

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Trauma yang tidak disadari dan tidak terselesaikan merupakan salah satu faktor menurunnya kesehatan mental. Banyaknya ragam trauma yang sulit untuk dikenali sebagai ‘trauma’ karena terjadi dalam kehidupan sehari-hari (*little t*) dan bukan berasal dari kejadian yang besar seperti peristiwa yang mengancam jiwa. Sebagai kelompok yang lebih reseptif terhadap perubahan kognitif dan psikososial, remaja akhir adalah golongan yang paling rentan mengalami gangguan mental. Didukung oleh data riset yang penulis temukan, terdapat setidaknya 2.45 juta remaja Indonesia yang tercatat mengalami gangguan psikis. Namun, trauma *little t* atau mikrotrauma sering kali dikesampingkan dikarenakan berasal dari kejadian yang dekat dengan keseharian. Minimnya akses informasi mengenai trauma ini sekaligus kebiasaan korban yang menyepelekan penanganannya menyebabkan korban tidak sadar terhadap trauma tersebut.

Untuk mendalami permasalahan, penulis melakukan proses riset yang terdiri atas survey terhadap sejumlah sampel target audiens perancangan, wawancara dengan psikolog serta penderita trauma, *focus group discussion* dengan beberapa remaja dewasa muda, dan studi eksisting terhadap media informasi yang sudah ada dengan metode SWOT untuk mengetahui sisi positif dan negatif dari media eksisting. Melalui proses ini, penulis membuktikan bahwa remaja dewasa muda masih minim pengetahuan mengenai trauma. Sejumlah setengah dari seluruh responden penelitian mengaku menyadari traumanya, namun nyatanya mayoritas responden belum pernah mengidentifikasi trauma tersebut, tidak pernah mencari bantuan dalam menghadapinya, dan masih melakukan *coping mechanism* negatif akibat tidak menyadari dan tidak menyelesaikan trauma yang ada. Penulis kemudian menarik kesimpulan bahwa hal ini adalah indikasi pemahaman yang diakui masih dangkal dan bahkan hanya sekadar definisi.

Kemudian melalui proses studi eksisting, penulis juga menyimpulkan bahwa media informasi yang ada tidak efektif dalam menyampaikan informasi. Hal ini dipengaruhi oleh penyampaian yang masih bersifat satu arah sehingga tidak optimal dalam proses pembelajaran, penggunaan bahasa yang mayoritas ilmiah dan sulit untuk dipahami kaum awam, serta banyaknya media yang hanya sekadar membahas bagian *healing* dari trauma dan tidak trauma secara menyeluruh.

Maka daripada itu, penulis merancang sebuah *website* informasi mengenai trauma sebagai solusi yang berbentuk media pembelajaran dua arah untuk memenuhi kebutuhan remaja dewasa muda terhadap informasi tentang trauma. Perancangan ini dimaksudkan untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran remaja dewasa muda terhadap pentingnya mengetahui trauma serta dampaknya pada kondisi kehidupan seseorang.

Perancangan ini didasari oleh teori perancangan *website* oleh Beaird (2010) dalam *The Principles of Beautiful Web Design* dan metodologi *Human Centered Design* oleh IDEO (2015). Penulis melakukan *brainstorm* untuk memulai perancangan, yang menghasilkan kata kunci berupa *engaging*, *connection*, dan *empathy* yang diturunkan menjadi sebuah *big idea* yang berbunyi “*learn together with empathy*”. Kalimat *big idea* tersebut menghasilkan konsep perancangan sebuah *website* yang berfungsi sebagai *safe space* yang kasual, positif, dan suportif, di mana seseorang yang awalnya tidak tahu, dapat belajar dengan nyaman dan tanpa terintimidasi oleh topik trauma, sekaligus membiasakan berempati kepada diri sendiri dalam menghadapi traumanya. Dengan konsep tersebut, penulis memilih perancangan dengan gaya visual *anime* yang dekat dengan kultur remaja akhir serta *mood* dan *tone* yang bersifat *empathetic* dan *nurturing*, sehingga terkesan feminin. Berdasarkan konsep ini, penulis menyusun *information architecture* yang berisi fitur dan *flow* di dalam *website*. Selanjutnya, penulis merancang konten *website* dan membuat *prototype* UI/UX *website* dalam *software* Figma.

