

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pada zaman ini makanan olahan menjadi sumber pangan yang tidak dapat dihindari, namun makanan olahan sebagian besar mengandung gula, garam, dan lemak yang tinggi. Selain itu zat aditif yang terdapat pada makanan tersebut dapat berdampak buruk pada tubuh jika dikonsumsi secara tidak wajar. Pada dewasa muda usia 18-25 tahun merupakan usia produktif yang memiliki waktu minim maka cenderung memilih makanan yang praktis namun lezat. Dengan itu dibentuk solusi berupa perancangan media informasi interaktif berwujud *website*. Perancangan ini ditujukan pada para remaja berusia 18-25 tahun sehingga mereka dapat memilah makanan. Agar pengguna merasa *immerse* dalam penyampaian informasi maka *website* memiliki cerita yang dapat diinteraksi sehingga melibatkan pembaca selama cerita.

Metode perancangan menggunakan *design thinking* oleh Tim Brown, yang dibagi menjadi 5 tahap yaitu *emphatize*, *define*, *ideation*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *emphatize*, menjelaskan hasil pengumpulan data wawancara, FGD, dan kuesioner. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan narasumber ahli gizi, yakni Khoirul Anwar S.Gz dan juga Julyo. S.Si yang merupakan *product designer*, selain itu terdapat FGD dengan target audiens dan kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa atau pekerja kantor di daerah Jakarta. Studi referensi dilakukan sebagai referensi media yang sudah..

Setelah itu pada tahap *define* menjabarkan tentang *user persona*, *journey map*, *emphaty map* dan *brand mandatory* PERSAGI. Selanjutnya pada tahap *ideate* mendapatkan big idea “*Unccover the food that eats you back*” debfab tone of voice *witty*, *easygoing*, dan *respectful*. *Website* dinamakan *foodie*, untuk menunjukkan orang yang suka makan dan dampaknya yang bisa berakhir petaka. Pada *prototype*, perancangan *website* selesai dan siap untuk ke tahap berikutnya yaitu *test*. Pada

tahap ini melakukan *alpha test* perancangan, yang memberikan hasil sudah baik dalam visual dan konten. Kemudian kritik dan saran menjadi perbaikan. Setelah perbaikan dilakukan *beta test* pada target audiens dan mendapatkan hasil bahwa perancangan sudah sangat baik dan memberi pembahasan yang bagus.

Melalui perancangan *website* Foodie, diharapkan bahwa informasi yang disampaikan dapat mengedukasi dampak makanan olahan tertentu melalui cerita interaktif yang melibatkan pengguna. Oleh karena itu target audiens dapat mulai memilah pilihan makanannya dan membantu dalam menyadarkan mereka zat-zat aditif yang berbahaya.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan *website* interaktif *storytelling* penulis mempelajari beberapa hal yang dapat menjadi saran untuk peneliti lain yang mengangkat topik sama atau serupa. Pada perancangan diharapkan adanya alat pengukuran efektivitas *storytelling*, untuk mengetahui jika adanya perubahan perilaku audiens. Dalam menerapkan visual seperti ilustrasi diperlukan pengujian *A/B testing* untuk mengetahui preferensi target audiens. Saat menciptakan karakter protagonis pada cerita interaktif, adanya keberagaman *gender* karakter agar lebih dapat menyesuaikan masing-masing pengguna. Perlunya dilakukan *testing* konten perancangan kepada ahli kesehatan untuk memastikan konten yang ditawarkan pada *website* memiliki informasi yang kredibel. Dalam perancangan konten dampak makanan olahan, dapat dijelaskan secara spesifik menurut gender wanita dan pria daripada secara keseluruhan. Pada media sekunder seperti *billboard* keterbacaan dan *copywriting* harus jelas dan singkat agar pesan tersampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis ingin memberikan kontribusi yang lebih luas bagi perkembangan ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual. Saran yang akan disampaikan dalam subbab ini terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu implikasi teoretis dan praktis bagi para peserta tugas akhir kedepannya dengan topik serupa atau baru.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menghasilkan model *storytelling* interaktif yang efektif untuk mengkomunikasikan isu kesehatan kepada masyarakat luas, khususnya mengenai dampak konsumsi makanan olahan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori desain yang ada, terutama terkait dengan penggunaan elemen visual, narasi, dan interaktivitas dalam menyampaikan pesan kesehatan yang kompleks. Penelitian ini dapat mengidentifikasi elemen-elemen desain yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi informasi mengenai dampak makanan olahan.

2. Praktis

Hasil penelitian dapat menjadi dasar pengembangan *website* cerita interaktif tentang kesehatan yang lebih efektif untuk mengedukasi masyarakat mengenai pentingnya mengonsumsi makanan sehat dan mengurangi konsumsi makanan olahan. Selainnya, penelitian ini dapat menjadi referensi eksisting universitas terkait dengan pelaksanaan Tugas Akhir

