

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Seseorang yang sudah memasuki usia lansia cenderung mengalami penurunan fungsi kognitif terutama jika orang tersebut memang memiliki penyakit degeneratif secara genetik. Rasa kesepian dapat memperburuk kondisi tersebut dan membawa resiko penurunan kesehatan baik secara fisik maupun mental. Alasan terbanyak munculnya rasa kesepian itu sendiri adalah kehilangan aktivitas dan kegiatan. Oleh karena itu penting bagi lansia terutama yang sudah tidak bekerja lagi untuk tetap melakukan aktivitas. Tidak hanya itu, lansia juga tetap memerlukan interaksi dengan orang lain. *Art Therapy* dengan kegiatan berupa menggambar, membuat kerajinan tanah liat, dan kerajinan tangan dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan melakukan terapi seni tersebut, lansia akan mendapatkan stimulus secara fisik dan mental yang dapat membantu untuk mengatasi rasa kesepian. Terapi seni juga secara tidak langsung dapat membuka peluang bagi lansia untuk menemukan komunitas dimana ia dapat merasa diterima. Namun, sayangnya meskipun sudah banyak lansia yang mengetahui bahaya dampak dari rasa kesepian, masih belum banyak yang turut melakukan upaya untuk aktif melakukan aktivitas terutama terapi seni. Oleh karena itu penulis membuat kampanye dengan harapan untuk membangkitkan semangat para lansia untuk kembali bersemangat melakukan kegiatan dan mencari komunitas.

Perancangan media kampanye ini dilakukan berdasarkan AISAS dan menggunakan metode perancangan Human Centered Design. Media utama yang penulis gunakan dalam kampanye ini adalah brosur karena brosur merupakan media yang paling sering diakses oleh target perancangan. Selain itu penulis juga merancang media sekunder seperti poster, *e-poster*, Media sosial Facebook dan Instagram, YouTube *overlay ads*, *gimmick*, *merchandise*, dan *twibbon*. Penulis juga merancang sebuah *workshop* dimana para lansia dapat mencoba kegiatan seni

yang dapat menjadi pengenalan hobi baru sekaligus mendapat peluang menemukan komunitas.

5.2 Saran

Setelah melakukan perancangan karya Tugas Akhir yang bertopik Perancangan Kampanye Mengatasi Rasa Kesepian pada Lanjut Usia ini, dalam penerapannya penulis mendapatkan beberapa masukan sebagai berikut :

1. Jadikan pertimbangan bahwa beberapa lansia lebih menyukai kegiatan yang berhubungan dengan spiritual dibandingkan dengan kegiatan seni.
2. Dalam pemilihan kegiatan, sediakan lebih banyak varian kegiatan karena tidak semua lansia menyukai kegiatan yang berhubungan dengan seni.
3. Dalam melakukan perancangan, perhatikan pemilihan tipografi yang digunakan agar dapat memberikan ajakan secara efektif.

Adapun penulis beberapa kali menemukan kesulitan yang mungkin dapat menjadi saran dan pertimbangan bagi pembaca yang berikutnya ingin melakukan perancangan dengan topik serupa, yaitu :

1. Dahulukan dan utamakan pencarian *mandatory* karena sebagian besar lembaga atau organisasi tidak menerima wawancara untuk keperluan tugas akhir.
2. Topik mengenai kesepian pada lansia sangat luas dan mempunyai banyak faktor penyebab, oleh karena itu persiapkan pengerucutan masalah dan solusi yang ingin ditawarkan sebelum masuk ke tahap perancangan untuk menghindari pengalihan topik.