

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan persuasi sosial mengenai gaya hidup konsumerisme pada mahasiswa ini dapat menjadi hal yang berbahaya jika dilakukan oleh individu yang memiliki latar belakang status ekonomi yang rendah daripada individu yang memiliki status ekonomi cukup. Berdasarkan kuesioner yang dilakukan kepada mahasiswa, mayoritas masih belum mengetahui dampak dari konsumerisme. Oleh sebab itu perancangan ini dibuat untuk memberikan ajakan dan persuasi kepada mahasiswa yang mengalami perilaku konsumtif untuk mengetahui dampaknya melalui permainan *board game* yang terinspirasi dari ular tangga. Dalam melakukan perancangan melewati proses pembuatan aturan game, membuat aset elemen, menyusun *deck* kartu, dan media pendukung.

Perancangan ini menghasilkan media utama berupa papan permainan bertemakan gaya hidup konsumerisme yang ditujukan kepada mahasiswa. Melalui papan permainan ini diharapkan mahasiswa tergerak untuk sadar dan berhenti melakukan aksi konsumerisme yang berlebihan. Perancangan dibuat dalam media papan permainan untuk menerapkan *joy of education* sehingga persuasi bisa terserap dengan baik pada khalayak. Adapun media pendukung pada perancangan ini berupa *totebag*, botol minum, *e-money*, poster, *budgeting book*, dan lainnya. Diharapkan melalui perancangan ini selain bermanfaat untuk khalayak, juga bermanfaat untuk lembaga *mandatory* DJKN untuk menyebarluaskan gerakan mengurangi gaya hidup konsumerisme.

V.2. Saran

Melalui perancangan ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dan bermanfaat untuk perancangan ke depannya. Di dalam rancangan ini konsumerisme difokuskan untuk dituangkan kepada media papan permainan, yang mana di masa yang akan datang terbuka luas untuk dikembangkan pada media lain sehingga pesan persuasif dapat tersampaikan lebih jelas lagi.