

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perilaku merokok terutama dikalangan remaja telah menjadi permasalahan serius di Indonesia. Data menunjukkan adanya peningkatan jumlah perokok, terutama pada usia 15-19 tahun. Kampanye anti rokok yang telah ada cenderung menggunakan pendekatan yang menakut-nakuti sehingga kurang efektif dalam mempengaruhi remaja. Jika kondisi ini terus berlanjut, hal ini dapat berdampak pada kebugaran fisik yang berpotensi mengganggu kualitas hidup.

Dibuatlah solusi berupa perancangan kampanye interaktif. Perancangan ini difokuskan pada remaja berusia 15-19 tahun yang memiliki kepribadian yang cenderung suka bereksplorasi. Perancangan ini bertujuan untuk menyadarkan mereka akan bahaya merokok, dengan harapan dapat mencegah terjerumus lebih jauh dalam perilaku merokok. Strategi pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan positif yang menekankan gaya bahasa humoris, namun tetap menyiratkan sarkasme. Pendekatan ini disusun untuk menciptakan daya tarik khusus yang dapat memikat perhatian remaja.

Dalam memahami masalah secara mendalam, dilakukan wawancara dengan narasumber ahli yaitu, dr. Windi Novriani Dwiastiti seorang dokter spesialis paru, dan psikolog klinis remaja, Fitriana Ega, M.Psi. Penulis juga menggali pandangan dari Duta Sena, seorang perokok aktif remaja untuk mendukung data yang telah dikumpulkan. Selain itu, penulis juga melakukan analisis studi eksisting pada beberapa kampanye serupa yang sudah ada dan studi referensi. Dalam perancangan kampanye interaktif ini, digunakan metode perancangan *design thinking* yang terdiri dari 5 tahapan yaitu, *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*.

Pada tahapan *define*, penulis menjabarkan mengenai brand mandatori dan target audiens yang kemudian diuraikan lebih lanjut melalui *empathy map* dan *user persona*. Pada tahapan *ideate*, telah didapatkan konsep *big idea* “*Accepting your imperfections to reveal your missing piece*” dengan *tone of voice encouraging*,

realistic, dan *witty*. Pada tahapan action dalam kampanye, dirancang media interaktif berupa aplikasi bernama Crack, yang dirancang sebagai alat bantu untuk membantu individu mengatasi kebiasaan merokok. Perancangan yang telah dibuat, dilakukan alpha test yang mendapatkan hasil bahwa keseluruhan perancangan sudah cukup baik dalam segi desain dan konten. Terdapat beberapa kritik dan saran juga yang dipertimbangkan untuk memperbaiki perancangan agar lebih baik. Dalam uji coba yang dilakukan kepada target pengguna, mendapatkan feedback positif yang menunjukkan perancangan telah memenuhi kebutuhan dan harapan yang diinginkan oleh target pengguna.

Melalui perancangan kampanye interaktif untuk mengurangi kecanduan merokok, diharapkan tidak hanya memberikan informasi mengenai risiko merokok, tetapi juga dapat menyadarkan dan memotivasi individu untuk berhenti merokok. Dengan adanya aplikasi sebagai alat bantu untuk merencanakan berhenti merokok, diharapkan dapat menemukan Teknik pengganti nikotin yang efektif dan dukungan psikologis untuk membantu mereka dalam perjalanan berhenti merokok.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan kampanye interaktif untuk mengatasi kecanduan merokok, penulis menyusun beberapa saran yang dapat berguna bagi peserta tugas akhir yang akan terlibat dalam penelitian yang serupa ataupun berbeda. Berikut adalah beberapa rekomendasi yang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas perancangan yang akan dibuat :

- 1) Pastikan topik yang dipilih pada saat membuat tugas akhir adalah topik yang diminati sehingga proses pengerjaan tugas akhir akan lebih terasa menyenangkan dan tidak terbebani.
- 2) Buatlah timeline perancangan yang terstruktur. Penulis dapat menggunakan waktu secara optimal dengan melakukan pekerjaan secara progresif, Sehingga penulis dapat menyelesaikan perancangan sesuai dengan batas waktu yang telah ditetapkan.
- 3) Sebagai desainer, diperlukan sikap yang terbuka, kritis dan pertimbangan yang matang ketika melakukan evaluasi terhadap kritik ataupun saran

yang diberikan saat alpha dan beta test sebelum di implementasikan ke dalam desain.

- 4) Akar permasalahan mengenai kecanduan merokok pada remaja sangat sulit untuk diidentifikasi. Faktor-faktor tersebut sangat beragam sehingga pemberian solusi terkait masalah ini perlu dieksplor lebih mendalam terutama dalam hal informasi yang dapat dilakukan dengan menciptakan konten-konten yang lebih personal, yang sesuai dengan akar permasalahan yang sedang dihadapi sehingga solusi dapat relevan dan efektif dalam menangani masalah kecanduan merokok pada remaja.
- 5) Perlu mempertimbangkan untuk menyelenggarakan *event offline* di tempat publik seperti mall. Hal ini dapat meningkatkan perhatian langsung. Pendekatan ini bertujuan untuk menarik perhatian secara langsung dari masyarakat sekitar, dengan menyajikan aktivitas-aktivitas yang dirancang untuk mengalihkan pikiran mereka dari kebiasaan merokok. Sehingga acara tersebut dapat menciptakan pengalaman langsung yang positif dan memberikan alternatif yang menarik untuk mengurangi minat terhadap rokok.
- 6) Untuk meningkatkan daya tarik pada aplikasi, dapat ditambahkan fitur gamifikasi yang lebih sesuai dengan target perancangan, yaitu remaja berusia 15-19 tahun. Hal ini bertujuan untuk memotivasi target untuk menggunakan aplikasi lebih lama dan menjadikannya sebagai alat bantu dalam mengalihkan pikiran mereka dari kebiasaan merokok.
- 7) Bagi peserta yang memiliki peminatan interaction design, disarankan sebaiknya dapat lebih mengatur waktu selama proses perancangan. Dengan mempertimbangkan adanya kegiatan seperti *prototype day* dan pembuatan *design document*, diperlukan perencanaan waktu yang matang agar setiap langkah dalam proses perancangan dapat tepat waktu