

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

ADHD adalah *attention deficit hyperactive disorder* merupakan gangguan pada otak yang mengakibatkan para penderita sulit fokus dan mendapatkan dorongan impulsif. ADHD di kenal sebagai gangguan perkembangan otak yang tidak dapat di sembukan, akan tetapi dapat dikurangi dengan pelatihan fokus, okupasi dan bermain. Gejala ADHD dapat muncul pada usia kapan saja, walaupun mereka tidak ada riwayat gangguan ADHD saat kecil, ADHD dapat muncul pada usia dewasa dengan gejala yang berbeda jika gejala ADHD terdiagnosis pada usia dini. Cenderung munculnya gejala ADHD dekarena faktor lingkungan yang mengharuskan penderita untuk beradaptasi pada lingkungan baru. Khususnya untuk wanita gejala ADHD lebih condong ke tipe intensi atau kesulitan fokus dibanding hiperaktivitas.

Proses pengumpulan data dengan metode kualitatif dan kuantitatif, pada metode kuantitatif penulis melakukan wawancara kedua narasumber yaitu, ahli rajut dan psikolog klinis. Sedangkan pada metode kualitatif penulis menyebarkan kuesioner ke 100 responden dengan platform *Google Form*. Selain itu penulis melakukan tinjauan Pustaka, studi eksisting dan studi literasi.

Pada perancangan media informasi interaktif penulis menggunakan metodologi perancangan *design thinking* sebagai acuan dalam proses perancangan terdapat 5 tahap yaitu *emphize, define, ideation, prototype, test*. penulis melakukan *brainstorming* pada tahap *ideation* dan mendapatkan beberapa *keyword* yang di jadikan *big idea* yang menjadi panduan untuk ke tahap selanjutnya itu membuat *moodboard*, visual, warna, *typeface*, dan gaya ilustrasi. penulis mendapat kan 5 *keyword* yaitu *therapy, journey, fun, challenge, improvment* yang akhirnya menjadi *big idea* yaitu *Crochet enhancing cognitive function*. Media informasi yang terpilih adalah buku interaktif dirancang dengan konten singkat, jelas ,padat menggunakan ilustrasi, foto untuk menunjukkan aktivitas yang akan dilaksanakan selama 10 hari ke depan dengan foto yang timpalikah bertujuan agar pembaca dapat mengikuti dan mengetahui target yang perlu capai pada hari tersebut. Ilustrasi

dirancang sesuai dengan target audiensi dan pilihan media sekunder berdasarkan pertimbangan tujuan dan kebutuhan target audiensi. Dengan media informasi ini, diharapkan dapat membantu dewasa awal di Jabodetabek dalam memahami ADHD secara mendalam dan mencoba aktivitas baru yang dapat membantu mengurangi gejala ADHD serta melatih fokus target audiensi dengan hobi baru. Dengan harapan target audiensi dapat menerima dan mengurangi gejala ADHD dengan bantuan profesional.

ADHD adalah gangguan mental bukan gangguan intelektual, karena individu dengan ADHD mungkin mengalami masalah terkait prestasi, permasalahan ini umumnya cenderung dipicu oleh gangguan pemusatan perhatian dan bukan merupakan masalah kapasitas intelektual, selain itu penanganan harus dari pemahaman baru mendapatkan kesadaran untuk melakukan terapi

## **5.2 Saran**

Pada perancangan buku interaktif *Mari Belajar Merajut: Melatih Fungsi Kognitif dan Motorik ADHD dewasa*, dalam pengumpulan data diperlukan pandangan dari sisi individu yang memiliki gangguan ADHD. Pada Isi konten buku mengenai ADHD harus diulik lebih dalam dengan tujuan agar target audiensi lebih mengerti dan paham tentang gejala ADHD dan manfaat merajut untuk kesehatan.

Dalam perancangan ilustrasi pada buku interaktif tersebut harus lebih konsisten dalam menentukan gaya visual yang dirancang harus sesuai dengan target audiensi. Pada halaman aktivitas dalam satu hari dibutuhkan berapa lama dalam membuat boneka rajut untuk individu yang terdiagnosis ADHD. Dalam perancangan buku interaktif masih banyak kekurangan dalam gaya visual, interaksi buku dan terdapat banyak *typo* dalam isi buku yang membuat pembaca salah mengartikan dan tidak mengerti pesan yang ingin disampaikan. Dalam segi informasi, masih banyak kekurangan dan perlu diulik lebih dalam agar target lebih mengerti dan paham pesan yang ingin disampaikan selain itu, aktivitas pada buku harus lebih menarik dan perlu instruksi lebih detail padahal halaman aktivitas.

Dewan sidang juga memberikan saran untuk lebih konsisten dalam perancangan gaya visual agar gaya visual lebih konsisten dan tidak berubah-

berubah dalam perancangan buku ini. Pada perancangan buku ini masih butuh di tingkatkan dalam segi aktivitas dan interaksi pada buku.

- 1) Dalam pengumpulan data, narasumber merupakan bagian terpenting dari penelitian dengan mendapatkan narasumber yang valid dalam pekerjaan dan pengetahuan yang solid sebagai acuan dalam proses perancangan.
- 2) Dalam proses perancangan desain diperlukan fondasi yang kuat dan gaya visual yang konsisten.
- 3) Dalam pengumpulan data perlu mencari narasumber yang memiliki pengalaman dan pernah berada dilingkungan dengan individu yang memiliki gejala ADHD, agar mendapatkan pandangan tentang keserahan yang dialami individu yang tinggal atau berada dilingkungan bersama individu terdiagnosis gejala ADHD
- 4) Dalam tahap pengumpulan data memerlukan mencari narasumber yang memiliki gejala ADHD agar mendapat melakukan observasi lebih lanjut dan pandangan baru mengenai kebutuhan target audiensi.
- 5) *Layout* pada buku harus lebih diperhatikan dalam segi margin penata letak gambar dan tulisan
- 6) Dalam daftar isi buku perancangan masih memiliki kekurangan dengan segi halaman yang tidak sesuai dengan halaman tiap sub bab tersebut.
- 7) Pada proses perancangan harus ada niat dalam mengerjakan tugas akhir ini atau karya agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik. Bimbingan dengan dosen pembimbing sangat lah membantu dalam proses perancangan karya.
- 8) Saat sidang dilaksanakan, memerlukan jawaban yang *solid* dan tidak ragu atas jawaban yang dilontarkan. Sebelum memnjawab pertanyaan lebih baik berpikir terlebih dahulu sebelum menjawab dan perlu melakukan riset lebih dalam mengenai topik yang diangkat.

Semoga penulisan dan karya yang telah dirancang oleh penulis dapat menjadi referensi bagi pembaca sebagai penelitian lain ke depannya.