

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Nilai ISPU merupakan pencemaran udara yang sering ditemui di kota Jakarta. Memiliki nilai ISPU tinggi akan menimbulkan efek negative pada lingkungan sekitar mulai dari masalah kesehatan lingkungan hingga ke pribadi masyarakat. Pemerintah telah memberikan solusi namun penerapan masih sangat kurang. Penulis membuat survei agar lebih mengetahui lebih dalam bagaimana cara masyarakat mengatasi pencemaran udara. Maka dibutuhkan sebuah media dalam membantu meningkatkan *awareness* kepada masyarakat.

Perancangan dimulai dari mencari tahu lebih dalam mengenai masalah yang dihadapi. Setelah melakukan riset, penulis mengumpulkan data dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Penulis memberikan kuisioner kepada masyarakat dan melakukan wawancara dengan ahli lingkungan kota Jakarta di Jakarta Timur. Untuk metode kuantitatif, penulis mendapatkan responden sebanyak 100 menggunakan Google Form. Penulis melakukan wawancara untuk metode kuantitatif kepada salah satu staff Dinas Lingkungan Hidup kota Jakarta. Penulis setelah mendapatkan data yang dibutuhkan, penulis melakukan perancangan berdasarkan metode IDEO. Perancangan dilakukan *user testing* dengan diawali *alpha test* lalu dilanjut dengan *beta test*.

Hasil kesimpulan diatas, penulis merancang sebuah media informasi interaktif mengenai pencemaran udara yaitu gim dengan media ponsel dan bergenre casual. Penulis membuat gim dengan *big idea* “*Happy and Clean Environment for Earth*” dengan *tone of voice* yaitu *caring, friendly, and informative*. Perancangan gim diharapkan dapat membantu masyarakat dalam menghadapi tingkat nilai ISPU tinggi di kota Jakarta dan meningkatkan *awareness* mengenai udara sekitar masyarakat.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan gim Airender, penulis memberikan saran kepada pembaca yang akan melukan tugas akhir kedepan dengan topik atau media yang serupa.

- 1) Pikirkan dan yakinkan kembali mengenai topik dan *output* media yang akan digunakan untuk tugas akhir.
- 2) Berpikir dalam sudut pandang sebagai pengguna dalam merancang sesuatu agar perancangan dapat menjadi lebih akurat.
- 3) Perbanyak teori dan pelajari mengenai teori lebih mendalam agar dapat mengimplementasikan hasil perancangan yang telah dibuat.
- 4) Bertanggungjawabkan perancangan yang dibuat.
- 5) Jangan merasa takut dan sedih saat mendapatkan kritikan dan saran mengenai perancangan yang dibuat.
- 6) Saat melakukan *user test* (*Alpha* dan *Beta*) carilah opini yang bersifat objektif dan tidak terlalu subjektif.
- 7) Memberikan rentan umur yang lebih jelas dan teliti saat menyebarkan kuisisioner agar yang mengisi tidak bingung harus memilih yang mana.
- 8) Menuliskan rumusan masalah dengan lebih detil agar penelitian lebih difokuskan pada satu masalah.
- 9) Menganalisa lebih mendalam lagi mengenai target umur untuk perancangan. Sesuaikan perancangan dengan umur.

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