



### **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

Sindrom Asperger merupakan salah satu gangguan spektrum autisme yang membuat penderitanya mengalami beberapa kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Namun, banyak penderitanya sulit terdeteksi karena gejala yang ditunjukkan tidak seberat gejala gangguan autisme lainnya. Selain itu, penderita Asperger cenderung sering menutupi kesulitan yang mereka alami atau *masking*. Hal ini pun dapat menyebabkan penderita Asperger menjadi rentan akan *bullying*. Oleh karena itu, dibutuhkan media informasi untuk memberikan wawasan pada masyarakat mengenai sindrom Asperger agar masyarakat awam dapat mendeteksi seorang penderita Asperger, serta dapat menghadapi penderita dengan lebih baik.

Berdasarkan teori perancangan desain oleh Robin Landa, penulis telah melakukan proses perancangan yang dimulai dari pencarian data dan tahap analisis yang dapat membantu penulis dapat membuat desain yang cocok untuk perancangan ini. Setelah itu, penulis melakukan tahap konsep dengan membuat *mindmap* untuk mencapai *big idea* perancangan desain, yaitu *Embracing The Unexpected by Understanding The Differences*. Tahap konsep diakhiri dengan pembuatan *moodboard* warna, tipografi, *line and shape* dan layout.

Kemudian, penulis memulai tahap desain, yang diawali dengan mencari referensi, *wireframing website*, sketsa, pembuatan aset visual, dan digitalisasi. Selama proses digitalisasi, penulis kerap melakukan revisi agar mencapai hasil desain yang lebih baik. Hasil akhir desain kemudian diimplementasikan kepada media yang telah ditentukan. Media yang telah penulis *website* sebagai media utama. Selain itu terdapat pula *Instagram Ad*, *Twitter Ad*, *Facebook Ad*, *Line Ad*, *Youtube Display Ad* serta *Merchandise* sebagai media pendukung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sakinah & Marlina (2018), salah satu penyebab dari terjadinya bullying adalah kurangnya pengetahuan siswa terhadap korban *bullying*. Sehingga, media informasi merupakan solusi yang tepat untuk menangani hal tersebut. Selain memberikan informasi, *website* ini juga dapat berperan dalam membantu siswa untuk memahami penderita Asperger serta cara berteman dengan mereka. Dari segi desain, penulis membuat konten desain berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, yaitu menggunakan gaya ilustrasi *vector* agar mencapai tingkat keberhasilan yang tinggi dan sesuai dengan minat target audiens.

## 5.2 Saran

Untuk merancang sebuah media informasi yang berfokus pada dunia kedokteran atau kesehatan, diperlukan pencarian data yang objektif serta valid untuk mendapatkan konten tekstual yang komprehensif dan berasal dari sumber yang terpercaya. Oleh karena itu, penulis tak hanya mencari informasi melalui *secondary research*, namun juga melakukan wawancara dengan dokter dan psikolog untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai sindrom Asperger.

Selain itu, penentuan *big idea* juga berpengaruh dalam keseluruhan proses perancangan desain. Sehingga, diperlukan perhatian lebih dalam merangkai *big idea*. Proses visualisasi juga harus sesuai dengan strategi perancangan yang sudah ditentukan. Dengan tujuan, informasi yang disampaikan cocok untuk target audiens yang ingin dituju. Sehingga, konten tekstual dari media informasi yang dirancang dapat disampaikan dengan efektif.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A