

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Di Indonesia terdapat 10% penderita berusia 15 tahun ke atas yang mengalami gangguan emosional berdasarkan data riskesdas tahun 2018. Gangguan emosional tersebut salah satunya adalah *Emotional Dependency*, dimana individu merasa takut mendalam saat ditinggal sendirian dan percaya bahwa mereka hanya akan bahagia saat bersama orang lain atau ditemani oleh orang lain. Individu sering merasa rasa percaya diri yang rendah dan sangat bergantung dengan orang lain. Padahal, individu yang berada di usia tersebut dimana memasuki atau sedang dalam tahap dewasa awal adalah saat dimana individu seharusnya berfokus pada komitmen karir dan memasuki tahap kehidupan baru.

Berdasarkan kuesioner yang penulis sebarakan, terdapat 61,8% dari responden yang menjawab bahwa responden tidak sering melihat media informasi yang membahas mengenai *Emotional Dependency* dan 52,7% menjawab bahwa responden kesusahan mencari cara dalam mengatasi urgensi untuk selalu ditemani. Padahal, *Emotional Dependency* merupakan gangguan emosional yang tidak bisa dianggap remeh karena dapat menyebabkan individu menelantarkan diri sendiri dan mengalami stress hingga depresi sehingga seharusnya ada media informasi yang bisa memuat secara komprehensif mengenai *Emotional Dependency*.

Dalam merancang media informasi, penulis menggunakan metode dari Robin Landa, yaitu metode perancangan yang terdiri dari 6 tahap, *orientation, analysis, concept, design, dan implementation*. Setelah melewati tahap *orientation* dan *analysis*, penulis masuk ke tahap *concept* dimana penulis menentukan *big idea* yang berada di sisi positif agar dapat menghibur penderita sekaligus menyediakan informasi yang memiliki kesan *fun* walaupun masih dalam ranah ilmiah. Ilustrasi yang dimuat dalam *E-Book* juga mempertimbangkan *big idea* yang condong ke arah *adventure* dan *journey* serta *warm* dan *exciting*. Target audiens dari perancangan

merupakan dewasa awal berumur 19-25 tahun yang sering berada di layar gadget dan juga SES A yang mempunyai gadget *handphone*, tablet, ataupun laptop. Sehingga berdasarkan kesimpulan tersebut penulis memilih jenis media buku digital dan mempublikasikan buku digital di website publikasi *E-Book* yaitu Issuu agar lebih mudah diakses.

5.2 Saran

Pada perancangan *E-Book 'The Journey of Overcoming Loneliness'*, penulis mendapatkan beberapa masukan atau *feedback* yang dapat menjadi pertimbangan dalam perancangan mahasiswa/i yang berencana membuat karya tugas akhir atau karya tulis dengan topik serupa:

- 1) Dalam pemilihan topik tugas akhir, mahasiswa/i bisa lebih melakukan riset mendalam lagi mengenai alasan atau tujuan dari perancangan agar mendapatkan latar belakang yang lebih kuat sehingga pada saat diuji akan lebih lancar dalam segi menjawab.
- 2) Mahasiswa/i yang ingin merancang buku digital maupun cetak bisa mempertimbangkan lagi cara apa yang dapat memudahkan orang-orang atau target audiens menemukan media buku digital baik cetak tersebut. Seperti dari *brand mandatory*, dll.
- 3) Dalam perancangan, mahasiswa/i dapat belajar manajemen waktu karena dalam perancangan, dibutuhkan lebih pengaturan waktu perancangan karena hal tersebut sangat krusial.
- 4) Dalam merancang buku terutama digital, mahasiswa/i bisa lebih memperhatikan aspek interaktif yang bisa dimasukkan ke dalam buku tersebut karena kelebihan buku digital merupakan aspek interaktivitasnya. Selain itu, untuk menarik audiens lebih lagi, mahasiswa/i bisa lebih memperhatikan aspek *storytelling* juga.