

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Short attention span adalah kondisi di mana seseorang mudah terdistraksi saat melakukan suatu hal dalam waktu yang lama. *Short attention span* memiliki tanda-tanda seperti mudahnya kehilangan fokus, kinerja tidak optimal hingga tertundanya pekerjaan. Tanda-tanda ini yang dapat menjadi berbahaya bagi para remaja. Pada dasarnya *short attention span* dapat terjadi karena adanya pola *attention switching* yang dilakukan terus-menerus oleh seseorang. Pola *switching* ini yang membuat seseorang jadi mudah berganti fokus. Pergantian fokus yang mudah ini dapat menjadi keuntungan pada era digital ini, tetapi jika dilakukan terus-menerus akan berakibat meningkatnya tingkat *stress* pada seseorang. Tingkat *stress* tinggi ini diakibatkan oleh aktivitas *multitasking* yang dipengaruhi pola *switching*. Kondisi ini tidak memiliki pengobatan melainkan dengan melakukan psikoedukasi, yaitu pelatihan untuk mengubah cara pandang dan pikiran. Namun, saat ini masih belum banyak yang mengetahui bahayanya *short attention span* jika dibiarkan. Selain itu, masih belum banyak media yang menggarap masalah ini.

Maka dari itu, dibutuhkan solusi berupa perancangan media informasi interaktif yaitu *mobile site*. Perancangan ini ditujukan untuk para remaja usia 18-21 tahun yang memiliki kesulitan saat melakukan pekerjaan karena masalah fokus. Pendekatan *mobile site* ini menggunakan fitur cerita dan tantangan yang bisa dilakukan oleh para remaja.

Perancangan menggunakan metode *5 Stages in the Design Thinking Process* oleh Interaction Design Foundation (2021). Pada tahap *empathize*, dilakukan pendekatan masalah dengan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Dilanjutkan dengan tahap *define* untuk menemukan akar masalah dan kebutuhan pengguna. Kemudian ide dan konsep mulai ditentukan di tahap *ideate*. Di tahap ini juga akan terjadi proses perancangan visual. Setelah semuanya telah selesai, visual

yang telah dibuat akan diimplementasikan menjadi sebuah *prototype* yang akan diuji coba di tahap *testing*.

Melalui perancangan ini, penyampaian informasi diharapkan dapat mengedukasi target audiens mengenai *short attention span* dan cara menanganinya. Maka dari itu, target dapat mengetahui *short attention span* dan melatih fokusnya secara perlahan.

5.2 Saran

Selama perancangan *mobile site* Focus Mate, terdapat banyak hal yang menjadi aspek yang dapat dipelajari dalam berproses, baik terkait topik *short attention span*, proses pencarian teori dan data, merancang desain, serta perkembangan *soft skill*. Berdasarkan aspek-aspek ini, terdapat beberapa saran ditujukan kepada calon mahasiswa yang hendak mengambil tugas akhir dengan topik serupa atau baru.

- 1) Mempertimbangkan dan mempersiapkan topik yang diminati sehingga proses pengerjaan dapat dilakukan dengan lancar tanpa perubahan. Sebelum memilih topik, pastikan terlebih dahulu topik yang akan diangkat masih berhubungan dengan masalah sosial dan kondisi masyarakat. Hal ini bertujuan agar *resource* yang dibutuhkan pada saat proses perancangan dapat ditemukan dengan lengkap dan baik.
- 2) Ketahui dan pahami topik yang diangkat sebagai bekal sebelum melakukan proses pengumpulan data baik kualitatif maupun kuantitatif. Hal ini dapat dilakukan dengan mempersiapkan daftar pertanyaan kuesioner, wawancara ahli atau FGD sehingga tidak akan ada materi yang tertinggal.
- 3) Ketahui lebih dalam terkait latar belakang narasumber yang akan diwawancarai sehingga data yang terkumpul menjadi lebih valid dan sesuai dengan topik utama.
- 4) Mempertimbangkan dan memikirkan *big idea*, konsep, *tone of voice* dan proses lainnya dengan matang sehingga pesan dari perancangan dapat tersampaikan dengan baik.

- 5) Memperhatikan komposisi penggunaan warna, *button*, *icon*, dan elemen desain lainnya dengan menyelaraskannya pada *big idea* dan *tone of voice* yang telah ditentukan.
- 6) Mempertimbangkan untuk penambahan fitur misi dan cerita pada *mobile site*.
- 7) Memperhatikan waktu agar dapat dikelola dan dimanfaatkan dengan baik sesuai dengan prioritas masing-masing.

