

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Stoikisme adalah aliran filsafat yang relevan dengan kehidupan modern dan dapat dilihat dari meningkatnya popularitas stoikisme sejak masa pandemi Covid-19. Stoikisme juga menjadi salah satu landasan program psikolog dalam mengobati pasien depresi, *anxiety*, dan lain-lain yaitu bernama program CBT (*Cognitive Behavioural Therapy*). Dengan popularitasnya dan relevansinya pada menjaga emosi negatif berlebihan membuat stoikisme cocok untuk diperkenalkan pada kalangan remaja akhir yang pada dasarnya sedang mengalami *quarter life crisis*. Hal ini paling marak terjadi pada daerah perkotaan yang cenderung memiliki budaya yang membuat anak muda berpikiran bahwa lingkungan sekitar mereka menuntut mereka untuk selalu bergerak. Oleh karena itu penulis melakukan perancangan media informasi digital dalam bentuk website khusus memperkenalkan stoikisme sebagai cara kontrol emosi untuk remaja akhir berusia 18 – 24 tahun. Media dibuat dalam bentuk website karena remaja akhir saat ini yang mengandalkan *website* sebagai media informasi.

Perancangan diawali dengan proses wawancara dengan psikolog Fiona Valentina Damanik, M.Psi membahas tentang relevansi stoikisme dengan remaja akhir, lalu dilanjutkan dengan FGD bersama calon target *user* untuk mengetahui pengetahuan tentang stoik dan preferensi visual, wawancara dengan remaja usia 18 tahun yang mendalami stoik tentang apa saja nilai-nilai stoik yang bermanfaat dan cara menyampaikannya kepada sesama remaja. Penulis juga menyebarkan kuesioner untuk mengetahui data secara garis besar tentang preferensi visual dan pengetahuan remaja akhir tentang stoik.

Dalam tahap perancangan menggunakan HCD dari IDEO.org, penulis menemukan *big idea* berupa “*Dive into everyday happiness*”. Dari situ penulis menentukan *tone of voice* berupa *calming, friendly, youthful*. Pada saat *alpha test*

penulis mendapatkan masukan yang baik untuk aspek visual namun masih bisa dikembangkan dalam aspek interaktivitas dan navigasi oleh karena itu penulis mencoba meningkatkan kenyamanan navigasi UI/UX. Dalam *beta testing* penulis mendapatkan peningkatan dalam navigasi meskipun beberapa orang masih sulit menavigasinya.

Dengan dilakukannya perancangan *website Young Stoic*, penulis berharap stoikisme dapat menjadi lebih dikenal oleh kalangan remaja akhir dan dapat membantu mereka dalam menjaga kontrol emosi negatif dan meningkatkan kualitas hidup mereka dengan mempertimbangkan menggunakan nilai-nilai stoik dalam hidup mereka.

## 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan proses perancangan *website* untuk stoikisme remaja akhir, penulis mendapatkan bermacam masukan dari dosen dan rekan selama pelaksanaan perancangan *website* ini. Dari situ penulis mengumpulkan beberapa pelajaran yang dapat menjadi saran untuk perancangan di masa depan dan peneliti lainnya yang akan menggunakan topik serupa:

- 1) Dengan menambahkan elemen *storytelling* dapat lebih mudah menarik *engagement* target pengguna *Young Stoic*, karena mengetahui bahwa kalangan remaja akhir akan lebih tertarik membuka dan menyerap informasi melalui cerita.
- 2) Dalam merancang media interaktif pastikan bahwa semua interaktivitas saling berhubungan dan tidak meninggalkan aset apapun.
- 3) Dalam merancang media informasi, pastikan peneliti telah mengumpulkan sumber dan susunan konten yang akan dimasukkan dalam perancangan.
- 4) Filsafat merupakan topik yang memiliki potensial luas untuk dijadikan topik penelitian dan perancangan medianya mengetahui bahwa ilmu filsafat memiliki banyak aliran dan manfaatnya.
- 5) Pastikan untuk memanfaatkan waktu sebaik mungkin selama waktu perancangan dengan mengeksplorasi data sehingga *big idea* yang didapat dapat menjadi lebih kreatif.