



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Perancangan visual media sosialisasi mengenai penyakit Lupus ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai Lupus dengan lebih menarik dan tidak memberikan gambaran yang mengerikan akan penyakit tersebut. Dalam hal ini, Penulis juga bekerja sama dengan Yayasan Lupus Indonesia sebagai mandatori Penulis. Lupus merupakan penyakit yang sulit dideteksi jika tidak memiliki kesadaran dan pengetahuan akan penyakit ini. Lupus juga memiliki kemungkinan 9 kali lebih tinggi dalam menyerang wanita, terutama usia produktif atau antara 20 hingga 40 tahun. Maka, Penulis merancang media utama berupa sebuah booklet dengan desain yang lebih feminim dari segi warna dan ilustrasinya namun tetap dapat diterima oleh masyarakat pada umumnya. Untuk menentukan konten, Penulis melakukan wawancara dengan dokter ahli dan pendiri Yayasan Lupus Indonesia yang juga adalah seorang ODAPUS. Dalam menentukan media, Penulis melakukan observasi *existing* dari media yang dipakai oleh sosialisasi sejenis dan observasi media yang digunakan di dalam institusi kesehatan seperti rumah sakit.

Dari keseluruhan proses tersebut, maka Penulis merancang visual media sosialisasi mengenai penyakit Lupus berupa hasil akhir rancangan yang telah dibuat. Warna-warna yang digunakan merupakan warna medis, warna identitas Lupus, beberapa warna hangat, serta turunan warna berupa *tint*. Warna hangat dan *tint* digunakan untuk memberi kesan yang lebih feminim pada visual media.

Ilustrasi digunakan pada booklet sebagai untuk menambah faktor keunikan dan juga sebagai penarik atensi audiens. Sementara *die-cut* pada *cover* booklet digunakan sebagai pengorbanan kertas untuk memberikan keunikan pada booklet. Booklet memiliki ketebalan 24 halaman berukuran A5 dan dibuat menggunakan bahan Art Paper 150 gram untuk ketahanan yang lebih lama.

Selain booklet, media yang digunakan adalah brosur, x-banner, poster, website, dan media sosial Instagram. Brosur dibuat menggunakan konten booklet yang dipadatkan dan diletakkan di beberapa titik di rumah sakit seperti ruang tunggu dan meja informasi, sementara poster diletakkan di mading rumah sakit. X-banner digunakan untuk diletakkan di lobi rumah sakit dan di tempat-tempat dimana kegiatan sosialisasi diadakan. Website digunakan untuk mempercepat masyarakat mencari informasi secara digital dan Instagram digunakan untuk memuat dokumentasi kegiatan sosialisasi.

## **5.2. Saran**

Masih terdapat beberapa kekurangan dalam perancangan visual media sosialisasi mengenai penyakit Lupus ini. Dalam perancangan berikutnya, Penulis menyarankan pendalaman media digital seperti website atau video. Yayasan Lupus Indonesia belum memiliki website yang tetap, sehingga terdapat kesulitan untuk mengakses informasi mengenai yayasan, *event*, ataupun informasi mengenai penyakit Lupus di Indonesia. Sementara untuk video, penjelasan mengenai penyakit Lupus saat melakukan kegiatan sosialisasi dapat dipermudah dan diperjelas dengan adanya video infografis yang memuat informasi seputar penyakit ini.