

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Body dysmorphic disorder (BDD) merupakan kondisi seseorang yang mengalami kecemasan berlebihan dan merasa tidak pernah puas terhadap penampilannya yang tidak ideal. Pengidap BDD memiliki gambaran tubuh yang terdistrosi. Usia rata-rata seorang individu dapat mengalami BDD adalah usia 17-21 tahun namun lebih sering terjadi pada rentang usia 15-18 tahun. BDD belum memiliki pengobatan tertentu yang dapat menghilangkannya namun terapi kognitif perilaku (CBT) atau penggunaan obat-obatan dapat dilakukan untuk menangani kondisi ini. Mempertimbangkan dampak yang ditimbulkan, BDD berpotensi menjadi bahaya bagi diri seorang individu.

Kondisi ini belum sepenuhnya disadari oleh masyarakat karena keterbatasan media informasi yang memumpuni. Hal ini dibuktikan dalam survey yang dilakukan dengan presentase 70% masyarakat belum mengetahui BDD dan 75% lainnya tidak memahami kondisi tersebut. Oleh sebab itu, dibentuk solusi berupa perancangan media interaktif *website mobile*. Perancangan ditujukan kepada remaja berusia 15-21 tahun dan menggunakan pendekatan cerita interaktif untuk menyajikan informasi secara menarik.

Dalam proses perancangan, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara bersama psikolog klinis dari Clarity Psychology center yaitu Hertha Christabelle H., M.Psi. Perancangan menggunakan metode perancangan *human centered design* (HCD) oleh IDEO. Metode tersebut terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

Tahapan *inspiration* fokus mengerucutkan permasalahan yang diangkat dan metode perancangan yang digunakan melalui proses riset dan wawancara. Data tersebut digunakan pada tahapan *ideation* sehingga menghasilkan *big idea* berupa "*Embracing Mind and Connection with others through Reflective Storytelling*". *Website* yang dirancang dinamakan Mind Story, untuk merepresentasikan cerita

pikiran dair orang yang memiliki permasalahan kesehatan mental. Pada *implementation* melalui proses *alpha test* dan *beta test* yang memberikan umpan balik dari hasil perancangan. Tahapan ini digunakna untuk memperbaiki dan mengembangkan desain agar mampu memenuhi tujuan perancangan sebagai media informasi yang sesuai dengan kebutuhan target.

Melalui perancangan *website* Mind Story, penyajian informasi pada media perancangan diharap dapat memperkenalkan gejala dan bahaya *body dysmorphic disorder* dengan menggunakan pendekatan cerita interaktif. Desain dan informasi dapat dipelajari dan dipahami dengan baik sehingga dapat menjadi pencegahan. *Website* juga dapat membantu mengedukasi masyarakat terutama remaja mengenai *body dysmorphic disorder*.

5.2 Saran

Selama proses perancangan *website* Mind Story, terdapat banyak hal terkait topik *body dysmorphic disorder*, memperdalam teori, penerapan desain, *management* waktu hingga aspek sosial yang dapat dipelajari. Berdasarkan hal tersebut, terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada para peserta tugas akhir yang hendak mengambil media ataupun topik serupa maupun dengan topik baru.

Pemilihan topik dan perancangan bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan sosial dan desain sehingga sesuaikan hal tersebut dengan kapasitas para peserta sehingga proses pengerjaan dapat dilakukan dan diselesaikan dengan hasil yang memuaskan. Dalam mengangkat topik dan perumusan masalah, peserta dapat mempertimbangkan sumber daya yang dibutuhkan sehingga tidak mengalami kesulitan dalam memperoleh data. Pengelolaan dan pemanfaatan waktu dalam menjalankan tugas akhir dapat dimaksimalkan.. Pastikan kembali prioritas perancangan agar dapat memenuhi tujuannya. Pembahasan *body dysmorphic disorder* sering disalahartikan sehingga diperlukan batasan masalah yang lebih spesifik pada satu arah agar perancangan lebih relevan pada target.

Terdapat bebera[a saran yang ditujukan kepada penulis terhadap media perancangan dan topik yang diangkat sebagai berikut.

1. Perlu diketahui bahwa metode pengumpulan data melalui wawancara dan kuesioner dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya untuk mendapatkan data yang relevan. Dianjurkan melakukan wawancara kepada seseorang yang memiliki riwayat *body dysmorphic disorder* untuk melengkapi data perancangan. Wawancara yang dilakukan pada seseorang yang memiliki *body dysmorphic disorder* harus diketahui oleh psikolog untuk menghindari kesalahan diagnosis pada pengidap.
2. Perlu diketahui bahwa penting untuk mengeksplorasi konsep dalam membuat dan menggunakan asset visual perancangan agar dapat mampu memenuhi tujuannya dalam menyampaikan pesan perancangan.
3. Dalam merancang karya, perlu diperhatikan komposisi penggunaan warna primer dan sekunder.
4. Dalam merancang karakter, peserta dapat memperhatikan pesan yang ingin disampaikan agar mampu merepresentasikan tujuan perancangan karakter.
5. Sebaiknya peserta tugas akhir yang ingin mengangkat topik serupa mengeksplorasi ilustrasi yang digunakan pada perancangan agar lebih bervariasi sehingga tidak tampak statis.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA