

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bencana yang diakibatkan oleh perubahan iklim bukanlah bencana yang jauh dan masih lama dari kita. Bahkan, di beberapa belahan dunia sudah terjadi banyak bencana perubahan iklim yang tentunya sangat merugikan bagi individu warga negara maupun bagi perekonomian sebuah negara. Sebagai kebutuhan yang mendesak, tentu penyampaian informasi mengenai langkah mitigasi perubahan iklim sangatlah tinggi urgensinya. Melalui perancangan *interactive touch wall* sebagai media pengenalan langkah mitigasi perubahan iklim, penulis menemukan bahwa pemahaman masyarakat, khususnya remaja Indonesia mengenai mitigasi perubahan iklim masih rendah. Menggunakan teori AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*) dalam penyampaian informasi melalui media *interactive touch wall* dianggap efektif karena mampu menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain media yang menarik kesesuaian materi yang akan disampaikan dengan target audiens sangatlah penting. Untuk itu, riset mendalam terhadap target audiens adalah langkah yang wajib diperhatikan sebagai perancang komunikasi visual. Pendalaman riset terhadap target audiens juga dapat membantu dalam menemukan konsep dan materi yang menarik. Setelah mendapatkan konsep dan materi yang menarik, pengerjaan visual dan eksekusi teknis yang matang merupakan kunci keberhasilan penyampaian informasi kepada audiens. Ketepatan waktu bisa menjadi kendala apabila proses pembuatan karya tidak dilakukan secara disiplin. Untuk itu, manajemen waktu sangat diperlukan saat proses pengerjaan karya.

B. Saran

1. Persiapkan konsep yang menarik

Untuk mendapatkan konsep yang menarik, hal yang dapat dilakukan sebagai perancang komunikasi visual adalah dengan melakukan riset lebih dalam tentang target audiens. Riset yang dimaksud adalah mencari tahu lebih tentang kebiasaan audiens, selera visual audiens, mengkaji kembali materi apakah sudah sesuai dengan kebutuhan audiens, dan lain sebagainya. Setelah mengetahui lebih dalam mengenai target audiens, tentu karya yang dirancang akan lebih menarik dan sesuai bagi target audiens yang dituju. Riset terhadap target audiens dapat dilakukan melalui wawancara langsung maupun secara tidak langsung melalui jurnal, artikel dan internet. Setelah menentukan konsep yang matang, informasi apa yang akan disampaikan (*what to say*) juga tidak kalah penting untuk dipikirkan secara mendalam. Sebagai contoh informasi tentang bencana yang diakibatkan oleh perubahan iklim adalah informasi yang sudah terlalu banyak dan terdengar membosankan bagi remaja Indonesia. Dengan itu, pada karya ini perancang tidak hanya menyampaikan bencana-bencana perubahan iklim saja melainkan juga membangkitkan semangat bahwa masih ada harapan untuk kita manusia menyelamatkan dan menjaga alam. Setelah mematangkan konsep dan materi, penampilan karya di mata audiens merupakan unsur penting dalam membangun sebuah pergerakan. Sebagai perumpamaan, kue yang sangat enak kalau tidak dibungkus dengan menarik tidak akan mungkin menarik pengunjung untuk membeli. Dengan itu, penampilan atau *branding* karya juga harus dirancang dengan baik.

2. Perhitungkan durasi proses pengerjaan

Proses pembuatan animasi 3 dimensi membutuhkan waktu yang terbilang cukup lama karena melalui banyak proses dalam pembuatannya. Salah satu proses yang cukup memakan waktu adalah proses rendering. Untuk itu, sebaiknya waktu pengerjaan diperhitungkan secara cermat agar pengerjaan bisa diselesaikan dengan tepat waktu.

