



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Masalah memendam amarah dan ketidakmampuan mengelola amarah adalah masalah yang tidak sering muncul ke permukaan karena merupakan gejala yang dapat berkembang menjadi penyakit yang lebih parah. Seringkali masyarakat hanya menyadari akibatnya tanpa mengetahui penyebab aslinya. Oleh karena itu penulis berharap dengan tersedianya informasi mengenai *anger management*, masyarakat dapat lebih memahami pola pengelolaan amarah yang baik sehingga dapat menjalani hidup dengan lebih baik dan merasakan kualitas hidup sebaik mungkin tanpa terhalang oleh pengelolaan amarah yang buruk dan terhindar dari akibat yang dapat disebabkan.

Sebuah media informasi yang baik adalah media informasi yang dapat memberi manfaat secara berkesinambungan. Penulis ingin merancang media informasi yang dapat memberi manfaat yang menyeluruh, hal itu penulis lakukan dengan menyusun media yang dekat dengan masyarakat dan mudah untuk diakses, serta mengatur konten dengan diskusi ahli untuk menyusun konten secara efektif dan menempatkannya dalam media yang sesuai.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penulis memulai proses perancangan dengan melakukan pengumpulan data, teori, serta merancang berdasarkan urgensi, kebutuhan, dan preferensi *user*. Dengan demikian, dirancanglah media utama berupa *website* dengan bobot informasi terbanyak dan terlengkap, penggunaan

media diteruskan ke media aplikasi dan *e-journal* sebagai media pendukung guna meneruskan metode *anger management* sehingga dapat berdampak maksimal terhadap *user*. Selain media utama dan pendukung, penulis juga merancang media peningkat *awareness* agar *user* dapat mengenali dan mengunjungi *website* dan menggunakan keseluruhan media informasinya.

Keseluruhan konten dan penggunaan media perancangan dengan menyesuaikan gaya hidup, kebutuhan, dan preferensi *user*. Hal ini untuk mengoptimalkan fungsi hasil karya akhir. Dalam prosesnya, penulis berpedoman pada teori dan pengumpulan data yang komprehensif agar menjadi sebuah perancangan yang utuh dan menarik secara visual, sesuai dengan kaidah yang berlaku, dan tetap berguna sebagaimana mestinya.

Akhir kata, semoga dengan diselesaikannya Tugas Akhir ini, dapat memberi manfaat kepada masyarakat luas sebagaimana mestinya, untuk dapat menjadi sebuah pedoman praktis tentang bagaimana mengelola amarah dengan lebih baik dan tidak menyepelakannya sehingga dapat merasakan ketenangan hati dan kedamaian jiwa.

## **5.2. Saran**

Saran penulis bagi pembaca penulis jabarkan ke dalam poin berikut:

1. Bagi mahasiswa tingkat akhir yang sedang menjalankan melakukan pemilihan topik perancangan, penulis berharap pemilihan topik dapat dilakukan secara teliti dengan memilih kajian masalah yang objektif dan dibutuhkan oleh masyarakat. Penulis berharap pemilihan konten dapat

didasari oleh kepekaan terhadap permasalahan yang memang terjadi di dalam masyarakat dan keinginan untuk memberikan solusi terbaik dengan ilmu yang dimiliki selama masa perkuliahan guna menghasilkan karya Tugas Akhir yang baik dan dapat menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang dikaji.

2. Penulis berharap laporan ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa Tugas Akhir yang tengah mengerjakan topik serupa. Penulis berharap penelitian dapat dilakukan dengan lebih teliti serta penyusunan *timeline* perancangan yang jelas dan patuh terhadap komitmen yang telah dibuat sehingga perancangan dapat berjalan dengan baik dan maksimal.