

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Adanya fenomena pacaran memberikan beberapa manfaat bagi setiap orang, seperti meningkatkan rasa percaya diri, mengenal pribadi lebih dalam, mengenal makna cinta, dan sebagainya. Namun, terkadang dengan berpacaran justru membuat hubungan berpacaran menjadi tidak sehat, seperti adanya *toxic relationship*, sifat posesif kepada pasangan, sikap memanipulasi pasangan dan masih banyak lagi. Pacaran tidak sehat dapat memberikan dampak negatif, baik bagi diri sendiri maupun orang lain. Untuk memitigasi hal tersebut, pengenalan pacaran tidak sehat harus dilakukan sedini mungkin kepada target yang sesuai. Pacaran bukanlah sesuatu yang dilandasi oleh ketertarikan belaka, sehingga perlu dilandasi oleh komitmen, kompromi, kedewasaan dan komunikasi yang jelas.

Oleh karena itu, penulis membuat *mobile website* Loveline, dimana *mobile website* ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pacaran sehat untuk remaja berusia 13-17 tahun. Selain informasi, *mobile website* ini juga dilengkapi dengan fitur gamifikasi, yaitu *quiz* dan *minigames*. Dengan adanya fitur-fitur ini, diharapkan remaja-remaja di Indonesia memahami bagaimana menghindari pacaran tidak sehat dan menjalankan pacaran sehat dengan pendekatan yang berbeda. Sebelum memalui perancangan, penulis memilih metode perancangan yang akan digunakan, yaitu metode *Design Thinking* yang meliputi 5 tahapan yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

Tujuan dari *mobile website* Loveline adalah memberikan informasi yang tidak hanya memberikan edukasi, tetapi juga memotivasi pengguna, khususnya remaja, untuk mengetahui apa itu pacaran, baik itu sehat atau tidak serta dampak atau manfaat yang diberikan. *Mobile website* ini, tidak hanya menghadirkan edukasi melalui informasi saja, namun juga melalui gamifikasi yang dihadirkan seperti *quiz* dan *minigames*. Dengan perancangan *mobile website* Loveline ini, diharapkan pengguna, yaitu remaja Indonesia paham akan apa yang harus mereka lakukan

ketika mereka menghadapi suatu situasi dalam berpacaran, baik jika pacaran tersebut mengarah ke ranah positif, ataupun negatif.

Selain itu, pemberian informasi melalui pendekatan yang berbeda juga diharapkan mampu menyalurkan informasi mengenai pacaran sehat lebih efektif, mengingat fungsi *mobile website* ini adalah untuk menjadi ‘teman’ bagi pengguna, sehingga mereka yang tidak senang membaca informasi dapat mencoba gamifikasi yang dihadirkan sebagai alternatif dalam menyerap informasi. Pada akhirnya, pengguna diharapkan mengerti bagaimana cara menjalankan pacaran sehat dan menghindari sifat-sifat yang memicu pacaran tidak sehat serta upaya yang dilakukan untuk menangani permasalahan yang ada ketika berpacaran.

## 5.2 Saran

Setelah menjalankan sidang akhir, penguji dan ketua sidang memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh penulis sebagai berikut :

1. Mengeksplorasi topik pacaran sehat lebih mendalam dan terperinci, karena konteks berpacaran merupakan konteks yang luas.
2. Komposisi konten masih terlalu ramai sehingga disarankan untuk menyederhanakan kembali komposisi konten dan mengurangi jumlah teks pada konten untuk mengurangi kebosanan pengguna akan banyaknya informasi yang disajikan.
3. Memperbaiki identitas *website*, karena memberikan kesan *dating app* dibandingkan media informasi mengenai pacaran

Selain saran yang diberikan saat sidang akhir, Penulis juga memiliki beberapa saran kepada mahasiswa lain yang ingin mengambil tema serupa :

### 1. Meneliti Topik Lebih Dalam

Mahasiswa lain yang ingin mengambil tema serupa dianjurkan untuk meneliti topik lebih rinci dan dalam untuk memudahkan proses pengambilan data dan implementasi. Pengenalan topik ini sebaiknya dilakukan baik secara internal, yaitu meneliti kapabilitas individu dalam mengerjakan tugas akhir, dan eksternal yaitu meneliti seberapa sulit topik

tugas akhir yang diangkat dalam mengumpulkan data baik melalui kualitatif maupun kuantitatif.

### **2. Mencari Jadwal Dengan Narasumber Ahli**

Menentukan waktu yang tepat untuk mengumpulkan data dengan Narasumber Ahli merupakan hal krusial, terutama memenuhi metodologi perancangan pada bab 3. Hal ini dikarenakan tidak semua Narasumber Ahli memiliki waktu luang yang lebar, sehingga menentukan jadwal dalam kurun waktu beberapa hari yang lalu sangat dibutuhkan. Tentunya, hindari menentukan jadwal dengan narasumber secara mendadak.

### **3. Topik Terkait**

Topik berpacaran merupakan hal yang cukup *niche*, sehingga dibutuhkan akal sehat dalam merancang topik ini. Sangat disarankan untuk mengaitkan topik ini dengan hal-hal sensitif terutama SARA. Selain itu, jika ingin mengambil topik berpacaran, maka disarankan untuk mencari aspek lain yang belum pernah dibahas pada laporan ini dan memiliki jawaban yang kuat untuk memastikan topik yang diangkat berbeda jika sewaktu-waktu dipertanyakan oleh pembimbing dan/atau penguji.

### **4. Merancang *Mobile Website***

Dalam merancang *mobile website*, dibutuhkan data-data dan teori yang kuat untuk memastikan *mobile website* dapat dirancang sesuai dengan target audiens, baik dari segi visual, interaktivitas, maupun konten. Jika memiliki kesulitan dalam merancang *mobile website*, jangan ragu untuk bertanya ke dosen pembimbing untuk meminta bimbingan dan petunjuk.

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