

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

*Skateboard* merupakan salah satu olahraga yang terkenal dengan gaya permainannya yang ekstrim seperti meloncati tangga hingga berseluncur diatas rel besi, namun penggunaan yang ekstrim tersebut yang sering menjadi penyebab papan skateboard rusak atau patah. Papan skateboard yang patah atau rusak tersebut seringkali membuat pemainnya membuang papan skateboardnya tersebut dikarenakan kondisinya yang dianggap sudah tidak digunakan untuk bermain. Pembuangan papan skateboard tersebutlah yang dapat berdampak pada peningkatan limbah kayu yang dapat mencemari dan merusak lingkungan. Selain itu, papan skateboard juga berbahaya pada kesehatan manusia jika dibakar untuk dijadikan sumber energi karena memiliki berbagai zat kimia seperti pigmen warna, lem, dan juga *griptape*. Untuk dapat mengurangi dampak akibat peningkatan limbah kayu tersebut, pemain sebaiknya dapat memanfaatkan limbah papan *skateboard*-nya untuk di daur ulang atau memberikan papan skateboardnya kepada pihak yang dapat mengola limbah *skateboard tersebut*, seperti yang dilakukan oleh Backyard Recycled.

Namun setelah dilakukan riset yang dilakukan oleh penulis, terdapat sebanyak 89,2% pemain menyatakan tidak pernah mendaur ulang papan seluncurnya yang rusak dengan berbagai alasan. Terdapat 3 alasan yang paling banyak dipilih dalam kuesioner tersebut diantaranya adalah kurangnya pengetahuan mengenai cara mendaur ulang sebanyak 59,8%, tidak memiliki alat produksi yang memadai sebanyak 58,8%, dan pemain beralasan sulit menemukan akses hingga tidak menyadari adanya tempat usaha yang dapat mendaur ulang limbah papan seluncurnya dengan presentase sebanyak 55,9%.

Oleh karena itu, perancangan website Backyard Recycled tersebut dibuat untuk dapat memberi akses bagi masyarakat yang memiliki limbah papan

skateboard untuk di daur ulang. Dalam perancangan website tersebut, penulis menerapkan metode perancangan dengan beberapa tahapan, penulis terlebih dahulu melakukan *overview* menggunakan data yang sudah didapatkan untuk menentukan target dan kebutuhan dari pengguna website tersebut, kemudian mengumpulkan ide-ide yang akan diterapkan pada perancangan, menentukan desain yang ingin disajikan, memproduksi aset-aset visual sesuai dengan ide yang ditentukan, membuat prototype website, dan kemudian melakukan implementasi perancangan tersebut terhadap pengguna untuk diuji.

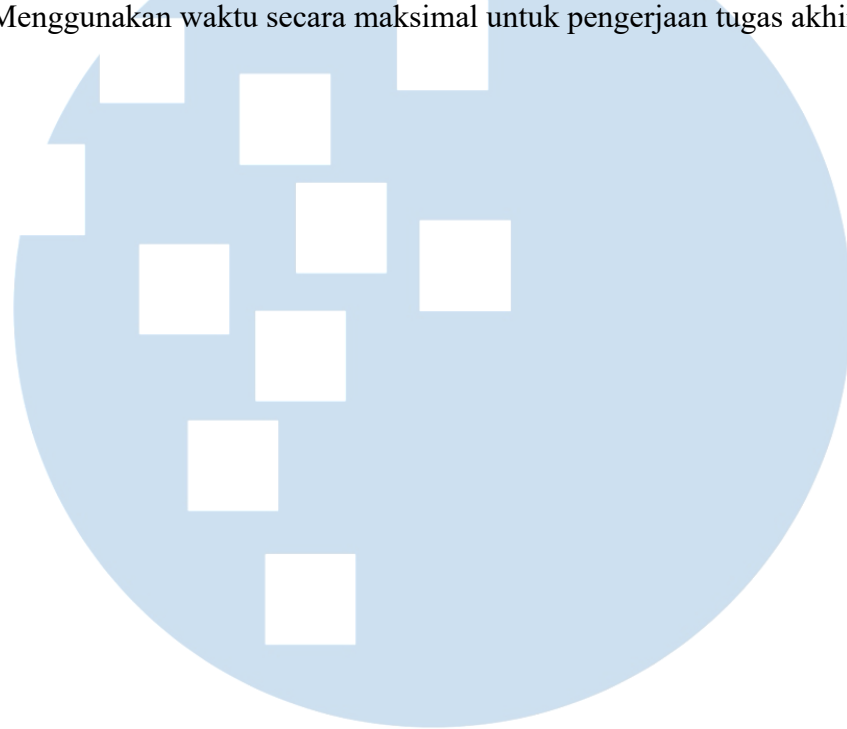
Pada tahapan implementasi, penulis mendapatkan *feedback* dan masukan mengenai perancangan tersebut yang perlu diperbaiki, perbaikan tersebut diantaranya berkaitan dengan visual dan interaktivitas perancangan, Setelah melakukan perbaikan tersebut, penulis kemudian melakukan *beta test* dan mendapatkan berbagai feedback positif mengenai visual dan interaktivitas yang lebih baik dari sebelumnya dengan rata rata skor sebesar 4.7 poin pada bagian visual dan sebesar 4,9 poin pada bagian interaktivitas perancangan.

## 5.2 Saran

Dalam membuat perancangan website Backyard Recycled, penulis telah menemukan berbagai catatan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan oleh pembaca yang akan melakukan perancangan serupa, yaitu:

1. Dalam menentukan suatu topik permasalahan yang ingin diatasi, sebaiknya terlebih dahulu mendalami urgensi dan masalah pada topik tersebut.
2. Tentukan inti permasalahan yang ingin diatasi agar solusi perancangan tepat sasaran dan dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.
3. Menjadikan penulisan laporan hingga perancangan media utama sebagai hal prioritas agar memberikan hasil yang maksimal
4. Membuat timeline pengerjaan mulai dari penulisan laporan hingga perancangan akhir, sehingga pengerjaan dapat jadi lebih terstruktur dan tepat waktu.

5. Aktif dalam memberikan progress terbaru kepada dosen, untuk menghasilkan karya yang layak dan sesuai dengan konsep yang telah ditentukan dalam menyelesaikan topik permasalahan.
6. Menggunakan waktu secara maksimal untuk pengerjaan tugas akhir



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA