



### **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. Simpulan

Berdasarkan penelitian dan penyelesaian karya yang sudah dilakukan oleh penulis, kesepian dapat menyebabkan penurunan mental dan fisik yang jika dibiarkan dalam jangka panjang akan berdampak buruk. Melalui berbagai kuesioner yang disebar berkali-kali, penulis menemukan bahwa dampak kesepian tertinggi adalah karena *insecure*, *overthinking* dan *lack of social skills* (merasa tidak memiliki kemampuan bersosialisasi dengan baik). Dibutuhkan suatu media untuk mengurangi kesepian dan berdasarkan kuesioner, kesepian memiliki berbagai penyebab, maka dari itu media interaktif yang dibuat memiliki beberapa pilihan solusi dan diharapkan dapat berguna untuk mengurangi rasa kesepian.

Perancangan buku cerita interaktif ini memiliki ide *beginning to change and acceptance* yang diambil dari kata kunci *beginning*, *change* dan *acceptance*. Buku dibuat untuk memberikan berbagai solusi untuk mengurangi rasa kesepian dari tiga kata kunci yang sudah diterapkan. Desain dibuat seperti buku *diary* dengan sudut pandang orang pertama dengan berbagai pilihan yang bisa disesuaikan pembaca. Buku juga memiliki *activity sheet* untuk memberikan aktivitas tertentu untuk mengatasi kesepian maupun menghargai diri sendiri. Dibuatnya *Elena's Diary* diharapkan dapat dijadikan media untuk mengurangi kesepian di Indonesia

Berdasarkan kuisisioner yang telah disebar kepada sebelum penulis melakukan tahap selanjutnya, Penulis menyebar ke 100 responden. dapat dibuat kesimpulan bahwa responden dengan rentang usia 24 merupakan mayoritas responden dengan jumlah yaitu 36 responden (36%) disusul dengan rentang usia 23 tahun yaitu 22 responden (22%), kemungkinan besar dikarenakan semakin bertambahnya usia maka diri sendiri maupun lingkungan pertemanan memiliki kesibukan masing-masing. Mayoritas *user* berasal dari domisili DKI Jakarta yaitu 73 responden (73%)

kemudian Tangerang 14 responden (14%). Banyaknya responden yang berasal dari DKI Jakarta bisa dikarenakan banyaknya masyarakat Indonesia yang berasal dari berbagai daerah memutuskan untuk bekerja maupun melanjutkan studi di daerah DKI Jakarta.

Berdasarkan *Alpha Testing* dan *Beta testing* yang penulis lakukan, Penulis mendapatkan banyak feedback dan masukan, setelah dikumpulkan, terdapat banyak hal dan komponen komponen yang bisa penulis perbaiki agar media interaktif ini dapat menjadi lebih baik. Proses *Alpha testing* di lakukan pada saat *Prototype Day* via *virtual ZOOM* pada tanggal 12 November 2020. Medapatkan kesimpulan bahwa, pengguna wanita lebih banyak yaitu 71,4% dibanding pengguna pria yaitu 28,6%. Usia terbanyak adalah 23 tahun yaitu 50% disusul dengan usia 21 tahun yaitu 14,3% dan sisanya adalah usia 19,20,22,28,34 masing-masing 7,1% saja. Domisili terbanyak *user* berada di Tangerang yaitu 35,7% dan Jakarta 21,4% disusul dengan Bekasi, Bogor, Semarang, Lampung, Pontianak yang masing-masing berjumlah 7,1%.

## 5.2. Saran

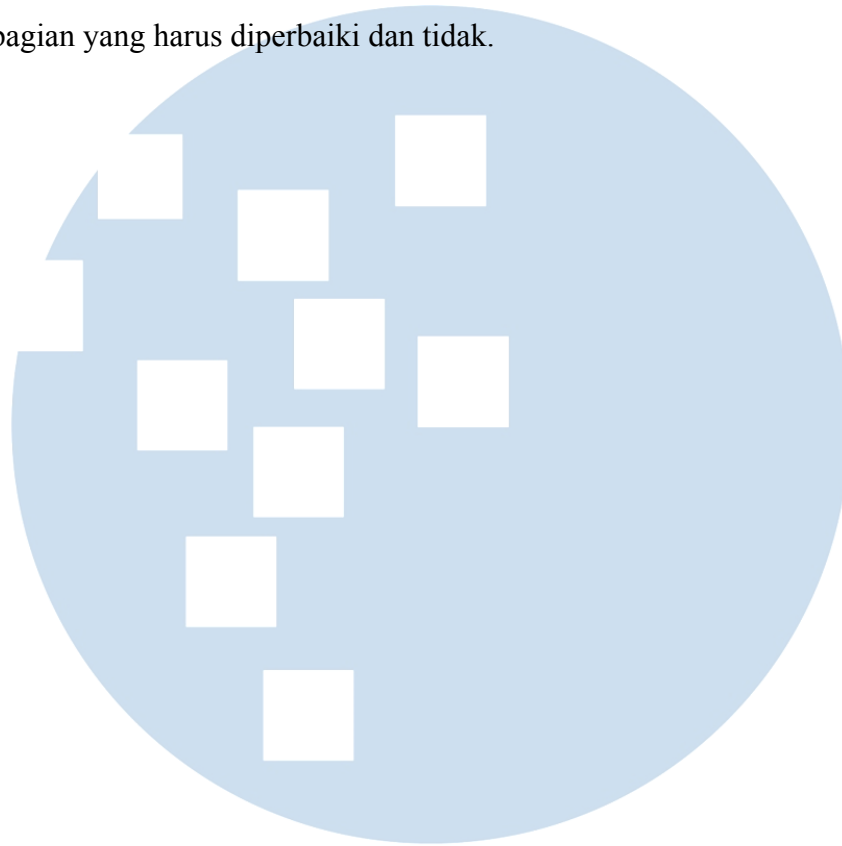
Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam perancangan media interaktif ini. Mulai dari segi visual, cerita sampai penyelesaian. Selama berkuliah di UMN penulis tidak pernah membuat buku cerita interaktif dan ini pertama kalinya penulis membuat buku cerita interaktif.

Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk membuat karya ini.

Penulis memberikan saran apabila ingin membuat media yang ada hubungannya dengan kesepian atau psikologis manusia, disarankan untuk melakukan penelitian secara maksimal dan mencicil karya dan menggunakan media penyimpanan digital untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti kehilangan data, kendala teknis dan sebagainya.

Desainer juga harus tetap terbuka terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh responden atau orang lain. Namun tetap mempertimbangkan seluruh masukan

untuk di jadikan perbaikan, dan juga harus di analisis dan dipertimbangkan lagi mana bagian yang harus diperbaiki dan tidak.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA