

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Melampiaskan emosi atau *venting* merupakan salah satu mekanisme *stress relief* penting yang harus dilakukan oleh seseorang untuk menjaga kesehatan mentalnya. Kurangnya dukungan dari orang-orang di dunia nyata membuat banyak individu khususnya remaja yang ‘kabur’ ke media sosial untuk mendapatkan dukungan yang diharapkan. Namun begitu, media sosial bukanlah tempat yang aman untuk melakukan pelampiasan emosi. Adapun penggunaan media sosial sebagai tempat pelampiasan emosi tidak menjadi tempat yang nyaman dan aman bagi penggunanya.

Penulis memulai perancangan dengan proses pencarian data melalui tahapan riset. Dalam tahapan riset, penulis mendapati adanya pendorong bagi remaja untuk melakukan *venting*, diantaranya adalah karena mereka ingin mendapatkan dukungan lebih dari orang-orang atau pihak yang nyamannya tidak mengenali mereka secara langsung di dunia nyata. Namun, disaat yang bersamaan mereka juga merasa cemas dan takut akan penilaian buruk oleh orang lain serta tidak terjaganya privasi mereka.

Aplikasi yang dirancang penulis bertujuan untuk memberikan wadah bagi remaja untuk dapat melakukan pelampiasan emosi tanpa harus dinilai buruk oleh orang lain dan dengan privasi yang terjaga. *Big Idea* yang didapatkan berdasarkan

hasil penelitian adalah *Digital “Curhat” Companion* meninjau kebutuhan pelampiasan emosi untuk remaja dan mendapatkan konsep menenangkan namun *friendly* pada hasil desain aplikasi yang dirancang. Fitur-fitur yang dirancang juga menekankan pada kebutuhan pengguna yang ingin mendapatkan *feedback* dan dukungan ketika melakukan *venting* seperti halnya di media sosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis mendapati kesimpulan bahwa aplikasi *venting* Relibo yang dirancang dapat bermanfaat bagi remaja untuk melampiaskan emosinya dengan nyaman, terutama untuk mereka yang butuh melepaskan emosi negatifnya. Beberapa catatan dalam perancangan meliputi beberapa masukan untuk dijadikan pertimbangan kedepannya. Masukan-masukan tersebut meliputi fitur-fitur yang dapat memberikan reliabilitas dan privasi lebih pada aplikasi, seperti fitur *Personalisasi* dan fitur anonim untuk pengguna melakukan *venting*.

5.2. Saran

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilalui penulis, ada beberapa saran yang didapatkan penulis untuk dijadikan pelajaran untuk pengembangan serupa di masa yang akan mendatang. Saran tersebut meliputi saran dalam pengembangan aplikasi serupa dan proses perancangan serta riset. Beberapa diantaranya adalah:

1. Perancangan aplikasi untuk *venting* atau bidang serupa dapat dikembangkan fitur *customization* atau *Personalization* untuk pengguna agar muncul rasa kepemilikan terhadap aplikasi sehingga pengguna juga merasa lebih dekat.

2. *Gamification* dalam perancangan aplikasi dapat digunakan sebagai strategi agar aplikasi lebih dapat digunakan oleh pengguna dalam waktu yang lebih lama.
3. Dalam kasus aplikasi dengan tujuan serupa, ada baiknya jika ditambahkan fitur untuk menjaga privasi pengguna secara lebih, misalnya fitur untuk menghambat pengambilan *screen capture* dan tombol *report* ditambahkan untuk menghindari penggunaan aplikasi oleh pihak yang kurang bertanggung jawab.
4. Dalam melakukan riset terhadap aplikasi, disarankan untuk melakukan metode layanan yang ditawarkan, misalnya dalam aplikasi untuk terapi dan pengendalian emosi, teknik metode yang digunakan untuk melayani penggunanya.
5. Dalam melakukan riset dan perancangan terhadap aplikasi, disarankan untuk melakukan validasi terhadap ahli yang terkait. Dalam kasus perancangan aplikasi *social media venting*, perlu ditimbangkan validasi terhadap psikolog karena keterkaitan erat terhadap sisi psikologis dari pengguna media sosial (target pengguna). Dengan adanya validasi pada psikolog, perancangan dapat lebih terfokus dan terarah terhadap kebutuhan pengguna lebih spesifik sehingga hasil akhir desain dapat menjadi lebih *impactful* terhadap masalah yang ditinjau.
6. Dalam melakukan riset, disarankan untuk mengulik lebih spesifik terhadap calon pengguna dan kebutuhannya agar tidak meninjau hanya dari sisi luar

saja, sehingga karya desain dapat lebih memiliki pengaruh pada permasalahan yang diulik.

7. Dalam proses perancangan desain, diperlukan pertimbangan matang untuk mengambil sebuah tindakan dan perlu diperhatikan kembali lagi. Pertimbangan tersebut didasari oleh prioritas dan waktu pengerjaan.
8. Pada tahap perancangan, disarankan mengikuti prosedur metode perancangan secara bertahap agar tidak menimbulkan permasalahan atau kebingungan.
9. Dalam merancang *Prototype* aplikasi, disarankan untuk mengeksplorasi aplikasi *prototyping* atau dengan menggunakan aplikasi yang pernah digunakan sebelumnya agar *Prototype* yang dihasilkan dapat berjalan dengan maksimal dan lebih fungsional. *Prototype* yang berjalan dengan maksimal dapat meningkatkan *User Experience* yang dirasakan oleh pengguna, terutama dalam tahap *user test*.
10. Penelitian dapat dikembangkan dan dilanjutkan kembali dengan topik yang serupa, yaitu mengenai perilaku dan penggunaan media sosial terutama di kalangan remaja.