

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari pemaparan diatas, penulis dapat menyimpulkan dari perancangan yang telah dibuat tentang “bagaimana cara merancang infografis sebagai panduan lingkungan sehat di Desa Purwosari”. Langkah pertama, dimulai dari pengamatan objek terlebih dahulu, papan himbauan yang sudah ada dan disertakan foto dokumentasi terkait objek yang akan diteliti. Kemudian melakukan wawancara dengan Kepala Desa dan salah satu warga disana. Tujuan wawancara ini supaya data yang diambil berdasarkan dari sumber yang valid. Setelah itu semua, data dimasukkan kedalam bab metodologi penelitian untuk dijabarkan. Setelah melakukan observasi lingkungan. Kemudian hal yang dilakukan mewawancarai target audiens yang penulis sudah tentukan. Tujuan dari ini karena agar mempermudah dalam pembuatan desain untuk infografis nantinya. Setelah wawancara akhirnya muncul satu gaya desain yang mayotitas audiens menyukainya yaitu *flat design*.

Kemudian setelah melakukan wawancara terkait objek penelitian dan audiens, mulai membuat desain infografisnya. Dalam pembuatannya penulis menggunakan dua teknik yaitu manual dan digital. Manual menggunakan gamabr sketsa dikertas *drawing book*, lalu dicopy kedalam *software Adobe Illustrator* dan mulai dikerjakan menggunakan *pen tool* secara digital. Setelah desain sudah jadi, siap untuk dicetak dan dipasang dibeberapa titik yang sudah ditentukan. Tak sampai situ saja, penulis juga memahami bagaimana cara penyampaian infografisnya dengan baik dan efektif. Akhirnya, penulis membuat desain QR code yang bisa diakses kapan saja. Penempatannya nanti ada di pojok kanan bawah infografisnya. Tujuan dari ini adalah memudahkan audiens dalam mendapatkan infografis versi digital secara gratis.

6.2 Saran

Saran bagi Desa Purwosari yaitu dengan panduan lingkungan yang penulis buat bisa bermanfaat bagi masyarakat dan diterapkan dengan semestinya. Selain itu, penulis juga ingin memberi saran penelitian selanjutnya yaitu tentang penggunaan media yang berbasis digital baik itu dari segi pengaplikasian maupun promosinya. Mengingat perancangan ini rata-rata masih menggunakan media konvensional. Kemudian untuk ruang lingkup permasalahan bisa diperluas seperti contoh dari ranah Desa bisa dikembangkan menjadi ranah Kota. Terakhir adalah pemilihan gaya desain yang bisa dikembangkan lagi agar lebih bervariasi. Mengingat perancangan ini menggunakan gaya *flat design* yang hampir memiliki kesamaan satu dengan lainnya.