

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Depresi maternal mencakup gangguan perasaan yang dapat terjadi pada seorang ibu dan calon ibu dalam periode apa pun. Pada periode pasca persalinan menjadi periode dimana seorang ibu akan dependan dengan *support system*nya, sehingga dibutuhkan pemahaman untuk kedua pihak sebagai bentuk persiapan. Maka dari itu, penulis merancang media cerita interaktif ini lewat penggambaran *what-if solution* mengenai dinamika perjalanan seorang ibu selama *motherhood* untuk edukasi dan membangun empati. Perancangan ini dimulai dari perolehan data lewat *interview* dengan psikolog mengenai pengenalan depresi pada ibu, serta pencegahan dan penangganya lewat *journaling* dan ventilasi emosi. Tidak hanya itu, penulis juga melakukan FGD dengan para ibu usia 27-34 tahun, dan melakukan kuesioner untuk ibu usia 25-35 tahun di Jabodetabek, dengan topik bahasan yaitu pengalaman masing-masing narasumber selama menjadi ibu dan calon ibu.

Pada awal mula perancangan, penulis mampu menyusun *big idea* perancangan yaitu *providing companionship within the struggle of motherhood*, yang menghasilkan *tone of voice* berupa *'familiar'*, *'heartfelt'*, dan *'earnest'*. Tahapan perancangan yang dilakukan penulis adalah menyusun aspek visual berupa karakter cerita yang penulis beri nama Rania dan Manda, serta tipografi, dan interaktivitasnya. Perancangan cerita interaktif ini beri judul *Near* yang menunjukkan *closeness* dan *familiarity*. Selama penyusunan *prototype*, penulis melakukan testing dan interasi dari *feedback* yang diperoleh melalui alpha dan beta test. *Alpha Test* dilaksanakan dalam *Prototype Day* yang membuahkan kritik saran mengenai kebutuhan revisi dari *layout*, interaktivitas *button* dan ikon, serta tipografi. Hasil revisi *prototype* dan kelanjutan penyusunannya kemudian penulis sebarakan kembali kepada *user* untuk pelaksanaan *beta test*. *Prototype* final yang penulis rancang memiliki skenario rute yang bisa dieksplor hingga tiga ending

dengan *feedback* yang diperoleh dari *beta test* menghasilkan indeks skor 83% untuk kesesuaian visual, 83,5% untuk konten cerita, dan 80% untuk interaktivitas.

5.2 Saran

Sebelum memulai perancangan, penulis menyarankan pembaca untuk memilih topik yang disukai atau diminati oleh pembaca supaya tidak ada kesan keterpaksaan dan penyesalan dalam memilih topik perancangan. Mahasiswa juga disarankan untuk aktif dalam memberikan *update* mengenai proses perancangan kepada dosen pembimbing, hal ini akan membantu kelancaran dalam memilah ifnormasi yang berkaitan dengan aspek desain dan data perancangan lewat asistensi.

Penulis dapat memberikan saran berikut ketika ingin merancang media interaktif dengan topik permasalahan yang sama, yaitu melakukan riset secara mendalam dan menyaring informasi yang relevan, terlebih ketika akan mengimplementasikannya ke dalam konten cerita maupun karakter. Kemudian, ketika *prototype* selesai dirancang, *testing* sangat membantu untuk meningkatkan kualitas konten *prototype*, *feedback* yang diperoleh dari *user* menilai keberhasilan atau kegagalan dalam desain perancangan. *Feedback* yang diperoleh dianjurkan untuk diterima dengan lapang dada, diolah, dan dianalisis kembali untuk revisi dan interaksi *prototype*.

