

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Fear of Missing Out in Goal Achieving atau disingkat FOMOGA merupakan fenomena dimana seseorang mengalami perasaan cemas berlebih yang muncul akibat persepsi terhadap kesuksesan orang lain yang jauh lebih memuaskan dibanding pencapaian diri sendiri. FOMOGA ini merupakan salah satu bentuk *FoMO*. Fenomena ini sering kali ditemukan pada kalangan masyarakat terutama mahasiswa. Fenomena ini dapat mempengaruhi psikologis mahasiswa mulai dari kecemasan berlebih sehingga menghambat aktifitas mahasiswa dalam melakukan kegiatan sehari-hari hingga keinginan hidup yang rendah. Namun sayangnya, media informasi terkait *FoMO* dalam pencapaian atau FOMOGA ini belum tersedia media informasi mengenai pengertian hingga penanganan tersebut yang menyesuaikan dengan gaya hidup mahasiswa yang dapat menerima informasi sambil menikmati interaktifitasnya. Hal ini dibuktikan dengan survei dimana 86.4% mahasiswa mengalami *FoMO* dan 83.1% mengalami FOMOGA yang mana 68.9% merasa fenomena tersebut menghambat kehidupan sehari-hari. Selain itu, Media informasi yang tersedia terkait FOMOGA masih sangat minim. Oleh karena itu, penulis mengajukan perancangan *website* yang memberi informasi terkait FOMOGA untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan mahasiswa di Indonesia.

Proses perancangan penulis menggunakan metode perancangan yang digunakan adalah metode oleh teori Human Centered Design berdasarkan IDEO dan *Interactive Digital Media Development Process* oleh Griffey. Kedua tahapan ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu *definition* dan *inspiration*, *design* dan *ideation*, dan *production* dan *implementation*. Tahapan *definition* dan *inspiration* berupa tahapan pengumpulan data dengan riset dan wawancara. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dilakukan *brainstorming* dan menemukan kata kunci yang terdiri dari “menyentuh”, “ketidakpuasan”, dan “ringan”. Kemudian, juga

ditemukan *big idea* “Validasi perasaan bagi seseorang yang kurang bersyukur dengan pencapaiannya”. Dari konsep tersebut, penulis merancang *website* dengan konsep “teman” yang berperan sebagai teman konsultasi sehingga penyampaian informasi berupa cerita, pertanyaan reflektif dan konsultasi dengan psikolog. Konsep tersebut menggunakan visual dengan warna halus sehingga menciptakan nuansa hangat dan ringat bagi penderita FOMOGA. Berdasarkan konsep yang telah dirancang, berikutnya penulis menentukan alur informasi, konten, elemen visual yang kemudian dirancang sebagai *prototype* yang dirancang dengan *platform* Figma.

Setelah merancang *prototype*, Penulis melakukan tahapan berikutnya dengan menguji *prototype* ke target market yaitu mahasiswa. Pada tahapan ini dilakukan *production* dan *implementation* dengan *alpha test* yang kemudian direvisi dan lanjut ke tahap *beta test*. Segala *feedback* dari penilaian hingga kritik dan saran digunakan untuk memperbaiki dan akan ditingkatkan lagi agar mampu untuk menyampaikan informasi dengan jelas ke target. Secara keseluruhan, dari flow hingga visual, para mahasiswa sudah mampu menerima informasi terkait FOMOGA dan dapat dipahami dengan baik.

5.2 Saran

Selama penulis menjalankan proses keseluruhan dalam perancangan media informasi, penulis mendapatkan banyak pengalaman baik dalam aspek edukasi ataupun sosial dan psikologi. Maka dari itu, dalam proses perancangan, penulis tidak lepas dari kekurangan sebagai individu. Melalui proses perancangan, penulis mempelajari bagaimana ilmu psikologi diterapkan didunia sehari-hari, mendapatkan koneksi dan mengetahui batas kemampuan diri dan belajar mengatur manajemen waktu dengan efisien.

Saran dari penguji dalam perancangan website yaitu menguatkan teori dan argumen dalam memilih media baik untuk menjelaskan keuntungan dan kerugiannya sehingga dapat tersampaikan dengan baik. Ketua sidang juga menyarankan untuk meningkatkan efektifivitas dalam perancangan untuk

mempersingkat alur dalam penyampaian informasi dan mengubah media menjadi aplikasi agar lebih efektif

Berdasarkan dari pengalaman tersebut, penulis mendapatkan saran untuk ditujukan kepada mahasiswa yang ingin mengambil topik atau media informasi yang serupa sebagai berikut:

- 1) Memilih dan mempersiapkan topik sesuai dengan kompetensi yang di minati dan mempelajari lebih dalam seputar urgensi topik tersebut dan pastikan target yang dituju merupakan masyarakat yang sedang mengalami permasalahan seputar topik tersebut.
- 2) Melakukan riset data dengan objektif dan fokuskan dengan data akademik dengan sumber terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan
- 3) Sering kali aktif dalam bertanya, mencari dan mempelajari referensi yang cukup banyak dalam perancangan media yang dibutuhkan.
- 4) Menerima pendapat dari berbagai sudut pandang dari berbagai aspek sesuai kebutuhan perancangan yang ingin dibuat.
- 5) Mempersiapkan dengan matang materi yang ingin ditanyakan kepada narasumber dan target sehingga tidak ada materi yang terlewatkan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA