

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sampah menjadi masalah yang dampaknya dirasakan sebagian besar daerah di Jakarta, salah satunya adalah Taman Wisata Alam Hutan Mangrove Angke Kapuk. Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, ditemukan bahwa lokasi TWA Hutan Mangrove ini masih memiliki banyak sekali sampah yang berserakan. Hal ini tidak hanya merusak pemandangan, tetapi membahayakan pohon mangrove juga. Perlu disadari bahwa pohon mangrove memiliki peran yang sangat penting untuk kota Jakarta sekarang, yaitu perihal fenomena bencana banjir rob yang sedang terus melanda pesisir kota Jakarta. Sedangkan dari hasil pengumpulan data melalui cara wawancara, dari pihak TWA Hutan Mangrove Angke Kapuk didapatkan bahwa sampah di lokasi berasal dari dua sumber yaitu dari pengunjung dan dari perairan sungai yang terbawa air laut. Sedangkan dari hasil wawancara dengan pengunjung didapatkan bahwa pengunjung masih merasa risih dengan jumlah keberadaan sampah di lokasi yang terbilang banyak dan berserakan. Kedua pihak mengungkapkan bahwa lokasi sebagai sebuah lokasi konservator, harus berpartisipasi dalam memberikan edukasi mengenai pentingnya sampah. Kesimpulan yang bisa didapatkan dari keseluruhan hasil pengumpulan data adalah kurangnya kesadaran masyarakat mengenai pentingnya membuang sampah di tempatnya dan pentingnya pengelolaan sampah. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah kampanye interaktif dengan tujuan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai sampah melalui cara yang lebih asik dan menyenangkan, yaitu dari bentuk *gamification* kampanye berupa games dan challenge.

Metode yang digunakan penulis selama proses perancangan kampanye interaktif yaitu manajemen kampanye oleh Venus dan tahapan *Human Centered Design* oleh IDEO. Tahapan *Human Centered Design* terdiri atas 3 tahapan yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Dari tahapan tersebut penulis menentukan empat kata kunci yaitu *Relatable*, *Action*, *Curious*, dan *Challenge*.

Keempat keyword tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah big idea yaitu “*Save the nature through small steps*”. Konsep dari kampanye ini adalah untuk mengingatkan masyarakat bahwa sekecil apapun aksi yang mereka lakukan dapat membuat perubahan besar, beberapa small steps yang bisa dilakukan masyarakat adalah tidak membuang sampah sembarangan dan memilah sampah. Kedua kegiatan tersebut akan banyak disajikan pada media kampanye interaktif yang sudah dirancang. Penyusunan kampanye juga mencakup perancangan identitas visual, penyusunan strategi AISAS sebagai tahapan kampanye beserta media-mediana, visualisasi aset, dan penggunaan *grid* dan *layout*. Semua aspek tersebut nantinya akan digunakan untuk perancangan *Prototype website* interaktif yang disusun pada aplikasi Figma.

Prototype website interaktif melewati dua proses *testing* yaitu *alpha testing* dan *beta testing*. *Alpha testing* bertujuan untuk mendapatkan *feedback* dari para peserta *testing*, nantinya akan digunakan sebagai dasar perbaikan dan pengembangan *website*. Setelah diperbaiki dan dikembangkan, *Prototype* akan dites pada peserta *testing* yang berupa target audiens penulis. *Feedback* dan penilaian yang didapatkan pada *beta testing* akan dijadikan kesimpulan akhir bahwa kampanye berbasis *website* interaktif ini mampu menyampaikan pesan dari kampanye dan edukasi kepada masyarakat luas.

5.2 Saran

Selama proses penelitian dan perancangan berlangsung, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan pada penulis dalam manajemen waktu pengerjaan tugas akhir ini, sehingga penulis membutuhkan dukungan, pengingat, dan agenda. Beberapa aspek dalam perancangan belum sepenuhnya dikuasai oleh penulis, sehingga menjadi penghambat penulis dalam proses perancangan dikarenakan penulis harus mempelajari materi diluar kemampuan penulis terlebih dahulu.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam Menyusun laporan serta karya, penulis menjabarkan beberapa saran untuk peneliti atau mahasiswa untuk dipertimbangkan

- 1) Hindari menyusun alur sebab penyebab masalah yang terlalu bertele-tele agar mempermudah penentuan inti dari masalah.
- 2) Menentukan tujuan dari perancangan solusi agar dapat menemukan media yang yang sesuai.
- 3) Gaya ilustrasi harus mempertimbangkan Batasan usia dari target audiens perancangan
- 4) Dalam perancangan media dengan banyak interaktivitas perlu memberikan instruksi yang jelas agar pengalaman *user* bisa terarah sesuai dengan alur media.
- 5) Perancangan Tagline kampanye harus didasari oleh Tone Of Voice yang sudah ditentukan.
- 6) Melakukan diskusi atau bertukar pikiran dengan orang lain sangat dibutuhkan untuk memperluas wawasan yang nantinya digunakan sebagai pengembangan media yang maksimal.
- 7) Untuk animasi harus dibuat sesuai seperti yang seharusnya terjadi, seperti contohnya dalam animasi berjalan harus ada motion kaki bergerak. Dan untuk animasi terbang pose tubuh disesuaikan dengan sebagaimana seharusnya manusia terbang. Hal ini untuk memberikan kesan dan penyampaian pesan yang maksimal.
- 8) Penulisan laporan harus lebih sabar dalam Menyusun laporan untuk menghindari kekurangan detail dan kesalahan pada penulisan.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A