



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

SIMPULAN

Sebelum Penulis membuat karya tentang BPD ini, Penulis memiliki beberapa tujuan. Setelah karya ini selesai dibuat, semua tujuan tersebut sudah dipenuhi.

Pertama, Penulis ingin memberi informasi dengan lebih mendalam tentang yang dialami oleh penderita BPD pada masyarakat lewat cerita pengalaman hidup seseorang. Penulis sudah bisa memberi informasi tentang BPD lewat cerita Reggie Pranoto, seorang penderita BPD yang juga pendiri *support group* BPD Indonesia.

Selain informasi yang lebih mendalam, Penulis juga menyajikan informasi tersebut dalam bentuk *interactive multimedia story* yang lebih menarik. Penulis menawarkan konten yang tidak hanya terbatas pada narasi, video, dan foto, tetapi juga dengan interaktivitas dalam berbagai bentuk. Pesan yang ingin Penulis sampaikan bisa lebih diterima oleh pembaca lewat multimedia tersebut.

Kedua, Penulis ingin menyadarkan masyarakat bahwa gangguan kepribadian adalah sesuatu yang penting dalam menyangkut nyawa seseorang. Dalam karya ini, Penulis menampilkan kalau penderita BPD memiliki kecenderungan untuk menyakiti diri sendiri dan bahkan melakukan kegiatan yang mengarah ke bunuh diri. Bahkan ada beberapa penderita BPD yang akhirnya bunuh diri maupun meninggal karena tidak sengaja membunuh dirinya (*self harm* yang berlebih).

Berhubungan dengan tujuan kedua Penulis, selanjutnya Penulis ingin mengajak masyarakat untuk lebih peduli dengan orang di sekitar, apalagi yang mengalami gangguan kepribadian dan *mental illness*, terutama BPD. Dengan Penulis memaparkan fakta tentang BPD dan dari cerita Reggie Pranoto yang Penulis tampilkan, hal ini membuat pembaca paham dan juga menumbuhkan kepedulian terhadap orang-orang seperti mereka.

Keempat, Penulis ingin memberi informasi tentang *mental health care* dan *support group* khusus untuk BPD bagi para pembaca yang mungkin penderita BPD dan yang memiliki masalah serupa. Penulis menampilkan akun *mental health care* yang bisa dihubungi oleh seluruh masyarakat. Akun-akun tersebut menyediakan layanan untuk mendengarkan cerita dan memberi saran serta solusi untuk orang yang bercerita.

Sementara informasi tentang *support group* BPD Indonesia akan berguna untuk penderita BPD yang membaca karya Penulis dan belum tahu bila ada *support group*. Penderita BPD tersebut tidak perlu merasa sendirian karena ada orang-orang di *support group* yang bisa meringankan beban mereka.

Selain itu, karya tentang BPD yang Penulis buat telah memberi sumbangan karya baru dalam dunia jurnalistik Indonesia yang masih sedikit dalam mengangkat masalah tentang BPD ini. Apalagi Penulis menggunakan format baru, yaitu *interactive multimedia story*.

Format *interactive multimedia story* yang Penulis gunakan membuat karya Penulis jadi lebih menarik karena karya Penulis tidak hanya fokus pada media teks yang terkesan membosankan, lalu tidak hanya menyuguhkan tentang video

yang bisa pembaca tonton dan mungkin ada beberapa makna yang hilang karena kurang memperhatikan, dan juga gambar yang mungkin bisa menciptakan multi perspektif. Karya Penulis ini juga menyuguhkan interaktivitas yang membuat Pembaca lebih mendapat pengalaman membaca dengan menggunakan fitur interaktivitas tersebut.

Bagi pembaca yang belum terlalu familiar dengan interaktivitas, tentu saja hal ini adalah sesuatu yang baru dan membuat mereka penasaran dengan apa yang akan ditampilkan selanjutnya dan membuat mereka akhirnya membaca karya Penulis hingga akhir. Selain itu, karena pembaca mendapat lebih banyak pengalaman membaca, informasi yang ingin Penulis sampaikan akan lebih efektif tersampaikan kepada pembaca.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA