

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Gangguan muskuloskeletal yang pada dasarnya mahasiswa sudah mengetahui ilmu dasarnya dan risikonya, tetapi, masih diabaikan karena belum adanya upaya yang menciptakan atau mendorong perubahan perilaku positif pada target audiens. Segala upaya yang sudah dilakukan, dengan penggalan data yang sesuai dengan kebutuhan target audiens, sehingga terciptanya ide dan konsep sebagai *problem solving* yang dapat tersampaikan dengan baik dan terstruktur. Dalam perancangan kampanye interaktif tentang pencegahan gangguan muskuloskeletal pada mahasiswa, pendekatan yang melibatkan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR), dengan beberapa program menarik sebagai informasi yang dikemas dengan menarik, dan inovatif menjadi solusi yang memiliki potensi besar untuk tercapainya tujuan. Dengan memanfaatkan teknologi AR, kampanye dapat memberikan pengalaman interaktif yang menarik kepada mahasiswa, dengan inti perancangan solusi yaitu bergerak dan memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam upaya pencegahan.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman perancangan kampanye, beberapa hal penting untuk menjadi acuan dasar kerangka perancangan, adalah salah satunya yaitu memahami kebutuhan dari target audiens sangat penting untuk melakukan penelitian mendalam tentang kebutuhan, preferensi, dan perilaku target audiens. Memahami kebutuhan target akan membantu dalam merancang kampanye yang relevan dan efektif.

Selain itu pada saran penulis, sebagai desainer poin penting pada desain adalah *problem solving* atau pemecahan masalah, sehingga pahami tujuan, masalah, dan solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Selanjutnya, untuk mengembangkan wawasan dan bakat, manfaatkan teknologi yang inovatif dalam perancangan sehingga karya *stand-out* atau memiliki perbedaan.