3. Perhatikan kesinambungan visual dan teknis

Salah satu keunggulan penggunaan media *interactive touch wall* sebagai media penyampaian informasi adalah sifatnya yang imersif sehingga audiens dapat merasakan pengalaman menyatu yang mendalam. Untuk itu, sebaiknya eksekusi teknis juga sangat perlu untuk diperhatikan. Jangan hanya mengunggulkan dari segi visual animasi, perancangan teknis *interactive touch wall* sangatlah penting untuk diperhatikan karena dengan eksekusi teknis yang matang, pengalaman audiens dalam menerima informasi akan lebih baik.

4. Perhitungkan anggaran produksi secara detail dan menyeluruh

Mulai dari tahap produksi sampai dengan display, perancangan karya *interactive touch wall* memerlukan peralatan dan pengerjaan produksi yang tidak bisa dibilang sedikit. Untuk itu, sebaiknya perhitungan rencana anggaran dilakukan secara detail dan menyeluruh. Jangan sampai biaya yang dihabiskan melampaui apa yang sudah diperhitungkan dalam rencana anggaran.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Barnes, Joel C. 2013. *The Awareness to Action Continuum: The Journey to a Deeper Ecological Literacy*. Prescott: Prescott College

Hurlock, Elizabeth B. 1996. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Yayasan Mitra Netra

Joang, Revo Han. 2017. *Animasi 3 Dimensi*. Cetakan Pertama. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kasilo, Djito. 2008. *Komunikasi Cinta: Menembus G-spot Konsumen Indonesia*. Cetakan Pertama. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Roop, Heidi A. 2023. *The Climate Action Handbook: A Visual Guide to 100 Climate Solutions For Everyone*. Seattle: Sasquatch Books

Shukla, Priyadarshi R. 2022. *Climate Change 2022: Mitigation of Climate Change*. Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC)

Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Cetakan Pertama. Yogyakarta: UNY Press

B. Jurnal

- Asela, Salsabila, Lestari, Sihati dan Pertiwi. 2020. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. dalam Jurnal Inovasi Penelitian: Vol.1 No.7 Desember 2020
- Junarto, Rohmat. 2023. Mitigasi Perubahan Iklim dan Dampak Pengelolaan Sumber Daya Agraria: Wawasan dari Indonesia. dalam Jurnal Tunas Agraria, 6 (3), 237 -254, September 2023
- Kurniawati, Widyastuti, Alifi, Pratiwi, Nisa dan Maulana. 2022. Penerapan Attention, Interest, Desire, Action (AIDA) Terhadap Komunikasi Pemasaran Kerajinan Tangan. dalam Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, June 2022, 8 (9), 347-353\
- Manurung, Purbatua. 2019. Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. dalam Jurnal Ilmiah Al-Fikru: Vol. 14 No. 1, Januari-Juni 2020
- Muttaqin, M. Khoirul. 2019. Pengembangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Informasi Pengenalan Perpustakaan Daerah Provinsi Jawa Tengah Menggunakan *Software* Muvizu. Skripsi S-1 Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang
- Nugrahani, Wibawanto, Nazam, Syakir dan Supatmo. 2019. *Augmented Interactive Wall as a Technology-based Art Learning Media*. dalam Journal of Physics: Conference Series.
- Zukmadini, Alif Yanuar. 2023. Edukasi Mitigasi Dan Adaptasi Perubahan Iklim Menggunakan Film Dokumenter. dalam Kumawula : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Vol.6, No.1, April 2023

C. **Webtografi**

<https://BBC.com>, Korupsi tambang timah timbulkan kerugian negara Rp271 triliun - Siapa 'pemain utama' dan bagaimana dampaknya pada lingkungan?

<https://climate.nasa.gov/images-of-change>, Images of Change

<https://www.economist.com/films/2021/10/30/this-is-what-3degc-of-global-warming-looks-like>

<https://greenpeace.org>, Ilmuwan: Solusi untuk menjaga iklim yang aman di Bumi berada di semua sektor!

<https://greenpeace.org>, 5 Hal yang Perlu Kamu Tahu Soal Laporan Terbaru IPCC WG 2

<https://science.nasa.gov>, Responding to Climate Change

