

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Fobia merupakan bagian dari gangguan mental yang dapat menjadi berbahaya dan mampu menghambat aktivitas kehidupan pengidapnya. Angka prevalensi fobia terus meningkat khususnya pada remaja dan dewasa, namun keberadaan dan dampak buruk dari fobia sendiri masih kurang disadari oleh masyarakat. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman masyarakat terhadap perbedaan antara rasa takut biasa dan fobia yang dianggap serupa. Kebingungan ini yang kemudian mengurangi kesadaran masyarakat terhadap bahaya fobia yang dianggap tidak perlu dilebih-lebihkan. Maka dari itu, penulis merancang ensiklopedia untuk memahami perbedaan antara rasa takut biasa dengan fobia yang ditujukan bagi remaja akhir dan dewasa muda berusia 18-25 tahun. Perancangan ensiklopedia ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan fobia sebagai gangguan mental berbahaya dan perbedaannya dengan rasa takut biasa serta memberikan pemahaman dan wawasan dari dunia fobia sendiri berkaitan dengan gejala, penyebab, jenis, dan cara penanganannya. Mengacu pada batasan, penulis hanya membahas sejumlah 52 fobia yang di dalamnya termasuk fobia yang sering muncul di masyarakat.

Dalam mengumpulkan data, penulis melakukan tinjauan pustaka dari beberapa buku sebagai panduan teori terhadap media dan konten. Data yang dikumpulkan dijadikan acuan dalam merancang visual dan isi konten

ensiklopedia. Dalam perancangan ensiklopedia sendiri, penulis menggunakan metode perancangan yang didasari pada teori Landa (2014) dalam bukunya “*Graphic Design Solutions*” didukung dengan buku Zeegen & Crush (2005) dalam bukunya “*The Fundamentals of Illustration*”.

Penulis juga melakukan riset pengumpulan data melalui penelitian kuantitatif dan kualitatif yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner dan melakukan wawancara terhadap beberapa narasumber. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan keabsahan data. Selain itu juga dilakukan studi literatur, studi eksisting, dan studi referensi terhadap media dengan konten serupa.

Pada proses perancangan sendiri, penulis melakukan *brainstorming* dalam menentukan ide dan konsep. *Big idea* yang didapatkan berdasarkan hasil *brainstorming* adalah *Upside Down*. Mengacu pada *big idea*, penulis merancang ensiklopedia bergambar mengenai fobia yang dalam prosesnya menyesuaikan *keywords* konsep yang didapat yakni distorsi, *moody*, dan dimensi, dengan konsep perancangan memperlihatkan fobia dari sudut pandang yang berkebalikan dengan sudut pandang pengidap, mengubah makna fobia yang dianggap menyeramkan menjadi tidak. Ensiklopedia ini dirancangan dengan harapan dapat membantu masyarakat untuk lebih memahami fobia, terutama bagi mereka yang belum memahami fobia dan rasa takut biasa itu sendiri.

5.2. Saran

Melalui proses perancangan, penulis menyadari ensiklopedia tentang fobia ini masih jauh dari kata sempurna dan memerlukan banyak perbaikan, baik dari segi konten maupun visual. Untuk kedepannya, ensiklopedia dapat dikembangkan menjadi media yang lebih lengkap secara informasi dan lebih baik penyampaiannya. Penulis berharap pembaca menerima segala kekurangan dari ensiklopedia dan memberikan kritik saran yang membantu.

Penelitian ini dapat dijadikan acuan selanjutnya bagi penelitian yang berhubungan dengan penyakit kejiwaan yang ingin divisualisasikan. Oleh karena itu, adapun saran yang penulis rasakan sebagai peneliti untuk diberikan kepada para pembaca ataupun mahasiswa/i yang ingin merancang dengan topik sejenis:

1. Untuk mendapatkan informasi dan data yang lebih tervalidasi dalam riset penelitian, diperlukan narasumber yang ahli dalam bidangnya serta mendalami topik dengan melakukan studi literatur dan studi referensi untuk meningkatkan keabsahan dari data sendiri.
2. Dalam proses perancangan, dikarenakan konten menyangkut kesehatan mental, ada baiknya melakukan tes visual terkait aman dan tidaknya untuk dilihat. Untuk pembaca yang melakukan metode ini, ada baiknya untuk menanyakan ke *public* terkait preferensi, kemudian diolah lagi dengan *style* desain pribadi.
3. Manajemen waktu yang baik sangat dibutuhkan dalam proses pengerjaan. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk mengatur penggunaan waktu sebaik mungkin dalam memaksimalkan perancangan tugas akhir agar dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.