

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hoarding disorder merupakan kondisi yang para pengidapnya memiliki kesulitan untuk membuang atau berpisah dengan suatu barang, terlepas dari nilai barang tersebut. Gejala awal dapat terlihat sejak usia 15-20 tahun dan berkembang secara bertahap sehingga menjadi akut. Kondisi ini belum memiliki pengobatan tertentu yang dapat dilakukan atau dapat menghilangkan. Ditambah dengan berbagai dampak yang ditimbulkan, *hoarding* dapat menjadi bahaya bagi diri sendiri. Tetapi, para remaja Indonesia masih banyak yang belum mengetahui *hoarding disorder*. Selain karena kurangnya media atau organisasi yang membahas, kondisi *hoarding* juga masih dianggap normal.

Dengan itu, dibentuk solusi berupa perancangan media informasi interaktif, yaitu *website*. Perancangan ditujukan pada para remaja berusia 15-20 tahun sehingga dapat menyadari gejala awal yang terlihat. Untuk mendekatkan perancangan dengan target, *website* memiliki permainan cerita interaktif yang *relate* dengan para remaja agar lebih terkesan *personal*.

Dilakukan pengumpulan data melalui wawancara bersama narasumber ahli, psikolog klinis dari Ohana Space yaitu Veronica Adesla M.Psi. juga bersama Devi Yenita yang merupakan pengidap *hoarding disorder*. Kepada target, disebarkan kuesioner ke pelajar dan mahasiswa domisili Jabodetabek untuk mengetahui pengetahuan target akan masalah *hoarding disorder*. Studi literatur dan eksisting dilakukan sebagai penambahan data. Untuk membentuk perancangan, digunakan metode perancangan *human centered design (HCD)* oleh IDEO. Tahapan terbagi menjadi 3, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

Pada tahap *inspiration*, dijabarkan target dan *brand mandatory* dari perancangan, yaitu Ohana Space. Melalui *ideation*, didapatkan *big idea* “*Get to Know Your Own Space*” dengan *tone of voice* edukasional, *supportive*, dan *friendly*.

Website dinamakan sebagai Ruang Barang, untuk menunjukkan penggambaran ruang tempat menimbun barang-barang. Pada *implementation*, dilakukan *alpha test* pada perancangan, yang memberikan hasil bahwa perancangan sudah sesuai baik secara desain maupun konten. Kritik dan saran yang didapatkan menjadi acuan perbaikan perancangan. *Beta test* dilakukan pada target dan memberikan hasil bahwa perancangan sudah memuaskan dan memenuhi kebutuhan.

Melalui perancangan *website* Ruang Barang, diharapkan informasi yang dikemas dapat mengedukasi bahaya *hoarding* melalui pembawaan cerita interaktif yang menarik. Dengan itu, target dapat mempelajari bahaya *hoarding* dan melakukan pertolongan pertama sejak dini. *Website* dapat membantu dalam menyadarkan remaja yang mulai menunjukkan gejala.

5.2 Saran

Selesainya perancangan *website* Ruang Barang, membantu penyusunan beberapa saran yang mungkin bermanfaat bagi para peserta tugas akhir kedepannya, baik dengan topik serupa maupun dengan topik baru:

- 1) Pastikan bahwa dengan topik yang dibawa, para peserta tidak akan terasa terbebani sepenuhnya dan menjadi salah satu topik yang diinginkan untuk dibahas. Dengan itu, pengerjaan tugas akhir tidak akan menjadi seberat yang dipikirkan.
- 2) Ketika sudah yakin dengan LSMUS dan pembahasan masalah, pastikan kalian sudah memiliki *list* narasumber yang ingin diwawancara. Bentuklah urutan narasumber yang ingin dijangkau mulai dari prioritas sampai dengan pilihan terakhir.
- 3) Gunakan waktu *timeline* tugas akhir dengan baik untuk memaksimalkan perancangan. Kerjakan sedikit demi sedikit perancangan yang diinginkan.
- 4) Pembahasan *hoarding* secara *general* mungkin masih terlalu luas, kedepannya batasan masalah perlu spesifik ke satu arah, sehingga perancangan lebih relevan pada target tertentu.

- 5) Pembahasan ini masih banyak kekurangan data dikarenakan belum adanya penelitian di Indonesia sendiri, oleh karena itu data yang digunakan dalam perancangan belum lengkap sepenuhnya.
- 6) Ada baiknya bila topik ini diangkat dengan menggunakan kampanye. Untuk kedepannya, perancangan media informasi ini akan menjadi bagian dari kampanye mengenai *hoarding*.
- 7) Perlu diketahui bahwa *prototype* melalui aplikasi Figma mungkin memiliki beberapa kendala ketika diakses, dan kendala tersebut diluar kendali dari peserta TA maupun desainer.
- 8) Bagi para peserta *interaction design*, lebih baik lagi dalam mengatur waktu perancangan. Hal ini mengingat bahwa terdaapt *prototype day* serta pembentukan *design document*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA