

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Dari analisis yang dilakukan, hasil perancangan sudah berhasil mengkomunikasikan *disorganized attachment* kepada dewasa muda melalui media interaktif. Media interaktif yang dibuat adalah situs dengan fitur informasi, artikel, *events*, permainan bercerita, dan kontak yang berhubungan dengan *disorganized attachment*. Konsep cerita yang dibawakan pada situs ini berputar pada 2 karakter yang salah satunya memiliki *disorganized attachment* dan bersembunyi dibalik robot bunglon. Sebagian besar responden memahami dan setuju bahwa perancangan membawa topik ini dengan menarik dan dapat dipahami. Pembuatan karakter sebagai bagian utama dalam perancangan dan bagaimana lingkungan tersebut merefleksi karakter tersebut dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam dan menarik terhadap topik ini. Alasan dari hal tersebut adalah topik *disorganized attachment* yang sangat berkaitan dengan manusia dan persepsi masing-masing individu. Hal ini merupakan paralel dengan cara menulis dan menerapkan karakter dalam suatu topik cerita. Dari data lapangan, *disorganized attachment* merupakan salah satu cara untuk individu mengetahui diri sendiri dan situs yang dibuat sudah dapat melakukan hal tersebut secara cukup.

#### 5.2 Saran

Setelah selesai melakukan perancangan situs ">Disorganized Heart\_ ", terdapat berbagai saran yang dapat digunakan oleh pembaca yang akan menjalani Tugas Akhir. Berikut adalah beberapa saran yang ditemukan:

- 1) Menyarankan pembaca untuk melakukan perancangan, riset, dan laporan secepat mungkin dalam proses Tugas Akhir. Waktu yang diberikan untuk pengerjaan sangat padat dan singkat. Saran lain yang berkaitan dengan aspek ini adalah mengambil tema yang mudah diriset baik dalam pencarian data maupun perancangan. Hal ini juga disesuaikan dengan kemampuan dan minat masing-masing pembaca.

- 2) Membuat perancangan yang lebih sederhana dan tidak memiliki ide dan konsep yang terlalu kompleks dan dalam.
- 3) Topik yang ada disarankan bukan topik yang personal atau menarik untuk pembaca karena dalam prosesnya topik tersebut akan kehilangan daya tarik dan membuat perjalanan Tugas Akhir terasa lebih berat secara mental.
- 4) Memiliki sarana pengerjaan yang optimal dan terus melakukan *auto-save* sehingga pengerjaan tidak menghilang ketika ada kendala eksternal.
- 5) Dalam membuat perancangan yang berhubungan dengan kesehatan mental dan orang awam, gaya gambar yang digunakan tidak sesuai karena gaya penggambaran lebih merujuk pada target yang *niche*.
- 6) Dalam proses perancangan, sebaiknya melakukan perancangan karakter dan cerita terlebih dahulu baru pembuatan logo.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA