

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Mainan adalah instrumen untuk aktivitas yang melibatkan kesenangan dan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang anak. Aktivitas bermain memiliki peran yang penting dalam pertumbuhan seorang anak, yakni untuk mengembangkan keterampilan kognitif, motorik, psikososial, emosional, dan linguistik. Selain itu, mainan dapat melatih anak-anak menjadi percaya diri, kreatif, dan bahagia (Dag, Turkkan, Kacar, & Dag, 2021).

Orang tua rela mengeluarkan banyak uang untuk membelikan buah hatinya berbagai variasi mainan. Untuk mengedukasi dan menyenangkan anak, orang tua menjadi sering membelikan anaknya mainan hingga jumlahnya banyak. Namun, karena anak-anak memiliki sifat yang cepat bosan terhadap mainan dan anak cepat bertumbuh, sehingga mainan tersebut hanya digunakan dalam waktu yang sebentar. Apabila sudah tidak digunakan, mainan tersebut akhirnya ditinggalkan di rumah, apabila tidak dapat didonasikan atau diwariskan, akhirnya mainan tersebut di buang. Padahal hampir semua mainan anak-anak berbahan plastik dan juga terdapat yang memiliki bahan B3 sehingga sulit untuk diurai dan menjadi masalah pada TPA.

Masalah mengenai sampah mainan ini masih belum disadari sebagai masalah yang penting untuk diangkat oleh pemerintah. Masyarakat juga belum menyadari dampak dari perilaku konsumtif terhadap mainan dan membuang mainan. Maka dari itu, dibutuhkan upaya untuk menyadarkan masyarakat akan pentingnya untuk memulai hidup berkelanjutan dan mengurangi sampah plastik yang dihasilkan dari mainan. Penulis membuat kampanye dengan media utama *mobile website*, di mana *user* dapat melakukan donasi mainan tak terpakai dan mengambil mainan bekas di *website* tersebut. Dalam perancangan kampanye ini, penulis menggunakan metode perancangan *7 Steps of Cross Communication*

Planning dan menggunakan kerangka AISAS sebagai strategi kampanye dari buku *The Dentsu Way* oleh Sugiyama dan Andree (2011).

Penulis memilih *brand mandatory* yang sangat sesuai dengan topik perancangan ini, yakni Peri Bumi, sebuah organisasi mengenai *parenting* dan *sustainability* yang berasal dari Jakarta. Penulis melakukan wawancara dan mendapatkan wawasan untuk konten kampanye. Penulis memberikan nama kampanye "RE:PLAY" yang memiliki arti dimainkan kembali. Penulis membuat *Big Idea* dari perancangan kampanye ini yaitu "berbagi keriang, sayangi lingkungan". *Brand value* dari kampanye RE:PLAY yaitu *sustainability*, *fun*, dan *family*. Selain itu, *playful*, *sustainable*, dan *warm* sebagai *tone of voice*. Penulis membuat desain dan *prototype mobile site* menggunakan Figma. Kemudian, melakukan *alpha test* dan *beta test* untuk memperbaiki perancangan *mobile website* RE:PLAY.

5.2 Saran

Selama pelaksanaan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa perancangan karya dan laporan Tugas Akhir ini jauh dari sempurna dan masih ada banyak kekurangan. Penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatan desain membutuhkan waktu yang panjang. Penulis merasa bahwa setiap desain membutuhkan riset yang panjang dan lengkap, terutama karena perancangan *UI/UX* desain perlu untuk memahami dan berempati dengan *user*. Karena hal ini, penulis juga merasa penjabaran analisis pada laporan kurang dijabarkan secara lebih rinci. Selain itu, penulis mendapatkan masukan bahwa *copywriting* pada *mobile website* masih kurang persuasif dan alur *website* masih perlu disusun agar tidak memberikan kesan seperti *website* untuk melakukan transaksi jual beli. Kemudian, diperlukan riset lebih panjang untuk membuat *website* yang memiliki *copywriting* yang tepat serta memiliki tujuan untuk mempersuasi *user* menggunakan mainan bekas dan mendonasikan mainan bekas.

Selain itu, penulis juga memiliki beberapa saran untuk mahasiswa yang menjalani topik serupa, mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, para pembaca, atau para peneliti:

- 1) Mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan mewawancarai *user* pada awal perancangan agar mendapatkan *insight* di awal dan dapat melakukan perbaikan desain *UI/UX*.
- 2) Menyiapkan waktu dan jadwal mengerjakan tugas akhir yang teratur setiap harinya. Selain itu, tidak menunda-nunda pengerjaan karya maupun laporan. Ada baiknya apabila tidak memiliki kesibukan lain seperti pekerjaan, magang, atau aktivitas lainnya yang dapat mengganggu *timeline* pengerjaan tugas akhir. Dan menjaga kesehatan agar tidak mengganggu pengerjaan tugas akhir.
- 3) Memastikan apa pun yang dimuatkan dalam laporan dan karya dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki data yang kredibel.

Penulis berharap tugas akhir ini bermanfaat bagi berbagai pihak dan dapat dijadikan pedoman bagi pembaca. Penulis juga berharap tugas akhir ini informatif dan dapat menjadi bahan pembelajaran bagi mahasiswa yang menjalankan topik tugas akhir serupa

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA