

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pencemaran limbah plastik merupakan salah satu masalah lingkungan yang berskala besar di Indonesia. Dari sejumlah upaya pencegahan dan penanggulangan yang ada, bioplastik muncul sebagai salah satu alternatif dalam menanggapi pencemaran plastik. Walau memiliki potensi, bioplastik mengalami perkembangan yang terhambat di Indonesia. Hal ini disebabkan oleh generalisasi informasi serta kurangnya penjelasan komprehensif mengenai definisi dan metode penggunaan bioplastik. Berdasarkan masalah tertulis, penulis melihat peluang untuk membantu mengatasi masalah miskonsepsi dan misinformasi terkait dengan bioplastik.

Setelah melewati tahap riset melalui wawancara, survei, dan studi sekunder, penulis memutuskan untuk merancang UI/UX *website* sebagai media dalam menginformasikan bioplastik. Dengan menjadikan hasil riset sebagai acuan, *website* bioplastik dirancang berdasarkan 2 landasan utama dalam menyajikan informasi, yaitu sederhana dan komprehensif. Hal ini bertujuan untuk menyediakan informasi yang mudah dimengerti, namun mengandung ilmu yang lengkap dan menyeluruh. Untuk merealisasikan kedua landasan ini, penulis memilih pendekatan infografis interaktif. Melalui pendekatan ini, pengguna dapat mengendalikan seberapa banyak informasi yang ditampilkan, sehingga informasi yang ditampilkan tetap sederhana namun mengandung informasi mendalam bagi pengguna yang tertarik.

Melalui perancangan ini, pengguna diharapkan dapat memahami definisi, kandungan, dan penguraian berbagai jenis plastik dan bioplastik. Sehingga, pengguna dapat memilih jenis produk bioplastik yang ramah lingkungan dengan yakin.

5.2 Saran

Selama proses riset dan perancangan karya, terdapat serangkaian ilmu yang penulis dapatkan. Berikut merupakan sejumlah saran yang hendak disampaikan oleh penulis bagi pembaca.

1. Pastikan urgensi dari masalah dalam topik skripsi cukup kuat.
2. Kerucutkan masalah hingga ke tahap realistis untuk diselesaikan melalui perancangan.
3. Sediakan waktu luang untuk menyusun format dari awal penulisan laporan.
4. Sisihkan waktu lebih dalam *timeline* pengerjaan untuk mencari narasumber ahli dan perancangan karya.
5. Gunakan proses perancangan sebagai kesempatan untuk memperdalam ilmu.
6. Selesaikan tugas setidaknya 1 hari sebelum pengumpulan untuk memastikan tidak ada yang tertinggal atau terlewat.
7. Dalam merancang UI/UX, prioritaskan interaksi responsif, jadikan animasi sebagai penunjang.
8. Jangan mengeluh.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA