

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Perancangan board game Peduli Sampah ini merupakan suatu sarana dalam meningkatkan kesadaran masyarakat akan bahayanya produksi sampah yang berlebihan. Pengemasan secara visual maupun verbal pada permainan ini telah disesuaikan dengan segmentasi yang dituju yaitu, anak muda usia 15-23 tahun. Pemilihan gaya visual modern serta pemilihan konsep permainan diharap dapat menarik perhatian masyarakat muda. Alasan dipilihnya masyarakat muda sebagai target *audience* dikarenakan melihat tingginya antusiasme kalangan remaja dalam mengikuti berbagai kegiatan perihal peduli lingkungan, khususnya sampah, sehingga dirasa perlu diiringi dengan berbagai fasilitas dan sarana yang dapat menunjang keaktifan golongan masyarakat tersebut. Permainan ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana memperoleh pengetahuan perihal sampah dengan cara yang menyenangkan.

### **B. Saran**

Pemerintah Kota Surakarta pada umumnya, maupun pemerintah pusat diharap dapat ikut berkontribusi dalam penanganan permasalahan sampah yang sudah sulit dikendalikan. Bentuk kontribusi yang dapat dilakukan oleh pemerintah seperti pelaksanaan penyuluhan serta peraturan yang mengikat dan memaksa masyarakat dalam memperhatikan sampah-sampah yang akan diproduksi.

Masyarakat juga diharap dapat lebih memperhatikan keadaan sekitar, terkait kondisi sampah di Kota Surakarta. Perubahan dapat dilakukan oleh setiap

individu, dan berlanjut kepada lingkungan hingga suatu komunitas tertentu. Hal utama yang perlu dilakukan masyarakat ialah menyadari penuh tanggung jawab kita kepada lingkungan tempat tinggal kita.

