

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Indonesia merupakan negara dengan penderita skizofrenia paling tinggi di dunia, dimana Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi daerah dengan kasus skizofrenia paling banyak di pulau Jawa. Skizofrenia merupakan gangguan mental berat yg dapat membuat penderita mengalami halusinasi, delusi, kekacauan berpikir, dan perubahan perilaku. Walaupun memiliki tingkat sembuh yang sangat kecil, pengobatan dan perawatan yang sesuai dapat membantu penderita menjalani kesehariannya dengan normal, menghindari terjadinya kekambuhan yang berujung banyak komplikasi seperti perilaku agresif hingga paling parah pikiran untuk menyakiti dan bunuh diri. Namun berdasarkan data yang diperoleh, masih banyak orang tua yang tidak mengetahui dan memahami gangguan mental skizofrenia. Keluarga yang terdampak skizofrenia juga banyak yang tidak tahu cara mendukung anggotanya yang mengidap penyakit ini. Padahal keluarga merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kesejahteraan dan membantu mengurangi kekambuhan penderita skizofrenia. Oleh karena itu, perancangan ini dibuat untuk meningkatkan wawasan masyarakat mengenai skizofrenia dan cara mendeteksinya, juga membantu keluarga yang terdampak skizofrenia lebih memahami cara mendukung anggotanya yang mengidap skizofrenia agar dapat meminimalisir kekambuhan dan menjalani hidupnya lebih baik.

Penulis menggunakan metode desain Robin Landa dalam bukunya *Graphic Design Solutions 5th Edition* (2014) yang mencakup tahapan orientasi, analisis dan strategi, desain konsep, pengembangan desain, dan implementasi. Pada tahap orientasi dan analisis, penulis melakukan pencarian data dengan menggunakan kuisisioner dan wawancara untuk membantu memahami kebutuhan dan menentukan media informasi akan dibuat, juga isi konten yang memenuhi kebutuhan target. Kemudian dilanjutkan dengan konsep desain yang didapatkan menggunakan

brainstorming dimana penulis menentukan *tone of voice* yaitu *optimistic, helpful*, dan *encourage* dengan *big idea* “*Bridge of Hope*”.

Setelah menentukan konsep dan arah visual, penulis mulai mengembangkan *website* berdasarkan strategi dan konsep yang dibuat, juga menggunakan teori-teori yang dapat membantu hasil *website* lebih memuaskan dengan melakukan sketsa hingga difinalisasikan. Selain *website*, penulis juga membuat desain media dan pemilihan media sekunder untuk mendukung media primer. Desain final *website* dibuat menjadi prototype sederhana dengan tampilannya yang modern dan jelas, ilustrasi yang profesional, dan konten yang mudah dimengerti dan *to the point* cocok untuk digunakan orang tua dan keluarga.

Penulis berharap *website* ini dapat meningkatkan wawasan dan kewaspadaan masyarakat terhadap gangguan mental skizofrenia dan membantu keluarga yang terdampak skizofrenia untuk mendapatkan bantuan informasi dan dukungan mental untuk membantu membuat lingkungan dan masa depan yang cerah untuk anaknya yang mengidap skizofrenia.

5.2 Saran

Penulis menyadari banyak hal yang menjadi kekurangan dalam proses perancangan media informasi ini. Berikut saran penulis untuk mahasiswa yang akan merancang media informasi dengan topik serupa maupun topik lainnya:

1. Pilihlah topik sesuai minat anda karena dengan menyukai topik yang disukai, akan meningkatkan motivasi untuk membuat perancangan yang lebih maksimal.
2. Penting untuk mempelajari proses perancangan media yang akan digunakan meskipun sebelumnya tidak familiar agar proses dan hasil perancangan maksimal.
3. Pemilihan topik yang berkaitan dengan kesehatan mental yang kompleks membutuhkan banyak data dan narasumber yang sulit didapatkan, sebaiknya melakukan pengumpulan data sedini mungkin agar tidak menghambat proses perancangan.

4. Target untuk kuisioner perancangan harus tepat dan sesuai, juga dilakukan FGD agar data yang dibutuhkan dalam perancangan benar dan maksimal.
5. Pembuatan setiap elemen desain harus sesuai dengan target perancangan yang masih kurang berhasil dilakukan oleh penulis terutama dalam segi ilustrasi.
6. Penting untuk membuat banyak alternatif sketsa sehingga proses perancangan jelas dan mendapatkan hasil yang maksimal.
7. Penting untuk mengatur waktu dengan disiplin agar perancangan dapat berjalan dengan lancar dan dapat diselesaikan tepat waktu dengan tenang.
8. Gunakan bimbingan sebaik mungkin agar dapat masukkan dan pendapat dari orang yang lebih ahli dan berpengalaman sehingga dapat merancang karya yang lebih baik.
9. Carilah teori-teori sebanyak mungkin yang dapat membantu perancangan dari segi visual dan konten agar hasil karya lebih valid dan didasarkan oleh teori, jangan menurut perancang dan kemauan sendiri.
10. Lebih teliti dalam perancangan visual karya dari margin, layout, pemilihan warna, ilustrasi, dan peletakkan elemen desain sehingga hasil lebih rapih, menarik, dan maksimal.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA