

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perubahan iklim terus terjadi di dunia dibuktikan dari peningkatan rata-rata suhu harian di bumi. Peningkatan suhu di kota besar seperti DKI Jakarta sendiri menjadi pemicu adanya peningkatan potensi cuaca ekstrem. Salah satu contoh adanya cuaca ekstrem adalah dengan adanya hujan deras yang terjadi secara mendadak dan putting beliung. Pada era modern ini, perubahan iklim itu sendiri ada mayoritas karena gaya hidup dan aktivitas manusia, seperti penggunaan transportasi berbahan bakar fosil dan pengelolaan limbah yang buruk, berkontribusi besar terhadap perubahan iklim. Bagi Gen Z perubahan iklim merupakan permasalahan yang perlu ditanggapi namun pengetahuan dan pemahaman mengenai perubahan iklim dan cara menanggapinya masih cukup rendah.

Oleh karena itu, penulis membuat sebuah solusi yaitu perancangan *website* edukasi mitigasi dan adaptasi perubahan iklim untuk Gen Z. Website ini bertujuan memberikan informasi mengenai mitigasi dan adaptasi perubahan iklim yang edukatif dan interaktif. Sehingga, dapat menyampaikan fakta secara efektif dengan menciptakan hubungan responsif Bersama pengguna. Untuk memperdalam pemahaman mengenai edukasi mitigasi dan adaptasi perubahan iklim, penulis mengumpulkan data melalui metode kualitatif yang terdiri dari wawancara, FGD, studi literatur, studi eksisting dan studi referensi. Dalam proses perancangan *website* ini, penulis menggunakan lima tahapan *design thinking*, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Dalam perancangan *website*, penulis menyimpulkan permasalahan yang ada berdasarkan hasil penelitian. Sehingga, penulis menggunakan gaya bahasa yang sesuai dengan Gen Z dengan visual yang menarik dalam bentuk ilustrasi untuk mempermudah pemahaman remaja terhadap informasi perubahan iklim serta mitigasi dan adaptasinya. Selain itu, penulis menggunakan strategi gamifikasi

challenge dalam bentuk *quiz* dikarenakan meningkatkan ketertarikan serta atensi pengguna dalam menggunakan media interaktif.

Komponen visual seperti warna, tipografi, ilustrasi, tombol, dan ikon kemudian dirancang berdasarkan konsep yang telah ditentukan dan berdasarkan landasan teori yang digunakan oleh penulis. Kemudian dibuat skenario utama di mana *pengguna* membaca tentang perubahan iklim dan mencari bagian dari adaptasi dan mitigasi perubahan iklim. Mereka juga menjalankan kuis dan bermain mini *game* dalam bentuk tes kepribadian. Selanjutnya, target audiens menguji skenario ini melalui pengujian tahap *alpha* dan *beta*, dari pengujian tersebut memperoleh hasil yang memuaskan. *Website* Melting Point diharapkan dapat meningkatkan minat Gen Z untuk mengetahui tentang perubahan iklim dan cara menghadapinya dengan mitigasi dan adaptasi.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan desain *website mobile* Melting Point, penulis dapat memberikan beberapa saran kepada pembaca, mahasiswa, peneliti, dan desainer lainnya yang akan membuat desain dengan topik serta *output* yang sebanding. Semua hal yang perlu diperhatikan selama proses perancangan, baik teknis maupun non-teknis, dibahas dalam masukan. Pembaca mungkin mempertimbangkan beberapa saran sebagai berikut.

1. Pastikan untuk mengatur waktu dengan baik serta membuat kebiasaan mencencil pekerjaan selama proses perancangan agar tidak merasa stress dan kesulitan di akhir perancangan.
2. Saat melakukan penelitian, pastikan bahwa informasi dan data yang dikumpulkan lengkap, kuat, dan dapat diandalkan sehingga setiap elemen perancangan dibuat berdasarkan teori dan data yang akurat.
3. Periksa ukuran prototipe dan uji kelancarannya melalui *website smartphone*. Dalam perancangan *website* desktop dan *mobile*, adalah lebih baik untuk mengetahui ukuran rata-rata *frame* daripada terlalu bergantung pada ukuran *frame* yang ditunjukkan pada aplikasi Figma. Hal ini dilakukan untuk menghindari adanya perbedaan ukuran yang memperlambat percobaan pada gawai masing-masing *pengguna*.

4. Sebelum menentukan fitur *website*, kebutuhan pengguna perlu dipelajari untuk memastikan bahwa solusi yang dibuat benar-benar didasarkan pada kebutuhan serta memberikan *output* yang relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna.
5. Gunakan referensi dan pelajari desain yang sudah ada. Dengan cara ini, desain yang dibuat akan terlihat lebih nyata dan lebih mudah digunakan oleh pengguna.
6. Dalam membuat perancangan, perhatikan adanya insting dari interaksi yang digunakan oleh pengguna agar alur penggunaan pada media informasi interaktif dapat dilakukan dengan lebih baik dan lancar.
7. Bagi peneliti yang ingin merancang untuk permasalahan mengenai perubahan iklim serta mitigasi dan adaptasi perubahan iklim, dapat mempertimbangkan untuk membuat perancangan yang ditujukan untuk Gen Z yang tinggal di pedesaan atau bermata pencaharian agraris.

