

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Energi terbarukan adalah sebuah energi ramah lingkungan yang dapat digunakan secara berulang ulang tanpa mengkhawatirkan akan habis jumlahnya. Sumber energi terbarukan ini terdiri dari panas matahari yang ditangkap oleh energi panel surya yang akan menghasilkan energi, angin yang dihasilkan dari teknologi kincir angin, air yang dihasilkan dari melalui kincir air, dan panas bumi yang dihasilkan melalui teknologi geothermal. Berdasarkan dari hasil data yang ditemukan penggunaan energi konvensional seperti bahan bakar minyak, batubara, dsb. Dapat merusak lingkungan dalam jangka waktu panjang jika energi konvensional tetap digunakan. Juga masih sebagian masyarakat muda yang memiliki tingkat pengetahuan minim mengenai informasi energi terbarukan yang berdampak lambat nya transisi ke energi terbarukan.

Perancangan buku panduan interaktif *DIY* energi terbarukan dirancang sebagai solusi dalam permasalahan ini didalam buku terdapat konten edukasi teori mengenai energi terbarukan maupun edukasi praktiknya seperti pembuatan *DIY* energi terbarukan yang berguna untuk mempermudah anak muda dalam memahami konsep cara kerja dari energi terbarukan itu sendiri. Perancangan ini menggunakan teori Novie Ayub Windarko & Moh. Zaenal Efendi sebagai konten edukasi energi terbarukan perancangan juga dilengkapi desain grafis berjenis *flat* desain dan *augmented reality*.

5.2 Saran

Penulis memiliki beberapa saran yang dapat digunakan atau diterapkan dari perancangan yang dibuat. Penulis berharap perancangan ini diharapkan menjadi sebuah referensi bagi semua orang dalam merancang buku panduan interaktif serta solusinya dapat dimanfaatkan sebagai penyelesaian sebuah masalah dari topik energi terbarukan ini. Selain itu terdapat saran yang didapatkan dari

dewan sidang pada perancangan karya tersebut perancangan karya ini belum terbilang sempurna dari segi visual seperti kurang nya desain visual yang kurang memiliki kesan menyenangkan sehingga itu akan berpengaruh dalam daya tarik anak muda serta harga penjualan produk harus bisa lebih disesuaikan lagi sesuai target audience, diharapkan peneliti dapat mempelajari dari kesalahan ini.

1. Dosen/ Peneliti

Penulis menyampaikan saran kepada Dosen atau Peneliti untuk dapat menggunakan topik perancangan ini sebagai ide dalam pembelajaran di masa depan agar lebih interaktif pada media pembelajaran yang mengedepankan desain grafis untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami suatu informasi. Diharapkan dapat berkolaborasi pula secara professional jika penulis memiliki *project* yang membutuhkan tenaga ahli.

2. Universitas

Untuk pihak Universitas Multimedia Nusantara diharapkan dapat memberikan dukungan dalam topik perancangan tugas akhir ini agar topik perancangan tugas akhir ini dapat bermanfaat yang keberlanjutan untuk masa depan. Contohnya menyediakan *event* yang memamerkan hasil tugas akhir yang telah terbukti berguna bagi masyarakat luas baik itu komersil maupun non-komersil