Prototype website yang dirancang penulis kemudian mendapat *review* dan *feedback* pertama melalui proses *alpha test* yang dilakukan saat *Prototype Day*.

Proses *alpha test* ini mendapat 30 *tester* yang berasal dari kalangan sesama mahasiswa dan rekan desainer. Penulis melakukan beberapa iterasi terhadap fitur, konten, dan elemen interaktivitas *website* berdasarkan hasil *alpha test* tersebut. Setelah iterasi diaplikasikan ke dalam *prototype*, penulis menjalani proses *beta test* dengan 5 orang remaja dewasa muda sehingga dapat mengetahui secara langsung pengalaman dan pendapat yang dimiliki target audiens ketika menggunakan *website* yang telah dirancang. Proses *beta test* ini mendapat tanggapan yang baik dan saran yang membangun dari *beta tester* yang berpartisipasi. Saran ini meliputi iterasi terhadap bagian *carousel* interaktif sehingga terlihat dapat digeser, penambahan konten *webcomic* sehingga lebih banyak episode dan variatif, adanya gambar *webcomic* episode lain yang dapat diklik setelah selesai membaca episode sebelumnya, dan pembuatan kolom mengisi jurnal yang benar dapat diketik.

5.2 Saran

Perancangan proyek Tugas Akhir ini memberikan banyak pelajaran dan pengalaman yang bermakna untuk penulis. Melalui kesempatan ini, penulis menjadi lebih paham atas pentingnya kemampuan mengetahui prioritas dan mengatur waktu sehingga terdapat *study-life balance* dalam pengerjaan. Penulis juga belajar menerima kesalahan, melakukan iterasi, dan mengkomunikasikan ide serta pendapat dengan orang lain. Proses perancangan Tugas Akhir ini tidak akan dapat terwujud apabila penulis tidak mendapat bantuan dan arahan dari beragam pihak. Hal yang sama juga berlaku pada berbagai dukungan emosional dan materil yang penulis terima dari rekan sejawat perancang Tugas Akhir, dosen pembimbing, teman-teman, dan keluarga.

Oleh karena itu, pada bagian ini, penulis menyarankan bagi mahasiswa yang ingin menjalani Tugas Akhir atau melakukan penelitian dengan topik perancangan serupa untuk menjadi lebih disiplin dan proaktif dalam pengerjaan Tugas Akhir, terutama mengingat jadwal dan banyaknya riset yang perlu disiapkan untuk menyelesaikan proyek ini dengan optimal. Penulis juga menyarankan pembaca untuk menjaga kesehatan sehingga terhindar dari kondisi kesehatan yang tidak

diinginkan ketika proses pengerjaan. Kemudian, saran terakhir yang ingin disampaikan penulis adalah untuk terbuka terhadap perspektif dan pendapat orang lain agar perancangan dapat dikembangkan dengan lebih baik.

Setelah melalui proses Sidang Akhir pada tanggal 22 Juni 2023, penulis mendapat beberapa kritik dan saran yang sangat berguna dan dapat dipertimbangkan bagi pembaca yang tertarik meneliti judul serupa sehingga perancangan tugas akhir dapat menjadi lebih baik lagi. Saran tersebut meliputi beberapa poin sebagai berikut:

- 1) Perancangan desain dapat menggunakan gaya visual yang lebih *general* sehingga dapat menyesuaikan minat dan ketertarikan target audiens yang lebih menyeluruh.
- 2) Menurut data yang telah dikumpulkan, solusi desain lain yang dapat dipilih dalam penanganan masalah ini dapat berupa kampanye untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya identifikasi trauma dan memahami informasi yang telah ada.
- 3) Dalam perancangan ini, dapat ditambahkan fitur untuk mencari bantuan dari ahli atau profesional bidangnya sebagai sarana membantu target perancangan, dikarenakan para ahli berperan penting dalam proses identifikasi, menyadari, dan menyelesaikan trauma.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA