

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dunia *digital* membuat segala informasi sangat mudah dan cepat untuk diakses oleh masyarakat. Generasi Z sebagai warga asli *digital* pun memanfaatkan informasi yang mereka peroleh untuk membuat perubahan bagi dunia, khususnya dalam pelestarian bumi dengan menerapkan gaya hidup *sustainable*. Gaya hidup *sustainable* ini mencakup substitusi benda-benda *disposable* atau sekali pakai dengan barang-barang yang memiliki fungsi serupa, namun dapat kembali digunakan guna mengurangi limbah.

Menstrual cup di sini merupakan salah satu benda *reusable* yang menjadi senjata wanita Gen Z untuk mengurangi sampah pembalut yang terbukti tidak baik bagi alam, mengingat produksi pembalut sekali pakai menyumbang emisi gas karbon sekitar 15 juta ton setiap tahunnya dan membutuhkan waktu 500 – 800 tahun untuk terurai.

Meskipun demikian, masih banyak perempuan di Indonesia yang belum mengetahui adanya alternatif produk sanitasi menstruasi selain pembalut sekali pakai yang dikarenakan minimnya informasi mengenai produk sanitasi ini. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang *website* dengan topik terkait sebagai wadah informasi bagi audiens agar semakin banyak wanita Gen Z yang mengetahui adanya alternatif *feminine hygiene product* yang *sustainable*.

Pada tahap penelitian, penulis menggunakan metode penelitian *hybrid* (gabungan antara kualitatif dan kuantitatif) yang penulis peroleh melalui kuesioner, wawancara dengan ahli, studi literatur, serta studi referensi. Penulis menggunakan metode perancangan yang didasari oleh buku *Graphic Design Solution 5th edition* oleh Landa (2014). Pada proses *mindmapping* dan *brainstorming*, penulis mengemukakan “*Expressing Affection Toward Sustainable Feminine Hygiene in a Fun Fearless Way*” sebagai *big idea*. Setelah

itu, penulis juga menentukan *keyword* konsep berdasar pada *big idea*, yaitu *fun* dan *fearless* sebagai acuan untuk keseluruhan perancangan.

Website sebagai media informasi utama dapat diakses secara digital sesuai dengan riset *media behavior* dari audiens, yaitu terbiasa untuk mencari informasi terkait dengan medis melalui *website*. Media ini juga dipilih dikarenakan oleh informasi mengenai *menstrual cup* sendiri masih terus berkembang, sehingga karakteristik *website* yang dapat terus diperbaharui sangat sesuai untuk menyajikan informasi yang selalu *up-to-date*.

Segala mitos-mitos yang memicu ketakutan audiens untuk mencoba *menstrual cup* pun dijelaskan secara ilmiah pada media informasi ini, namun dikemas dengan gaya yang *friendly* dan menyenangkan agar dapat dimengerti dengan baik oleh audiens. Penulis harap dengan adanya perancangan ini, semakin banyak Gen Z yang lebih peduli untuk mengganti alat sanitasi yang kini digunakannya menjadi *menstrual cup* sebagai alternatif yang lebih *sustainable*.

5.2 Saran

Setelah melalui segala proses perancangan tugas akhir, mulai dari pemilihan topik hingga akhirnya menyelesaikan segala *output* untuk perancangan, terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan kepada mahasiswa lainnya yang akan merancang tugas akhir. Pada proses pemilihan topik, ambil waktu untuk benar-benar menentukan topik apa yang menarik dan dikuasai. Pengenalan kemampuan diri juga diperlukan agar nantinya dapat merancang tugas akhir secara maksimal dan tidak merasa *burnout* saat masa pengerjaannya.

Saat proses perancangan tugas akhir, mahasiswa diharap dapat mempertahankan konsistensi gaya ilustrasi dari keseluruhan desain perancangan. Hal ini ditujukan agar seluruh hasil perancangan dapat terlihat sebagai sebuah kesatuan perancangan, baik dalam penulisan, maupun pada desain dari setiap media yang dirancang.

Selain itu, pengenalan secara mendalam mengenai karakteristik target audiens juga sangat dibutuhkan agar mahasiswa dapat merancang solusi yang

tepat dari permasalahan yang dikemukakan. Konsultasikan segala permasalahan yang ditemukan selama pengerjaan kepada dosen pembimbing maupun orang terdekat yang dirasa dapat memberi solusi terbaik. Manajemen waktu juga merupakan hal yang penting selama proses perancangan. Atur target untuk setiap *checkpoint*, dan pacu diri untuk memenuhi segala ekspektasi sendiri.

