

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Borderline Personality Disorder (BPD) merupakan gangguan kepribadian yang dapat menimbulkan perubahan suasana hati yang intens dan mempengaruhi cara seorang individu melakukan regulasi emosi secara sehat dan produktif. Terdapat psikoterapi yang dikembangkan untuk membantu mengatasi gejala BPD, terutama gejala disregulasi emosi dan perilaku impulsif, yaitu *Dialectical Behavior Therapy* (DBT). Walaupun informasi mengenai BPD dan DBT di Indonesia sudah tersedia, namun masih berbentuk dalam artikel *web* dan jurnal ilmiah sehingga konten informasi didalamnya sulit untuk dipahami secara efektif oleh semua kalangan. Selain itu, *support group* untuk para penderita BPD di Indonesia hanya terdapat satu, yaitu Komunitas BPD Indonesia. Komunitas ini menjadi tempat penyebaran konten informasi tentang BPD melalui media sosial dan tempat bagi para penderita BPD untuk saling bercerita pengalaman mereka. Selain itu, komunitas ini menyediakan layanan *hotline* pencegahan bunuh diri dan mengadakan webinar, *workshop*, dan *meetups* bersama anggota komunitas lainnya.

Perancangan pameran interaktif ini ditargetkan kepada dewasa muda yang berusia 18 – 24 Tahun dan berdomisili di Jabodetabek. Sebelum memulai proses perancangan, penulis mengumpulkan teori – teori desain dan informasi tentang BPD dan DBT. Hal ini bertujuan untuk membantu penulis dalam merancang pameran interaktif tentang BPD dan DBT dan sebagai pedoman dalam perancangan karya dan konten.

Sebelum memulai perancangan, penulis perlu melakukan beberapa penelitian dan menentukan metode perancangan yang nantinya digunakan sebagai acuan tahapan proses perancangan pameran interaktif. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah menggunakan *mixed method research*, yaitu menggabungkan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian yang dilakukan penulis adalah

wawancara dengan para ahli, menyebarkan kuesioner, studi referensi dan studi eksisting. Hasil yang didapatkan dari melakukan penelitian tersebut adalah mendapatkan data - data pendukung yang sesuai dengan topik perancangan.

Proses perancangan pameran interaktif dilakukan berdasarkan metodologi perancangan *Human Centered Design* dari IDEO. Proses perancangan dimulai dari tahap *Inspiration*, yaitu menentukan target audiens dan melakukan wawancara dengan beberapa psikolog. Kemudian selanjutnya, pada tahap *Ideation*, penulis melakukan *brainstorming*, penulis membuat sebuah *mind map* terlebih dahulu untuk menentukan *keywords* utama, yang lalu dikembangkan menjadi *big idea* perancangan. *Big idea* yang ditentukan oleh penulis adalah "*Regulate in a Healthy Way for Difficult Emotions*". Kemudian *big idea* digunakan untuk menentukan konsep visual perancangan. Maka penulis memiliki konsep visual yang menggunakan ilustrasi dengan gaya visual seperti sketsa *doodle* dan menggunakan teknik pewarnaan *brush watercolor* sebagai referensi aset ilustrasi background. Setelah melakukan proses perancangan, penulis melakukan *alpha test* dan *beta test* dengan tujuan untuk meningkatkan perancangan sesuai dari *feedback* yang didapatkan.

Dapat disimpulkan bahwa, untuk memberikan solusi atas penyebaran informasi tentang BPD dan DBT yang mudah diakses, lengkap dan interaktif, maka dibuatlah perancangan pameran interaktif menggunakan gaya visual yang merepresentasikan gejala – gejala pada BPD dengan gaya ilustrasi sketsa *doodle* dan dengan bahasa yang *uplifting* untuk meningkatkan *self-assurance* dan empati terhadap penderita BPD. Konsep dan elemen visual disesuaikan dengan target primer dari perancangan pameran interaktif, yaitu dewasa muda yang memiliki kesadaran dan peduli terhadap kesehatan mental, belum mengetahui atau memahami secara dalam tentang BPD dan DBT, suka mengunjungi tempat *public space*, serta sudah memahami penggunaan teknologi modern (*tech savvy*).

5.2 Saran

Selama menyelesaikan proses penelitian dan perancangan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat beberapa kekurangan dari penulis dan

perancangan ini masih bisa disempurnakan untuk melengkapi kekurangan yang masih ada. Penulis dapat memberikan beberapa saran bagi para pembaca yang akan melanjutkan dan mengerjakan Tugas Akhir baik dengan topik atau *output* yang serupa. Berikut adalah beberapa saran dari penulis kepada pembaca:

- 1) Pertimbangkan kembali topik perancangan yang akan dipilih untuk memastikan topik disukai dan memiliki urgensi yang dapat diselesaikan dengan solusi DKV karena proses perancangan Tugas Akhir cukup panjang dan memerlukan usaha yang tinggi untuk menyelesaikannya.
- 2) Pelajari dan gunakan teori yang telah dikumpulkan karena dapat membantu mengimplementasikan dalam proses perancangan yang dibuat.
- 3) Mengatur *time management* dengan baik agar pengerjaan Tugas Akhir dapat terselesaikan tepat waktu dan tidak melebihi batas waktu yang diberikan.
- 4) Pertimbangkan kembali dalam memilih lokasi untuk diadakannya pameran interaktif dan disesuaikan dengan tujuan perancangan.
- 5) Menggunakan warna – warna pada *background* yang lebih sesuai pada karya visual sesuai dengan tujuan perancangan dan strategi komunikasi yang telah ditetapkan dan pertimbangkan kembali penggunaan ukuran dan jenis font yang tepat sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dibaca.
- 6) Menambahkan ilustrasi yang lebih universal selain karakter perempuan pada *merchandise* berupa stiker agar jangkauan masyarakat yang dapat *relate* terhadap isu BPD lebih luas.
- 7) Memberikan pilihan alur bagi pengguna dalam menavigasi *interactive storytelling* sehingga tidak terpaku pada alur yang ditetapkan dan mempersingkat durasi waktu *loading* pada tiap *chapter* agar tidak membosankan dan membuat pengguna menunggu lama.
- 8) Menambahkan *Call-to-Action* pada pameran yang menuju pada komunitas BPD Indonesia sebagai ajakan bagi pengguna untuk mencari informasi lebih lanjut melalui komunitas yang sudah ada.

- 9) Laporan penelitian ini bersifat terbuka dan diperkenankan untuk digunakan sebagai referensi penelitian di masa yang akan datang, terutama bagi topik perancangan yang serupa. Perancangan ini diharapkan dapat berguna dalam membantu memberikan *insight*, pengetahuan dan mengembangkan penelitian bagi universitas, khususnya mengenai perancangan pameran interaktif mengenai gangguan kepribadian.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' composed of several white squares of varying sizes arranged in a grid-like pattern.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA