

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Anoreksia atau sebutan ilmiahnya *Anorexia Nervosa* merupakan jenis gangguan makan (*Eating disorder*) yang ditandai dengan menurunnya berat tubuh, rasa takut yang berlebihan kenaikan berat tubuh, dan termasuk gangguan mental memiliki persepsi buruk ketakutan untuk makan karena takut akan mempengaruhi penampilan fisik. Banyak remaja dan kaum muda yang masih meremehkan penyakit ini karena masih keras kepala ingin memaksa dirinya menjadi kurus dengan cara apapun termasuk melaporkan dirinya. Di tahun 2022 ini, banyak mayoritas remaja maupun dewasa menggunakan sosial media sebagai *platform* untuk berkomunikasi dan berbagi informasi namun menjadi salah satu faktor terbesarnya seseorang mengalami anoreksia karena persepsi sosok tubuh sempurna yang dibentuk oleh iklan dan masyarakat umum belakangan suka di unduh di media sosial, dimana banyak pengguna umumnya remaja dan dewasa muda cenderung menjadi *insecure* dan membandingkan penampilan tubuh mereka dengan standar penampilan harus kurus yang seperti diiklankan di sosial media. Anoreksia memiliki dampak secara fisik seperti adanya gangguan keseimbangan pola makan sehingga tubuh kekurangan gizi dan zat-zat yang dibutuhkan untuk berfungsi sehari-hari, dan dampak sosial dimana mental seseorang juga mengganggu kesejahteraan hidup dengan adanya obsesi keinginannya tubuh yang sempurna agar merasa pantas dan dapat diterima oleh masyarakat dan pada dampak ekstrim akan menyebabkan kematian.

Penulis melakukan proses pengumpulan data dan riset dengan melakukan wawancara ahli, wawancara mantan pasien, kuisisioner, FGD (*Focus Group Discussion*), dan penjabaran studi referensi. Berdasarkan hasil dari riset yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sebanyak 63% dari responden sudah pernah mendengar istilah anoreksia walaupun tidak detil dan masih ada 37% yang belum mengetahuinya sama sekali. Ada juga sejumlah responden yang telah mengalami atau mengenal seseorang dengan penyakit anoreksia. Oleh sebab itu, penulis memutuskan untuk merancang cerita interaktif mengenai anoreksia bagi remaja dan dewasa muda

agar dapat merubah tingkah laku dan kebiasaan untuk lebih percaya diri dengan tubuhnya serta mengetahui dan memahami dampak dari anoreksia.

Dalam proses perancangan *Storytelling* interaktif mengenai anoreksia, metode perancangan yang digunakan oleh penulis adalah metode *Human Centered Design* yang terdiri dari *Inspiration, Ideation, dan Implementation*. Kata kunci yang menjadi dasar dari perancangan adalah anti sosial, *insecure*, keras kepala, lapar, dan motivasi yang dikembangkan menjadi sebuah *Big Idea Statement* “*Love yourself, not hunger yourself*” Dari kata kunci yang di dapati maka penulis memperoleh big idea membuat sebuah konsep “Perjalanan *user/player* dalam membantu dengan menenmani serta mempelajari cerita kesulitan dari seseorang penderita anoreksia sekaligus memotivasi dirinya untuk merubah kebiasaannya dan lebih percaya diri dalam pergaulan”. Penulis berikutnya membuat skenario cerita, karakter, dan latar belakang yang kemudian aplikasikan dalam bentuk *prototyping* melalui *software Figma*.

Berikutnya adalah *testing*, yang dilaksanakan sebanyak dua kali, pertama pada *alpha* dan kedua *beta testi*. *Alpha Test* dilakukan pada 22 April 2022 acara yang diselenggarakan secara *online* menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* yang disediakan oleh kampus yang bernama *Prototype Day* sehingga penulis berhasil mendapati sebanyak 32 responden yang mencoba dan memberikan tanggapan dan masukan mereka terhadap prototype dari Visual Novel “*Your Appetite*”. Setelah *Alpha test* penulis menerima *feedback* yang secara mayoritas positif, namun juga terdapat beberapa revisi dan penambahan yang dilakukan oleh penulis berdasarkan hasil masukan respondendalam mengembangi karya lagi. Setelah revisi, penulis kemudian melakukan *beta test* dengan membagikan link prototype ke target audiens secara langsung dan meminta para user mengisi *survey* setelah selesai. Hasil penilaian secara keseluruhan adalah sangat baik dengan semakin sedikit kritik sehingga dapat disimpulkan bahwa karya telah mengalami perkembangan baik setelah *alpha test*. Cerita interaktif yang berhasil dirancang dan diselesaikan dinilai berhasil oleh responden *Beta test* untuk memberikan informasi edukatif mengenai gangguan pola makan dapat menyebabkan anoreksia yang bukan hanya sebuah penyakit fisik tapi juga mental yang telah menjadi *lifestyle* yang dapat memakan nyawa sekaligus merubah tingkah laku dan kebiasaan masyarakat untuk lebih percaya diri dengan tubuhnya serta mengetahui dan memahami dampak dari anoreksia.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat penulis sampaikan mahasiswa lainnya yang akan mengambil topik atau tema penelitian perancangan yang serupa adalah;

1. Melakukan pengumpulan data yang langsung ke topik permasalahan, agar komprehensif dan dapat dipahami oleh masyarakat umum.
2. Bersikap sopan dan santun saat proses pengumpulan data dari pihak narasumber lain menunjukkan rasa hormat dan keseriusan penulis dalam penelitian.
3. Memiliki pikiran yang terbuka alias dapat beradaptasi pada saat mencari referensi, menerima kritik, saran agar memperoleh sudut pandang baru mengenai seluruh aspek yang dibutuhkan dalam perancangan.
4. Memilih topik karena memiliki rasa ingin tahu atau keahlian terhadap topik yang akan diambil.
5. Membudidayakan *testing* pribadi setiap revisi dan penambahan fitur dalam karya agar dapat memperoleh sudut pandang sebagai pengguna dan dapat memeriksa kembali semua kekurangan kecil yang mungkin ditemukan sebelum disebarkan ke target utama.

