia dan interaktif saat pembuatan *website*. Hal ini dikarena kapasitas *website* yang terbatas dan sistem yang bisa saja tidak mendukung untuk konten ditampilkan sesuai dengan yang diinginkan. Penulis juga harus memiliki ide baru untuk menampilkan konten secara interaktif, sehingga penikmat karya tidak bosan dengan karya penulis.

Selain itu, dalam mengemas konten karya penulis menggunakan *software* pembantu editing seperti *Adobe Premier*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe After Effect*. Selain itu, penulis juga melibatkan beberapa wadah untuk isi konten seperti *Youtube*, *Soundcloud*, *Flickr*, dan *Steller*. Hal tersebut dilakukan penulis untuk memenuhi aspek multimedia di dalam web. Sedangkan, untuk interaktivitas, karya penulis memiliki interaktivitas scroll, klik, dan kalkulator penghitung jumlah sampah wisatawan yang dimana calon wisatawan atau wisatawan bisa menghitung jumlah sampah yang mereka bawa dengan perhitungan estimasi dasar yang diberikan oleh Suku Dinas Lingkungan Hidup Kepulauan Seribu. Sehingga, masyarakat bisa sadar dan mengurangi sampah yang akan mereka bawa dan berpotensi menjadi sampah laut.

Perubahan karya bisa berubah saat sudah melakukan proses produksi. Semula, penulis sudah memiliki rancangan karya, tetapi itu semua dapat berubah ketika sudah masuk dalam proses produksi. Hal ini dikarenakan, pada saat membuat rancangan karya penulis belum benar-benar mengetahui bagaimana kondisi di lapangan dan apa yang akan didapat saat proses produksi. Pada saat sudah

memasuki proses produksi, penulis baru mengetahui bagaimana sebenarnya kondisi lapangan. Penulis juga baru mengetahui penjelasan lebih dan mengetahui lebih banyak hal saat bertemu narasumber. Sehingga, sangat memungkinkan bila pada saat proses produksi semua yang sudah dirancang diawal akan berubah. Perubahan tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri bagi karya penulis.

Dari hasil karya dan liputan penulis, penulis mengambil kesimpulan bahwa permasalahan sampah laut khususnya untuk jangkauan laut di Jakarta dan Kepulauan Seribu belum menjadi permasalahan yang dianggap serius karena belum ada penelitian yang benar-benar merujuk pada permasalahan tersebut. Tetapi sudah banyak penanggulangan yang dilakukan oleh instansi seperti Suku Dinas Lingkungan Hidup Kepulauan Seribu dan Yayasan Divers Clean Action. Penanggulangan tersebut memiliki tujuan agar masyarakat di pulau yang berpenghuni sudah sadar akan bahaya sampah bila sampai ke laut dan sudah bisa melakukan pencegahan agar sampah tidak sampai terbuang ke laut. Data tentang jumlah sampah laut ataupun sampah yang berada di setiap pulau belum banyak dipublikasi dan dibuat. Hal ini membuat masyarakat yang ingin melakukan penelitian atau membuat karya seperti penulis menjadi sulit untuk mendapatkan dasar yang relevan. Sebab, kebanyakan data hanya ada dari luar negeri ataupun data lama yang waktunya sudah lebih dari lima tahun.

Dari pengerjaan website Lingkungkita.com penulis memiliki manfaat yang yang berguna bagi penulis maupun bagi masyarakat, yaitu:

- a. Bagi penulis, dapat mengaplikasikan berbagai pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan untuk membuat konten website

Lingkungkita.com. Penulis juga belajar untuk dapat lebih mengasah kemampuan jurnalis yang dimiliki penulis dengan membuat karya ini dengan melakukan segala riset, peliputan, dan wawancara untuk menghasilkan isi konten yang baik.

- b. Bagi masyarakat, website Lingkungkita.com dapat dijadikan sebagai dasar pengetahuan masyarakat mengenai Kepulauan Seribu dan sampah laut marine debris. Selain itu, adanya Lingkungkita.com diharapkan dapat menyadarkan masyarakat mengenai bahaya sampah laut dan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat sehingga jumlah sampah laut bisa berkurang.

Karya Lingkungkita.com juga memiliki kekurangan sebagai keterbatasan. Keterbatasan tersebut adalah kurangnya data pada karya ini. Hal ini dikarenakan belum adanya data pasti tentang masalah yang diambil oleh penulis. Belum banyak peneliti yang sudah menyelesaikan penelitiannya mengenai sampah laut dengan jangkanya Kepulauan Seribu. Karena, menurut mereka ini masih merupakan masalah baru yang baru muncul ke permukaan, sehingga mereka belum selesai melakukan penelitian bahkan baru mau memulai penelitian.

Karena masih memiliki keterbatasan, penulis memiliki saran yang mungkin dapat dijadikan pelajaran bagi mahasiswa atau masyarakat yang mau memulai membuat karya dengan tema yang merupakan permasalahan yang ada di sekitar kita. Saran pertama adalah harus sensitif dan peka terhadap permasalahan yang ada di sekitar wilayah atau lingkungan kita yang tidak pernah terselesaikan. Selain itu, bisa juga masalah yang baru timbul disekitar kita dan memiliki kemungkinan untuk

sulit terselesaikan atau butuh bantuan pihak lain untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. Sehingga, karya tersebut nantinya bisa lebih memiliki manfaat.

Saran lain dari penulis adalah jika masyarakat ingin mengambil tema sampah laut adalah bisa mengambil angle dari segi pengelolaan dan pencegahan sampah yang dilakukan oleh masyarakat, pemerintah, dan yayasan. Hal ini dikarenakan lebih mudah untuk mendapatkan konten dan bahan liputan. Selain itu saat ini sudah banyak kegiatan yang dilakukan untuk mencegah dan mengelola sampah laut daripada fokus membahas tentang masalah utamanya sendiri.