

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Alergi merupakan sebuah kondisi tubuh yang sensitif terhadap partikel yang disebut dengan alergen. Salah satu bentuk penyakit alergi yang dapat menyerang anak muda adalah rhinitis alergi atau dikenal dengan nama pilek alergi atau *hay fever*. Pemicu rhinitis alergi bisa berupa debu, tungau, bulu hewan, spora jamur, dan sebagainya. Gejala yang ditimbulkan dari penyakit ini seperti produksi lendir hidung berlebih, pembengkakan pada mata, timbul rasa gatal pada area mulut dan leher, serta bersin berlebih. Penyakit ini juga dapat menimbulkan komplikasi penyakit yang serius dan mengganggu kesejahteraan hidup penderita.

Menurut hasil kuesioner terhadap target audiens, penulis menemukan masalah bahwa target audiens ternyata banyak yang belum mengetahui penyakit rhinitis alergi berikut. Sekitar hampir 63% dari responden yang mengaku sebagai penderita menjawab bahwa mereka baru menyadari ketika mengisi kuesioner berikut. Dengan demikian sebuah media informasi penting untuk mengedukasi anak muda mengenai pencegahan dan penanganan rhinitis alergi. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan narasumber ahli dan target audiens. Menurut narasumber ahli, rhinitis alergi dialami oleh 80% anak muda dan didorong oleh berbagai faktor, seperti asap rokok dan polusi udara. Penanganan rhinitis alergi harus dilakukan segera agar tidak menimbulkan sinusitis. Bagi target audiens yang merupakan penderita rhinitis alergi, media informasi yang tersedia kurang mampu mencukupi kebutuhan dan selera mereka. Melalui wawancara serta kuesioner target audiens, target audiens menginginkan media yang sesuai kebutuhan mereka, salah satunya yaitu situs laman interaktif.

Proses perancangan situs laman menggunakan metode perancangan Design Thinking oleh Hasso Platner (dalam Landa, 2018, hlm. 65-68) yang terdiri atas 5 tahap berupa *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan yang

dibuat penulis berupa media utama situs laman interaktif yang memuat informasi serta layanan kesehatan yang berfokus pada penyakit rhinitis alergi. Keunggulan media situs laman sebagai media informasi adalah kemudahan dan kecepatan akses oleh pengguna, yaitu dengan hanya menggunakan *link* situs di *browser* atau mencari lewat mesin pencari maupun akun media sosial. Situs laman memuat informasi mengenai pengertian rhinitis alergi, gejala, komplikasi, pencegahan, dan penanganan beserta fitur layanan konsultasi *online-offline* dan fitur diskusi bersama pengguna lainnya. Selain merancang media utama, penulis juga merancang media sekunder untuk promosi secara *online* lewat Instagram maupun *offline*, contohnya yaitu pembuatan akun Instagram beserta konten terkait rhinitis alergi yang bisa mengarahkan audiens ke situs serta pembuatan *booth* dan *merchandise* stiker. Adapun media sekunder cetak berupa poster berisi cara pencegahan rhinitis alergi yang dapat diunduh dan dicetak oleh pengguna sehingga bisa menjadi catatan pengingat. Perancangan yang dibuat kemudian diuji melalui *alpha testing* dan mendapat masukan dari bimbingan spesialis. Masukan yang diterima kemudian dipertimbangkan menjadi desain karya untuk proses *beta testing*.

Melalui proses *beta testing* dan analisa yang dilakukan, penulis mendapatkan bahwa situs laman interaktif yang dirancang memiliki konsep dan performa yang sudah cukup menjawab kebutuhan target audiens mengenai informasi penyakit rhinitis alergi serta pencegahan dan penanganannya. Sebagai media informasi, situs laman berikut memiliki kesan yang menarik namun juga informatif dan mudah dipahami. Adapun beberapa kritik serta saran yang diterima oleh penulis yang bisa dipertimbangkan untuk pengemabnagn rancangan di kemudian hari. Beberapa masukan yang dipertimbangkan untuk kemudian hari seperti penambahan dan penyesuaian maskot dan penyesuaian konten media sekunder Instagram.

5.2 Saran

Selama menjalankan proses perancangan berikut, penulis ingin menyampaikan saran bagi peserta didik yang akan menjalankan proses perancangan tugas akhir dengan topik serupa sebagai berikut:

- 1) Pemilihan topik perancangan sebaiknya tidak terlalu spesifik sehingga tidak menyulitkan dalam pencarian dan pengumpulan data target audiens;
- 2) Penulisan latar belakang bisa dibantu dengan rumus LSMUS (latar situasi, masalah, urgensi, dan solusi) yang dibuktikan dengan kuesioner awal dan data sekunder yang tersedia;
- 3) Penyusunan batasan masalah sebaiknya terfokus pada satu jenis target audiens terlebih dahulu sehingga tidak terlalu luas dan menyulitkan perancangan;
- 4) Pastikan bahwa target audiens yang mengikuti kuesioner maupun *beta-test* memenuhi syarat-syaratnya sebagai target audiens;
- 5) Pembuatan pertanyaan kuesioner berfokus kepada rancangan, bukan kepada topik yang dibawakan;
- 6) Apabila memilih media digital yang bisa *multi-platform*, ada baiknya untuk menelusuri apakah target audiens menyukai perangkat atau *platform* tertentu dibandingkan *platform* lainnya;
- 7) Dalam merancang situs, sebaiknya buat *design system* terlebih dahulu secara sederhana untuk membuat rancangan situs yang konsisten;
- 8) Dalam menentukan *grid* situs, sebaiknya pelajari macam dan fungsi *grid* beserta tentukan penggunaan *grid* dari ukurannya bukan jumlahnya;
- 9) Mengatur jadwal sebaik mungkin agar proses perancangan tidak terhambat ataupun terlambat;
- 10) Ketika menggunakan maskot untuk perancangan situs, jangan lupa untuk memikirkan secara matang konsep dan tujuan maskot serta bagaimana visualisasinya