

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

*Smartphone* merupakan salah satu teknologi yang hampir dimiliki oleh semua orang pada jaman sekarang. Hal ini didukung juga dengan perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat, sehingga berbagai produsen *smartphone* berlomba-lomba untuk memproduksi jenis *smartphone* unggulan mereka. Namun dikarenakan hal itu, semakin banyak pula limbah *smartphone* yang dihasilkan walaupun tak terlihat.

Perkembangan limbah *smartphone* ini juga disampaikan oleh Josh Lepawsky, seorang penulis buku mengenai dampak global pembuatan teknologi digital. Menurut beliau, *smartphone* menjadi salah satu penyumbang limbah elektronik dengan pertumbuhan tercepat dan menjadi salah satu sumber limbah terbesar yang tak terlihat. Tak hanya itu, menurut bapak Novrizal Tahar seorang Direktur pengelolaan sampah di Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan mengatakan terdapat kurang lebih 7 zat berbahaya didalam *smartphone* dan masih banyak masyarakat yang tidak mengelola *smartphone* dengan benar, sehingga berpotensi zat tersebut keluar mencemari lingkungan dan kesehatan kita. Hal ini didukung juga dengan hasil kuesioner kepada 100 responden yang menunjukkan 90% dari responden tidak mengetahui dampak negatif dari limbah *smartphone*.

Oleh karena itu, penulis merancang sebuah solusi yang sekiranya sesuai dengan *audiens* menggunakan metodologi perancangan dari Gregory dalam Venus (2018) mengenai perancangan kampanye. Target sasaran penulis yaitu masyarakat berumur 20-35 tahun dengan tingkat ekonomi SES A dan B di daerah Jabodetabek. Proses perancangan diawali dengan pencarian data terkait masalah yang dihadapi dan dilanjutkan dengan konsep, aset, dan media visual. Setelah perancangan selesai, penulis melanjutkannya dengan menguji coba kepada target untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap perancangan penulis.

Berdasarkan hasil data dari perancangan yang telah dibuat, didapatkan bahwa kampanye menggunakan media *augmented reality* dapat menarik minat dari para *audiens* peserta tes. Rancangan yang dibuat juga sudah sesuai dan nyaman untuk dilihat oleh *audiens* walaupun terdapat beberapa kendala teknis.

## 5.2 Saran

Pada bagian ini, penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang terpikirkan oleh penulis kepada pembaca ketika ingin atau sedang melakukan penelitian, berikut adalah saran yang ingin penulis sampaikan:

1. Gunakanlah sumber bacaan yang terpercaya dan dapat dicari untuk dapat memperluas pengetahuan pembaca mengenai topik permasalahan yang sedang diteliti beserta media yang akan digunakan dalam proses perancangan nantinya.
2. Membuat beberapa rencana cadangan atau rencana alternatif apabila perencanaan yang sedang dijalankan saat ini mengalami kendala yang tak terduga dan berakhir dengan permasalahan yang sulit untuk diselesaikan.
3. Mengatur waktu yang baik pada saat pengerjaan rancangan serta mencari tempat yang nyaman untuk melakukan pekerjaan, agar nantinya tidak kewalahan dan terburu-buru pada saat pengerjaan.
4. Ketika menanyakan pendapat atau opini orang lain terhadap rancangan, pembaca dapat menanyakan opini yang lebih kepada para peserta untuk mendapatkan pandangan dan masukan dari mereka.
5. Rancangan *augmented reality* yang masih menggunakan aplikasi bawaan sehingga *sustainability* nya yang tidak lama dalam penggunaannya bagi *audiens*.
6. Rancangan *augmented reality* yang menggunakan aplikasi bawaan yaitu Adobe Aero, dimana aplikasi AR tersebut masih belum *support* untuk pengguna *smartphone* berjenis Andorid.