

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Setelah penulis merancang perancangan kampanye interaktif ini, kesimpulan yang didapatkan banyaknya bank sampah yang tersedia di Kota Tangerang namun masyarakat yang menggunakan bank sampah memiliki jumlah yang sedikit atau belum maksimal. Meskipun sudah pernah mendengar bank sampah, beberapa masyarakat belum atau tidak tertarik menggunakan bank sampah karena dinilai merepotkan dan tidak ada waktu untuk memisahkan sampah sesuai jenisnya.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan pihak Dinas Lingkungan Hidup Kota Tangerang, sebagai masyarakat sumber atau pelaku penghasil sampah harus mulai peduli kepada sampahnya sendiri dan memulai kelola sampah secara mandiri di rumah agar teknologi yang akan digunakan untuk pengolahan sampah menjadi jelas dan tidak menambahkan biaya lagi. Apabila sampah yang tidak terpilah berakhir rusak dan tidak bisa diolah kembali maka akan menambah jumlah timbulan sampah di TPA Rawa Kucing yang sudah hampir *overload*.

Penulis berusaha untuk membantu mengubah *mindset* dengan cara mempersuasi melalui perancangan kampanye interaktif ini menggunakan metode Human Centered Design dan strategi kampanye AISAS untuk meraih target audiens yang masih tidak tertarik untuk bertanggung jawab atas sampah yang telah mereka hasilkan.

Pengumpulan dan pengolahan data dilakukan oleh penulis melalui proses brainstorming membuat *mindmap*, big idea, dan *moodboard* sebagai landasan penentuan voice of tone dan warna yang akan digunakan pada perancangan ini. Asset visual dan karakter yang dibuat juga berdasarkan voice of tone dan *moodboard* yang telah ditentukan pada tahap perancangan brainstorming.

Pada perancangan ini media yang digunakan penulis adalah *website* sebagai media utama agar dapat diakses oleh mahasiswa atau pekerja aktif, dan sosial media, poster, flyer, banner serta merchandise sebagai media sekunder sebagai pendukung alur kegiatan strategi kampanye.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman yang penulis telah rasakan setelah pra sidang, beberapa saran dan pencarian data tambahan adalah masukan tambahan untuk lebih menguasai topik yang sedang dirancang. Pentingnya untuk memperhatikan metode perancangan dan mengikuti Langkah sesuai dengan metode tersebut. Penggunaan seluruh asset visual diwajibkan menggunakan asset hasil pribadi sehingga disarankan untuk mengambil beberapa foto atau video ketika sedang melakukan *interview* di lokasi secara langsung.

Setelah melewati pra-sidang, masukan yang diberikan adalah untuk memperkuat urgensi dalam perancangan ini. Ketika sidang akhir sudah dilalui, saran yang diterima adalah untuk mengerucutkan masalah yang dinilai masih terlalu luas dan target audiens yang masih kurang konkret sehingga perlu diperkuat kembali dengan data-data yang sudah ada.

Diharapkan dengan saran-saran yang telah diberikan dapat membantu dan mendukung Mahasiswa UMN agar dapat melaksanakan Tugas Akhir secara lancar dan selalu memperhatikan masukan sekitar.

U M N  
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