

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hipertensi merupakan penyakit *silent killer* kronis dan gejalanya tidak diketahui sama sekali pada sebagian orang hingga keadaannya sudah parah. Kondisi yang dibiarkan terus menerus dapat menyebabkan kematian dan hal tersebut sudah banyak terjadi di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dari hasil riset Riskesdas 2018 yang menunjukkan bahwa hipertensi yang tercatat sebesar 34,1% dan May Measurement Month 2017-2018 juga mencatat bahwa hipertensi telah turun ke usia yang lebih muda sebesar 34-35%.

Kemudian berdasarkan survei yang penulis sebarakan kepada 100 responden, diketahui bahwa pengetahuan terkait literasi anjuran garam dan hipertensi masih rendah serta adanya kekeliruan tentang pemahaman hipertensi. Berdasarkan survei yang sama juga penulis menanyakan media apa yang menurut para responden lebih terpercaya dalam pembahasan kesehatan. Mayoritas responden menjawab media *website*. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk merancang *website* tentang hipertensi dimana targetnya ditujukan kepad anak muda 15-24 tahun.

Penulis melakukan perancangan *website* tersebut dengan metode *storytelling* dengan alasan yang mendasar adalah karena dapat dipercayai untuk mendorong pemahaman membaca dari *user* serta dapat memperdalam *insight* yang diperoleh. Penulis tidak lupa untuk menambahkan interaktivitas berupa gamifikasi juga untuk memudahkan pemahaman konten. Tujuan gamifikasi juga memberikan gambaran apa yang akan terjadi ketika seseorang kelebihan sodium kepada para audienns.

Ketika produk sudah menjadi sebuah *prototype*, penulis melakukan *testing* selama dua kali yaitu *alpha test* dan *beta test*. Melalui kedua uji cob aini, penulis memperoleh banyak masukan dan melakukan proses revisi. Revisi berdasarkan *feedback* para user sangat penting karena untuk kenyamanan dan kejelasan dalam menggunakan *website* tersebut supaya mereka paham tujuannya perancangan ini.

5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan oleh penulis akan menjadi sebuah pengalaman yang sangat berarti dalam pengembangan diri. Pengembangan diri yang dirasakan oleh penulis dimulai dari pengaturan waktu yang baik, teknik menggunakan aplikasi, dan kemampuan berkomunikasi yang baik dan jelas bersama rekan ataupun pembimbing. Penulis ingin menyampaikan saran untuk para peneliti yang hendak melakukan perancangan yang serupa yaitu:

- 1) Mencari topik yang relevan dengan bidang pengetahuan dan hobi yang tidak asing dengan diri sendiri
- 2) Melakukan pencarian data secara mendalam dan detil untuk mempermudah identifikasi masalah beserta solusi yang mampu diberikan berdasarkan permasalahan masalah tersebut.
- 3) Bersikap terbuka dan mau menerima kritikan serta masukan baik itu dari *user* berdasarkan *feedback* yang diterima waktu *alpha* dan *beta test* ataupun dari yang lainnya.
- 4) Berempati terhadap *user* dalam melakukan perancangan supaya memiliki tujuan dan visualisasi yang lebih jelas ketika sedang membuat perancangan tersebut
- 5) Selain memperhatikan masalah latar dari topik yang diangkat, seorang desainer juga harus memperhatikan persoalan yang akan menjadi masalah desain dari perancangan.
- 6) Dalam melakukan perancangan, penulis harus menjelaskan teori yang digunakan dengan jelas dan sesuai dengan yang diaplikasikan.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A