

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Brain Fog merupakan sebuah kondisi turunya kemampuan kognitif seseorang seperti kesulitan untuk berfikir, mengingat, dan fokus, ini terjadi karena adanya inflamasi yang ada pada otak mengganggu bagian otak yang mengatur kognitif dan memori. Sehingga seseorang mengalami penurunan kognitif. Dampak Brain Fog dapat mempengaruhi diri sendiri dan orang lain. Penyebab Brain Fog dapat terjadi karena banyak hal seperti kurangnya tidur, nutrisi, POTS, tekanan darah rendah, Stres, kafein, dan kurangnya minum air. Dewasa muda dengan umur 25-29 tahun memiliki kehidupan dan kebiasaan yang dapat berkontribusi munculnya kondisi Brain Fog pada seseorang. Namun media informasi yang ada di Indonesia masih belum lengkap dan penyampaiannya tidak menarik dimana penyampaian berisi dengan text tanpa adanya visual dan interaksi.

Oleh karena itu penulis membuat sebuah solusi berupa media informasi yang berisikan hal-hal tentang Brain Fog berupa *website* dengan *target audience* berupa dewasa muda berumur 25-29 tahun, Ses A-B, dengan domisili Jabodetabek. Solusi *website* didapatkan dari hasil kuesioner yang disebarkan kepada *target audience* dan memilih *website* sebagai media yang paling cocok untuk menunjukkan informasi tentang Brain Fog. Pendekatan dilakukan secara interaktif dan adanya fitur cerita yang dapat digunakan untuk mempelajari tentang Brain Fog.

Pengumpulan data menggunakan metode hybrid dimana menggabungkan kedua metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dimulai dengan melakukan *secondary research*, setelah itu melakukan wawancara dengan ahli saraf dan neurology bernama Dr David Wryanto yang membahas tentang Brain Fog, selanjutnya melakukan studi *existing* dan referensi, setelah itu melakukan observasi. Metode kualitatif dimulai dengan menyebarkan kuesioner kepada

target audience yang berumur 25-29 tahun berdomisili Jabodetabek, hasil dari kuesioner akan di analisis lalu di traik kesimpulan dari semua yang sudah dilakukan.

Perancangan dilakukan dengan megunakan metode perancangan *design thinking* yang memiliki 5 tahap yaitu *Empathize, define, ideate, prototype, test*. Pada tahap *define* menentukan perancangan dibuat untuk siapa dan pada tahap *ideate* memulai mendesain *website* tersebut, dan pada tahap *prototype* memulai untuk membuat *high fidelity* dan bersiap siap untuk melakukan tahap *testing* dimana *prototype* yang sudah di buat akan di coba oleh pengguna dan mendapatkan masukan kepada perancangan nya.

Website dinamakan “Forney” karena konsep penamaan *website* dimulai dari adanya *fog* sebagai kabut dan *journey* sebagai perjalanan, oleh karena itu penaman *website* dimanakan “Forney” singkatan dari kata *fog* dan *journey*.

Perancangang *website* diharapkan dapat memberikan informasi tentang Brain Fog yang dapat dipercaya benar dan menarik, dengan penyampaian nya melalui *storytelling*, interaksi yang menarik dan mudah dimengerti.

5.2 Saran

Perancangan *website* yang penulis lakuakn membuat penulis mempelajari berbagai hal dan memiliki beberapa saran yang penulis miliki untuk dibagi kepada mahasiswa yang akan menjalani tugas akhir kedepan nya maupun orang lain yang membaca ini:

- 1) Bagi mahasiswa yang akan mengambil tugas akhir di semester selanjutnya, pastikan bahwa apa yang di kerjakan sesuai dengan motivasi diri sendiri, karena dengan mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan motivasi diri, pekerjaannya akan lebih mudah dan perancangan dapat dikerjakan dengan baik.
- 2) Gunakan waktu sebaik mungkin dan kejar perancangan dan laporan secepatnya Sehingga memiliki waktu untuk membenarkan perancangan dan lain nya.

- 3) Informasi Brain Fog maish berkembang dan setiap hari nya akan ditemukan informasi baru tentang Brain Fog jadi jangan takut untuk belajar lebih lanjut tentang hal yang di ingin tahukan.
- 4) Pada perancangan pastikan membuat cadangan desain Sehingga semua tahap dapat di ambil kembali bila diperlukan pada saat melakukan laporan dan *design document*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA