

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Perkembangan teknologi juga membawa kehidupan sosial manusia satu langkah lebih tinggi. Salah satunya perkembangan komunikasi yang didukung oleh media-media seperti media sosial. Media sosial mendekatkan hubungan antar manusia dengan satu sama lain, namun juga dapat mendekatkan seorang penggemar dengan idolanya. Kedekatan yang dirasakan oleh penggemar ini disebut dengan hubungan parasosial yang bersifat searah dan dikembangkan oleh penggemar. Dengan adanya sosial media, hubungan parasosial bisa berkembang menjadi dua arah, dan efek-efek buruk yang diakibatkannya dapat menjadi lebih parah dan mengganggu kehidupan serta mental. Selain itu, belum ada banyak informasi dan media informasi mengenai hubungan parasosial yang beredar. Jikapun ada, masih hanya membahas kasus contoh dan tidak menjelaskan secara jelas serta panduan mengatasinya. Maka dari itu penulis merancang media informasi interaktif berupa *game* mengenai informasi hubungan parasosial.

Menggunakan metode perancangan *design thinking* oleh d.school yang dibagi menjadi lima tahap yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pada tahap *emphatize* dan *ideate*, penulis menentukan masalah yang ingin diangkat, dan memetakan target audiens berdasarkan pengumpulan data yang dilakukan. Setelah itu pada tahap *ideate*, penulis merancang solusi berdasarkan masalah yang sudah ditentukan dengan melakukan *brainstorming* dan menentukan ide dan konsep dari *big idea* yang didapatkan yaitu “*Understanding the threats attachment of fiction fantasy*” sebagai acuan perancangan. Pada tahap *prototype*, penulis merancang tampilan dan keseluruhan *prototype* dari *game* yang akan diuji coba ke khalayak umum (*alpha test*) pada tahap *test*.

Hasil karya *prototype* kemudian diujikan kepada target audiens pada *beta test* untuk mendapatkan *feedback* setelah direvisi dari *feedback* yang didapatkan pada

*alpha test*. Berdasarkan hasil *feedback* yang didapatkan, secara keseluruhan *game* sudah dirancang dengan baik dari segi visual, konten, dan interaktifitas. Beberapa kendala yang dialami oleh responden saat uji coba adalah seperti kendala *hardware* yang menyebabkan interaktifitas terganggu, dan juga beberapa fitur yang harus dikembangkan dan disempurnakan. Namun, dari segi konten, target audiens dapat memahami dan mendapatkan informasi mengenai hubungan parasosial tingkatan ekstrem maupun tingkatan lainnya dari *game* yang telah dirancang.

## 5.2 Saran

Melalui perancangan tugas akhir ini, penulis mendapatkan pelajaran dan saran dalam merancang. Penulis juga dapat mendalami informasi mengenai hubungan parasosial lebih dalam lagi, beserta teori dan tips dalam merancang. Penulis tidak lepas dari kesalahan dan kesulitan selama pelaksanaan tugas akhir, oleh karena itu saran yang dapat disampaikan oleh penulis kepada para pembaca atau calon perancang penelitian dengan topik serupa yaitu.

- 1) Pilihlah topik yang memang disukai atau sangat tertarik untuk dibahas agar pelaksanaan tugas akhir terasa tidak berat dan dapat dijalani dengan senang hati tanpa ada paksaan dari sekitar.
- 2) Lakukan riset data secara detail untuk menghindari data yang tidak mendukung. Apabila bisa dan data yang tersedia tidak banyak dalam bahasa Indonesia, lakukan riset dengan bahasa yang sesuai dengan pembahasan topik.
- 3) Pastikan seluruh pertanyaan kuesioner sudah lengkap agar data yang dikumpulkan lengkap dan tidak kurang.
- 4) Buatlah *goal* setiap minggunya dan *timeline* agar proses perancangan dapat berjalan dan selesai tepat pada waktunya. *Timeline* yang ditentukan juga dapat membantu perancang untuk mendapatkan istirahat yang cukup.
- 5) Perhatikan *practical guide* dan ikuti ketentuan pada *template* tugas akhir agar meminimalisir terjadinya kesalahan dan kekurangan data.