

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

ADHD atau *Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. ADHD merupakan gangguan *neurodevelopmental* yang ditandai dengan konsentrasi yang sangat buruk, kesulitan mengendalikan perilaku, atau hiperaktif yang tidak sesuai dengan perkembangan umurnya. ADHD dikenal sebagai satu penyakit yang diderita dari usia dini dan secara klinis 60% kasus gejala bertahan secara signifikan hingga dewasa. Sayangnya, prevalensi terbaru secara nasional di Indonesia belum diketahui yang menunjukkan bahwa Indonesia belum dapat menyelesaikan masalah kesehatan mental secara tepat dan minimnya perhatian mengenai gangguan ADHD pada dewasa.

Proses pengumpulan data untuk perancangan diawali dengan pengumpulan data secara kuantitatif maupun kualitatif. Data kualitatif diambil berdasarkan kuesioner yang disebarakan kepada 100 respons target audiens melalui Google Form. Penulis melakukan tinjauan pustaka, studi literasi, dan studi eksisting, Pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui wawancara ekspert dengan psikolog, psikiater juga wawancara dengan para penderita. FGD dilakukan kepada 5 narasumber dari komunitas. Pada proses perancangan, studi referensi dan eksisting dilakukan untuk mendapatkan referensi terhadap perancangan buku ilustrasi dan tinjauan pustaka membantu proses perancangan konten terkait ADHD.

Perancangan media informasi ini menggunakan buku *Graphic Design Solutions* oleh Robin Landa sebagai acuan. Dalam proses perancangan terdapat 5 tahapan. Penulis memulai dengan *mindmapping* untuk mendapatkan *keywords* dan *big idea* yang akan menjadi acuan untuk merancang *moodboard* visual, warna, *typeface*, dan *style* ilustrasi. 5 *Keywords* yang didapatkan adalah *hope, warm, journey, challenge, forgetfulness* sehingga didapatkan *big idea* yaitu *Function the*

*Dysfunction*. Informasi media yang dipilih adalah buku digital dirancang dengan konten yang singkat, jelas, padat dan menggunakan ilustrasi, foto untuk menunjang penyampaian pesan. Ilustrasi dirancang dengan *style* yang sesuai dengan usia target audiens dan pemilihan media sekunder berdasarkan hasil pertimbangan tujuan dan dampak kepada target audiens, Dengan media informasi ini, diharapkan dapat membantu dewasa awal di Jabodetabek dapat memahami ADHD secara mendalam dan cara meregulasi gangguan sehingga target audiens dapat memahami diri, menerima diri, mengurangi rasa menyalahkan diri. Dengan menerima diri diharapkan dapat lebih terbuka untuk mendapatkan penanganan dari para profesional secara medis.

## 5.2 Saran

Pada perancangan buku ilustrasi digital “Redefining The ADHD Dissaray” mengenai ADHD dibutuhkan informasi dari sumber yang kredibel dan dapat dipertanggung jawabkan. Selain itu, penggunaan Bahasa harus tepat agar tidak mengarahkan target audiens melakukan *self-diagnose* dan menyimpang dari maksud yang sebenarnya. Sebelum melaksanakan proses perancangan riset dan analisis harus dilakukan dengan mendalam.

Dalam perancangan buku ilustrasi, fungsi elemen visual dekoratif dapat dimaksimalkan dalam *layout* dan komposisinya agar pesan visual dapat tersampaikan dengan baik. Perancangan media sekunder juga harus memperhatikan kembali konsistensi dalam desain seperti desain sosial media pada Instagram. Pada media sosial dapat ditambahkan aset foto yang digunakan pada perancangan buku digital agar tercipta kesan *continuity* dan *unity*. Implementasi desain harus diperhatikan fungsinya seperti *merchandise bookmark* dapat ditingkatkan lagi agar tidak hanya diselipkan kedalam namun, dapat menjepit antar halaman buku. Pemilihan warna pada desain harus dipertimbangkan lagi terlebih warna yang digunakan pada teks agar keterbacaan jelas. Perancangan *web banner* dapat diperhatikan kembali ukuran *font*, *layout*, dan komposisi desain agar pesan dapat tersampaikan dan mencolok diantara berita maupun *ads* lainnya.

Dewan sidang juga menambahkan saran jika di masa mendatang akan dikembangkan pada tahap selanjutnya, media buku digital dapat dibuat menjadi 2 arah seperti adanya buku cetak untuk *workbook* dan aplikasi yang dapat digunakan oleh *user* untuk mendata perkembangan juga berkonsultasi dengan dokter secara langsung. Kemudian terdapat beberapa saran yang dapat penulis sampaikan:

- 1) Menentukan narasumber yang ahli sesuai dengan bidangnya agar data dan informasi yang didapatkan valid dan menjadi acuan selama proses perancangan.
- 2) Dalam mendapatkan data, harus mencari narasumber yang cepat dan responsif namun tetap memiliki *solid knowledge* terkait topik yang diangkat.
- 3) Proses perancangan desain harus disesuaikan dengan target audiens agar dapat menarik perhatian juga mudah untuk dipahami.
- 4) *Layouting* dalam buku digital harus diperhatikan agar *readability* teks dan ukuran visual tidak mengganggu komposisi.
- 5) Seluruh proses pengerjaan dibutuhkan komitmen dan *time-management* yang baik dalam menyelesaikannya untuk lulus Tugas Akhir dengan baik. Bimbingan dengan dosen pembimbing dan spesialis sangat membantu memberikan masukan dari perspektif yang mendukung proses perancangan.
- 6) Saat sidang dilaksanakan, hati-hati dalam menjawab pertanyaan dan pikirkan terlebih dahulu. Penulis melakukan kesalahan dalam menjawab terkait *output* karya, karya akhir sebenarnya responsif dan dapat diakses melalui *multi-platform* sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Semoga penulisan dan karya yang telah dirancang oleh penulis dapat menjadi referensi bagi pembaca maupun peneliti lain kedepannya.