

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Website interaktif mengenai bahaya mikroplastik dirancang sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran generasi muda di Jabodetabek, khususnya usia 17-25 tahun, terhadap dampak mikroplastik dan cara pencegahannya, dengan menggunakan kombinasi metode kualitatif, kuantitatif, dan pendekatan *design thinking*. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang komprehensif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap dampak konsumsi mikroplastik.

Tahap pertama, *emphatize*, dimulai dengan wawancara bersama pakar lingkungan dan desain *website* untuk mendapatkan wawasan tentang isu mikroplastik, baik dari sisi dampaknya terhadap kesehatan maupun pendekatan terbaik untuk menyajikan informasi secara efektif melalui media *digital*. Pengumpulan data kualitatif juga dilakukan melalui kuesioner dan FGD untuk memahami kebutuhan, serta tantangan mereka dalam memahami dan mengakses informasi terkait bahaya mikroplastik. Dalam proses ini, Ecoton digandeng sebagai mitra untuk menyediakan data dan dukungan dalam merancang konten yang relevan.

Selanjutnya, pada tahap *define*, dilakukan *brainstorming* untuk memvisualisasikan dan mengidentifikasi seluruh aspek dari permasalahan yang telah ditemukan. Identitas utama atau *big idea* yang diusung adalah "Di Balik Rasa, Ada Plastik", sebuah konsep yang menggambarkan ironi tersembunyi dari bahaya mikroplastik dalam makanan sehari-hari. Konsep ini dipadukan dengan *tone of voice* yang *friendly*, *informative*, dan *empowering*, yang dirancang untuk membangun hubungan emosional dengan audiens, sehingga pesan dapat disampaikan secara efektif.

Dari hasil *brainstorming*, dibuat *moodboard* serta pemilihan warna, tipografi, logo, *interface*, dan elemen visual lainnya pada tahap *ideate*. Semua

elemen ini dirancang secara konsisten untuk menciptakan identitas visual yang menarik dan mendukung penyampaian pesan edukatif. Selain itu, media sekunder juga dikembangkan untuk memperluas jangkauan informasi dan promosi, pada *platform* Instagram, *website* Ecoton, serta produk fisik seperti kotak makan, *tumbler*, pulpen, buku tulis, dan poster.

Testing, dilakukan menggunakan aplikasi Figma, di mana *prototype* yang terdiri dari beberapa *frame* diuji melalui *Alpha test* yang melibatkan 61 responden. Pengujian membuktikan *website* ini relevan, ramah pengguna, dan efektif menyampaikan informasi bahaya mikroplastik. Umpan balik dari responden digunakan untuk penyempurnaan *prototype* sebelum tahap pengujian dilanjutkan dengan *Beta test*.

Melalui perancangan *website* interaktif, diharapkan informasi mengenai bahaya mikroplastik dapat disampaikan secara menarik dan edukatif kepada masyarakat, khususnya generasi muda. Penggunaan media interaktif seperti *mini games* dan *micro interactions* bantu memberi informasi tentang dampak konsumsi mikroplastik dalam makanan secara menarik.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan proses perancangan *website* mengenai bahaya mengonsumsi mikroplastik dalam makanan, ada beberapa saran dari penulis yang bermanfaat bagi mahasiswa selanjutnya yang akan menjalankan tugas akhir, dengan isu serupa ataupun topik lainnya:

1. Saran Teoritis

- a. Meninjau sumber-sumber mikroplastik lainnya, sebab pada perancangan *website* kali ini, penulis hanya fokus pada bahaya mikroplastik dalam makanan.
- b. Pada bagian dampak, sebaiknya disertakan *detail* mengenai berbagai jenis penyakit dan tingkat kompleksitasnya yang dapat disebabkan oleh paparan mikroplastik pada seseorang. Dengan tujuan untuk memberikan gambaran pada masyarakat akan risiko kesehatan yang ditimbulkan oleh mikroplastik.

2. Saran Praktis

- a. Ada baiknya jika dilakukan perancangan media interaktif lainnya seperti *board game*, aplikasi, atau *pop-up book*, dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahayanya mikroplastik.
- b. Sebaiknya dilakukan juga perancangan media interaktif lainnya, seperti *board game*, aplikasi, atau *pop-up book*, sebagai upaya untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap bahaya mikroplastik. Hal ini dapat membantu menjangkau audiens yang lebih luas.
- c. Mengembangkan fitur forum diskusi pada *website*, sehingga pengunjung dapat berinteraksi lebih aktif dengan *platform* maupun sesama pengguna.
- d. Memanfaatkan media interaktif tambahan, seperti video dan audio-visual, untuk meningkatkan interaksi dengan pengguna. sekaligus membantu menyampaikan informasi secara lebih menarik.

