

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pengembangan ruang virtual dengan pemberian informasi secara langsung mengenai dampak buruk penggunaan rokok di tempat umum (salah satunya di angkringan) adalah suatu hal yang inovatif dan perlu diterapkan. Dalam hal itu, Penulis hendak menerapkan penggunaan teknologi VR sehingga dapat dengan mudah diterima oleh golongan muda (yang notabene menjadi sasaran utama dalam proyek akhir ini). Alasan Penulis memilih VR sebagai media adalah karena dalam teknisnya VR digunakan untuk menggambarkan lingkungan 3 dimensi yang dihasilkan oleh komputer dan dapat berinteraksi dengan responden, sehingga responden dapat merasakan secara nyata seperti yang divisualkan dalam VR. Penulis memilih angkringan sebagai tempat untuk menyuguhkan karya VR ini adalah karena sebagian besar kaum muda lebih memilih angkringan sebagai tempat main, bersantai dan tempat untuk makan daripada di restoran-restoran karena harganya yang cenderung bersahabat bagi kaum muda. Zombie dipilih sebagai aktor utama dalam VR ini karena luka-luka yang terdapat dalam tubuh zombie adalah cerminan dari penyakit-penyakit berbahaya akibat merokok; seperti kanker mulut, kanker kulit, kanker tenggorokan, kanker paru-paru, dan sebagainya. Dalam kehidupan nyata, zombie memang tidak ada, namun Penulis hanya menggunakannya sebagai simbol saja (seperti yang telah dipaparkan di atas). Dari penggabungan antara karakter virtual dan konsep zombie inilah diharapkan dapat menjadi nilai lebih yang akan memberikan daya tarik tersendiri. Obyek yang menempati wilayah fiksional, dirtual, dan digital sebagai perwakilan simulasi atau orang juga dapat dilihat dari fenomena hadirnya zombie. Penggunaan zombie sebagai objek simulasi dapat menjadi hal yang menarik ketika simulasi diri tersebut mampu melakukan hal-hal yang tidak dapat dilakukan manusia dalam kehidupan nyata. Dengan demikian

kehadiran zombie sebagai simulasi merupakan daya tarik tersendiri sebagai jembatan dalam mencapai sisi ideal manusia.

B. Saran

Dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat maka kita dapat memanfaatkannya dalam berbagai hal, salah satunya sebagai cara untuk menyadarkan masyarakat untuk tidak merokok di rumah makan atau angkringan. Salah satu teknologi modern yang dapat kita manfaatkan di era sekarang dan yang paling efektif saat ini yakni dengan virtual reality. Sebaiknya, di setiap rumah makan maupun angkringan, memberi kajian2 informatif yang tidak membosankan untuk dilihat, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata, karena banyak sekali yg dirugikan di rumah makan apabila banyak yg merokok disekitarnya.

