

## **BAB V KESIMPULAN**

### **V.1. Kesimpulan**

Dari Perancangan ini, dapat disimpulkan memilih dan membeli secara berlebihan diluar batas tubuh yang mengakibatkan makanan tersebut terbuang ke tempat sampah, menjadi salah satu dari banyaknya penyebab fenomena *food waste* (sampah makanan) yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Remaja yang memiliki daya dan kemampuan beli dan memiliki pengetahuan yang cukup tentang fenomena sampah makanan, sering kali tidak sadar kalau yang mereka lakukan merupakan *food waste*. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar ke remaja akhir, didapatkan bahwa sumber utama penyebab terbentuknya sampah makanan terjadi karena adanya *behaviour* manusia yang secara sengaja maupun tidak sengaja membuang makanan/ bahan makanan yang seharusnya dapat di konsumsi.

Melalui perancangan ini, tujuan yang ingin disampaikan yaitu merubah perilaku dan pola pikir dengan cara mengajak dan mengingatkan kembali terhadap bijak memilih dan membeli makanan agar tidak berlebihan diluar batasan tubuh dengan menggunakan media utama yaitu video animasi 2 dimensi (2D) yang dirancang dengan menarik agar pesan dapat tersampaikan dengan baik dan dipahami oleh khalayak.

### **V.2. Saran**

Dalam proses perancangan media video animasi 2D kampanye sosial, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari berbagai aspek. Untuk penelitian kedepan dan selanjutnya. penulis berharap pada topik penelitian yang sama dapat dikembangkan menjadi lebih baik dari segi permasalahan dan konsep perancangan, serta dalam mencari data. Sehingga penelitian selanjutnya dapat menghasilkan rancangan yang lebih baik dari sebelumnya dan proses kampanye dapat terlaksanakan dengan lancar dan baik.