

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Upcycle baju merupakan sebuah proses untuk mengurangi pembuangan baju lama dikarenakan limbah tekstil merupakan penyumbang mikro plastik terbanyak yang dapat menyebabkan masalah kesehatan kepada manusia. Limbah baju tersebut bertambah tiap tahunnya dikarenakan oleh tren *fast fashion* dimana baju dibuat dengan kualitas rendah yang menyebabkan baju cepat rusak. Banyak yang menyukai *fast fashion* karena bajunya murah dan *trendy*. Bukan hanya mengurangi limbah tekstil proses *upcycle* juga dapat mendorong anak muda untuk menjadi lebih kreatif dan mengurangi pembelian baju. Maka itu diperlukannya sebuah tindakan untuk meningkatkan kesadaran dan mendorong *Upcycling* baju.

Bedasarkan urgensi dan riset, memutuskan untuk merancang kampanye social untuk meningkatkan kesadaran *Upcycle* baju. Perancangan tersebut memiliki beberapa media yang disesuaikan dengan perilaku audiens dalam menggunakan media. Perancangan dengan tema ” *Guide to upcycle clothes in a cheerful and vibrant way*” sesuai dengan kebutuhan target untuk menarik perhatian dan edukasi mereka mengenai masalah yang diangkat.

Menggunakan metode AISAS dalam perancangan kampanye ini yaitu *attention, interest, search, action, dan search*. Dalam tahapan perancangan menggunakan metode oleh IDEO yang dimulai dari *inspiration, ideation, dan implementation*. Berharap bahwa kampanye ini dapat membangun kesadaran target perancangan untuk mengurangi pembuangan baju lama dengan melaksanakan *upcycle*.

5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan, penulis ingin menyampaikan saran untuk peneliti yang hendak membahas topik yang serupa:

- 1) Riset yang dicari memiliki tujuan yang jelas supaya pengertian dalam masalah yang diangkat dapat dipahami oleh target dan diri sendiri untuk mempermudah perancangan. Pemilihan narasumber yang tepat dapat membantu untuk mendalami pengertian dan tujuan perancangan.
- 2) Mendengar user test untuk mendapatkan insight sebanyak-banyaknya untuk meningkatkan kualitas desain serta melihat kesalahan atau kekurangan dalam perancangan.
- 3) Pemilihan warna dalam desain pun harus sesuai dengan *tone of voice* yang sudah ditentukan dan pastikan warna palet yang digunakan disimplifikasi untuk mempermudah perancangan warna. Hal ini dapat desain terlihat rapi dan terlihat memiliki kesatuan untuk keseluruhan media.
- 4) Mempelajari dan mengerti desain *hierarchy* visual lebih dalam supaya desain perancangan terlihat serata atau satu tema.
- 5) Mandatory atau lembaga harus dicari dan diletakan saat merancang kampanye.
- 6) Beta test harus dilakukan dengan *user* yang banyak supaya data yang didapatkan dapat membantu merubah atau memperbaiki perancangan.
- 7) Perancangan yang dibuat memiliki kekurangan yang banyak dari segi penjelasan dan aplikasi desain pada bab 4. Topik perancangan tidak memiliki hubungan dengan desain perancangan, sarannya yaitu mendalami teori aplikasi desain kampanye untuk memperbaiki masalah yang dialami.

