

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Makanan gorengan, bakaran, dan daging olahan sudah menjadi makanan yang sering dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia karena rasa, tekstur, dan praktis untuk dikonsumsi sehari-hari. Pengolahan makan tersebut menggunakan suhu yang tinggi untuk menghasilkan tekstur yang renyah atau *juicy* sehingga rasa yang dihasilkan juga sangat lezat. Hasil pengolahan makanan dengan suhu yang terlalu tinggi, dapat merusak kualitas minyak penggorengan atau gizi dalam daging dan menghasilkan senyawa karsinogen pada makanan. Dengan rasa gurih dan praktis yang dihasilkan, membuat masyarakat tidak terlalu memperhatikan konsekuensi atas mengonsumsi makanan tersebut secara berlebihan, serta tidak memahami bagaimana proses suhu api pada pengolahan makanan dapat berbahaya bagi kesehatan. Proses karsinogen akan menghasilkan tiga jenis berdasarkan cara memasaknya yaitu akrilamida, *polycyclic aromatic amines*, dan *hydrocarbon amines*. Dalam penanganannya, hanya dapat dilakukan dengan mengonsumsi pola makan yang sehat dan memenuhi kebutuhan gizi pada tubuh, atau memasak dengan suhu yang tidak terlalu tinggi untuk mengurangi karsinogen dalam makanan. Permasalahan edukasi bahaya karsinogen ini masih sedikit dibahas oleh media dan biasanya hanya diberikan dengan sedikit informasi mengenai bahaya tanpa memberikan solusi yang bisa dilakukan.

Maka dari itu, dibutuhkannya solusi yaitu perancangan media informasi yang bersifat edukasi berupa *mobile website* yang ditujukan pada dewasa awal yaitu 18-25 tahun. Dikarenakan pada usia tersebut, mengonsumsi makanan yang bergizi dapat mengurangi tingkat risiko kanker di usia tua. Perancangan ini memberikan informasi secara lengkap mengenai bahaya karsinogen dengan solusinya dan didukung oleh fitur interaktif seperti kuis, diskusi, dan semi *story telling* untuk meningkatkan ketertarikan dewasa awal yaitu 18 hingga 25 tahun untuk menggunakan *mobile website*.

Perancangan ini menggunakan metode *Design Thinking* dari Hasso Plattner. Tahap *emphatize*, dilakukan dengan mengumpulkan data penelitian secara kualitatif dan kuantitatif. Kemudian tahap *define* dengan menganalisis permasalahan dan menganalisa pengguna untuk mendapatkan kebutuhannya. Dilanjutkan dengan tahap *ideate* yaitu menyusun ide dan konsep untuk membangun visualisasi dari perancangan *mobile website*. Setelah itu, proses perancangan akan dilakukan dan di implementasikan pada tahap *prototype* untuk melakukan pengujian di tahap *testing*.

Dengan dilakukannya perancangan ini, penulis berharap dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dari setiap target audiens melalui edukasi bahaya karsinogen dalam pengolahan makanan bagi kesehatan dan berbagai solusi praktis yang dapat dilakukan.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan *mobile website* ini, terdapat beberapa hal yang membuat penulis mendapatkan proses dan pembelajarannya. Penulis memberikan saran kepada peneliti lain terhadap permasalahan dan media yang sejenis. Berikut merupakan saran yang dapat diberikan penulis.

1. Dosen/Peneliti

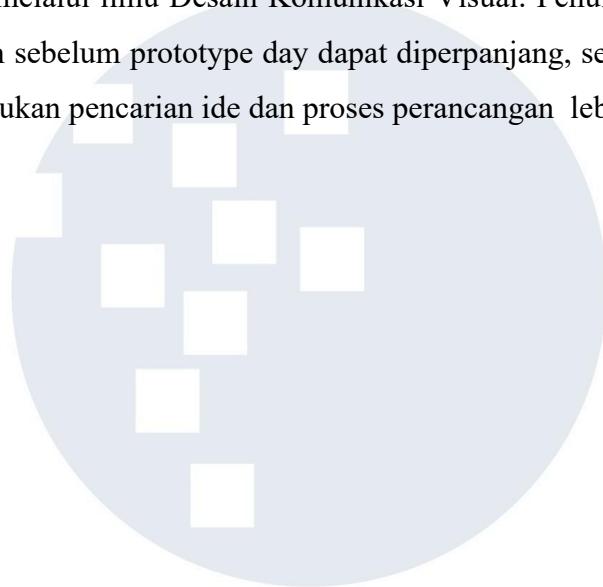
Pada proses penelitian, penulis memberikan saran untuk menentukan topik permasalahan yang menarik untuk diteliti, sehingga penggerjaan selama tugas akhir dapat berjalan dengan lancar dan menyenangkan. Diperlukannya pengaturan waktu yang baik untuk mengerjakan perancangan secara efektif dan efisien, serta melakukan proses pengambilan data dan konsep secara teliti, agar pesan pada perancangan dapat tersampaikan dengan jelas.

Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya memberikan sumber isi konten dalam *mobile website* untuk menunjukkan bahwa konten yang disajikan bersifat kredibel serta diperlukannya *proofread* oleh ahli yang memahami topik permasalahan agar mendapatkan validasi dan kesesuaian pada informasi mengenai kesehatan. Penelitian selanjutnya juga perlu untuk

mempertimbangkan pembahasan tingkat suhu tinggi dalam makanan karena dapat kurang sesuai bagi usia dewasa awal.

2. Universitas

Dalam perancangan Tugas Akhir, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada Universitas Multimedia Nusantara atas pembelajaran yang didapatkan melalui ilmu Desain Komunikasi Visual. Penulis berharap proses perancangan sebelum prototype day dapat diperpanjang, sehingga mahasiswa dapat melakukan pencarian ide dan proses perancangan lebih optimal.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA