

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan dari pencarian masalah sampai ke bagian perancangan, penulis dapat menyimpulkan bahwa kesehatan itu memiliki peran yang penting dalam hidup manusia untuk berkegiatan sehari-hari. Penyakit tersebar di ruang publik, salah satunya transportasi umum. Penyakit Infeksi Saluran Pernapasan Atas (ISPA) memiliki gejala yang sepele seperti batuk, pilek, dan sakit tenggorokan, sehingga sering diklasifikasikan sebagai sakit yang kecil. Padahal jika dibiarkan begitu saja dan tidak dirawat dengan minum obat, vitamin, memeriksakan diri ke dokter bila semakin parah, maka akan terjadi komplikasi dan mengarah kepada penyakit yang lebih kronis. Penyakit serupa sudah pernah dialami di Indonesia sejak tahun 2020 karena pandemi Covid-19 yang memiliki ciri-ciri sakit yang serupa. Memang untuk kekuatan virus ISPA ini tidak separah dari virus Covid-19, namun virus ini menyerang bagian pernapasan yang akan menyulitkan siklus bernapas manusia pada umumnya.

Penyakit ISPA bisa kita cegah dalam kehidupan aktivitas sehari-hari, dengan membersihkan tangan setiap berkegiatan dari luar, menggunakan masker saat berpergian ke tempat publik, menggunakan etika bersin dan batuk yang baik dimana tidak menggunakan penutup dari lekukan tangan, hindari memegang hidung, mata, mulut dengan kondisi tangan yang kotor, dan masih banyak lagi. Aksi mudah untuk mencegah ini belum sepenuhnya dilakukan oleh setiap pengguna transportasi umum di daerah Tangerang dan Jakarta, hanya ada beberapa orang yang sudah sadar dengan hal ini. Oleh karena itu penulis memiliki keinginan agar dengan berjalannya kampanye interaktif untuk meningkatkan awareness pengguna transportasi umum terhadap penyakit ISPA bisa membawa perubahan kebiasaan yang baik dan sehat untuk semua orang.

5.2 Saran

Sebagai saran dari penulis untuk mahasiswa/perancang/desainer yang ingin membuat karya akhir serupa seperti karya penulis, perlu memperhatikan kesediaan *budget*, tenaga, dan kemungkinan-kemungkinan salah produksi. *Output* tugas akhir dalam bentuk aktivitas *offline* seperti ini belum banyak ditemukan di tugas akhir alumni di Universitas Multimedia Nusantara, maupun perguruan tinggi lainnya. Sehingga dalam pembuatan dibutuhkan waktu riset mekanisme, penjual jasa, pencarian bahan-bahan secara mandiri karena belum ada banyak referensi.

Karya akhir yang dibuat penulis masih jauh dari kata sempurna, sehingga pembuatan karya akhir jenis seperti ini akan lebih baik jika dikerjakan dalam waktu yang lebih panjang. Jika merasa bisa untuk melakukan lebih baik dalam waktu yang lebih singkat, memiliki *budget*, dan menyukai DIY serta *arts and crafts*, maka penulis dapat menyarankan pembuatan media interaktif ini karena unik dan penyampaian topik yang lebih menyenangkan kepada target audiens. Namun jika merasa belum sanggup untuk melakukan proses perancangan media interaktif semacam ini dan kurang cocok dari segi *budget*, kurang *enjoy* dengan *arts and crafts*, maka penulis kurang merekomendasikan media interaktif ini.

Selama perancangan kampanye interaktif ini, penulis mendapatkan banyak pandangan dan masukan baru yang dapat memaksimalkan perancangan. Untuk perancangan kampanye, hasil pengumpulan data dalam bentuk wawancara dan observasi seharusnya bisa dicantumkan dalam karya agar informasi yang diberikan dalam bentuk terbaru. Lalu sebagai mahasiswa desain, perlu memperhatikan juga bagaimana mekanisme pelaksanaan media yang dibuat. Dalam perancangan ini penulis membahas tentang persebaran penyakit, namun melupakan sistem permainan media yang banyak menggunakan kontak fisik. Hal ini dapat memicu sarana penyebaran penyakit baru karena menyebabkan kerumunan. Sehingga masukan ini dapat mengubah posisi peletakan media kampanye atau mekanisme permainan media. Terdapat masukan lain perihal mekanisme permainan yang dapat menghindari kontak fisik atau persebaran

penyakit. Yang pertama ada dalam bentuk permainan digital yang dapat di *scan* di banner yang dipasang di daerah tunggu transportasi umum yang menyediakan *leaderboard* yang *terupdate* secara otomatis. Opsi lain jika ingin mempertahankan bentuk permainan yang tradisional, dapat menerapkan aturan permainan dimana mengharuskan untuk membersihkan tangan terlebih dahulu.

Untuk media sekunder dari kampanye bisa dimaksimalkan untuk mengikuti salah satu *tone of voice* dari kampanye yang berkesan *fun*. Ada banyak luaran baru yang dapat dijadikan media sekunder untuk membantu menyemarakkan kampanye ini, contohnya seperti kolaborasi dengan *mandatory* atau *brand* lain dengan membuat *merchandise* atau suatu hal yang *collectible*, lokasi-lokasi transportasi umum yang diberikan *key visual* kampanye dalam bentuk bakteri dalam bentuk papan *sign*, alat pegang di transportasi umum, atau salah satu gerbong transportasi umum yang dihias dengan *full* dengan *key visual* kampanye sehingga dapat membedakan dengan gerbong transportasi pada umumnya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA