

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Cendrawasih merupakan satwa endemik Papua yang menjadi salah satu ikon dari pulau tersebut. Rendahnya tingkat repopulasi dan hubungan erat satwa tersebut dengan masyarakat adat menjadikan cendrawasih sebagai satwa yang patut dilindungi. Namun, pembalakan hutan dan perburuan liar menyebabkan turunnya populasi hewan tersebut. Maka dari itu, EcoNusa membuat kampanye sosial lingkungan yaitu *Defending Paradise*, untuk mengenalkan cendrawasih dan habitatnya kepada masyarakat luar Papua. Namun sayangnya, dari hasil survei dan *group interview*, orang-orang kurang mengetahui tentang jenis-jenis cendrawasih dan *Defending Paradise*. Oleh karena masalah tersebut, penulis merasa bahwa media informasi sangat dibutuhkan untuk mengenalkan jenis-jenis cendrawasih kepada masyarakat, serta memberikan mereka informasi mengenai kampanye *Defending Paradise* agar orang-orang dapat berpartisipasi dalam upaya konservasi cendrawasih dan habitatnya.

Media informasi yang akan digunakan berbentuk *website* interaktif, didukung oleh hasil kuesioner dan *group interview*, bahwa mayoritas target audiens memilih media tersebut karena lebih mudah digunakan dan lebih praktis. Menurut hasil kuesioner dan wawancara dengan ahli cendrawasih, tidak banyak orang yang mengetahui tentang jenis-jenis cendrawasih seperti cendrawasih botak, cendrawasih paruh-sabit paruh-panjang, dan cendrawasih raja. Maka dilakukan perancangan *website* untuk mengenalkan keempat spesies tersebut kepada masyarakat. Penulis merancang konten secara sederhana, berdasarkan hasil *group interview* dimana target audiens lebih menyukai informasi yang singkat, multimedia dan berbentuk fakta unik. Target audiens juga menginginkan agar kontribusi mereka terhadap kampanye dapat disebarakan lewat media sosial.

Penulis menggunakan metode desain dari IDEO (2015) untuk merancang karya ini, dengan menggunakan Big Idea yaitu “Protecting Paradise with Curiosity for Knowledge” sebagai acuan konsep. Kemudian, hasil rancangan karya ini diujicobakan kepada target audiens melalui *alpha testing* dan *beta testing*. Dilakukan juga uji coba hasil desain kepada EcoNusa selaku mandatori karya perancangan. Setelah mengumpulkan dan menganalisa umpan balik dari *alpha testing*, dilakukan revisi pada visual, konten, dan interaktivitas perancangan. Setelah revisi dan *beta testing*, didapatkan respon yang lebih positif dari pengguna. Mandatori juga memberi respon positif kepada keseluruhan karya perancangan dan memberi restu untuk keberlanjutan karya ini.

Kesimpulan yang dapat ditarik adalah *website* interaktif ini mampu untuk mengenalkan masyarakat kepada jenis-jenis cendrawasih melalui kampanye Defending Paradise kepada masyarakat.

5.2. Saran

Penulis memberikan saran-saran berikut untuk para pembaca yang akan mengambil topik yang sama atau serupa:

- 1) Dalam penentuan solusi desain, pembaca harus menentukan salah satu dari tiga pilar desain mana yang akan diikuti, yaitu informasi, persuasi, atau identitas.
- 2) Melakukan riset primer dan sekunder sebelum merancang karya. Lakukan studi kasus, wawancara ahli, wawancara kepada target audiens, dan kuesioner agar pembaca mendapat data yang faktual mengenai masalah yang diangkat. Pembaca harus mengingat bahwa karya perancangan ini dibuat untuk audiens, bukan untuk pembaca sendiri.
- 3) Untuk kuesioner, pastikan pembaca sudah melihat ulang pertanyaan-pertanyaan yang ada, dan pastikan pertanyaan-pertanyaan tersebut sudah sejalan dengan topik yang akan dibahas, karena setelah disebar, akan sangat sulit untuk mengubah pertanyaan tanpa mengulang keseluruhan kuesioner dari awal.

- 4) Untuk wawancara, perhatikan pertanyaan pembaca dan jawaban dari narasumber. Apabila jawaban tersebut terkesan mengulang atau tidak memberi informasi yang diperlukan, pembaca dapat menghentikan mereka dan memberi pertanyaan impromptu jika diperlukan.
- 5) Membuat *timeline* dan mengikutinya agar pembaca dapat menyelesaikan karya tepat waktu. Kesalahan terbesar seorang desainer adalah menyepelekan waktu, sehingga pembaca diharapkan agar tidak melakukan kesalahan ini.
- 6) Membaca teori-teori desain interaktif dan melakukan studi eksisting agar pembaca dapat melihat apa yang sudah bekerja, dan menerapkannya pada karya perancangan pembaca.
- 7) Menyimpan kontak mandatori dan pihak-pihak yang terlibat agar memudahkan proses kerjasama antar pembaca dan mandatori.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA