

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Sensory overload terjadi karena otak tidak dapat memproses informasi sensorik yang tertangkap oleh satu indera atau lebih. Kondisi ini merupakan penyebab pancaindera seseorang menjadi sangat terstimulasi sehingga dapat memicu rasa tidak nyaman, cemas, hingga panik. *Sensory overload* merupakan kondisi yang dapat dialami oleh siapa saja tetapi kondisi ini umumnya sering terjadi pada anak-anak. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis *sensory overload* dapat terjadi karena stimulasi sensorik yang berlebihan dari lingkungan karena tidak sesuai dengan tahap perkembangan sensorik pada usianya.

Sensory overload dapat terjadi karena perkembangan *sensory* dimulai dari anak lahir, dan puncaknya pada usia 3 – 7 tahun dan paling sering ditemukan pada indera sentuhan, pendengaran, dan penglihatan. Pemicunya dapat meliputi suara yang sangat keras, lampu yang terlalu terang atau kondisi mental atau fisik seperti depresi, dehidrasi, atau kondisi fisik yang tidak fit atau lelah. Anak-anak yang tidak memiliki kondisi khusus ini dapat terkena *sensory overload* karena terlalu banyak menerima informasi sensorik yang diterima oleh indera tidak dapat diproses yang menyebabkan *sensory overload*. Sayangnya masih banyak orang tua yang tidak memahami *sensory overload* padahal *sensory overload* pada anak-anak merupakan suatu kondisi yang sering terjadi tetapi tidak banyak orang tua yang memahami gejala dan cara mengatasi kondisi tersebut sehingga orang tua bingung cara menghadapi anak-anak yang mengalami kondisi *sensory overload*. Berdasarkan kuesioner yang dilakukan, sebanyak 65% dari responden orang tua kurang paham bahkan tidak memahami sama sekali dengan istilah *sensory overload*.

Metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode *mixed method* yang menggabungkan metode kuantitatif dimana dilakukan kuesioner, studi referensi dan studi referensi dan juga kualitatif dimana dilakukan wawancara

dengan narasumber agar penulis mendapat data yang detail dan memiliki bukti yang kuat. Perancangan *mobile website* menggunakan metode *Design Thinking*, metode ini terdiri dari 5 tahap yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *emphatize* dilakukan *user persona* dan *user journey*, tahap *define* dilakukan batasan dan rumusan masalah, tahap *ideate* dilakukan *mindapping*, *brainstorming* untuk menemukan *keywords* dan juga *big idea*, lalu membuat *moodboard*, penentuan *typeface* dan *color palette*, dan perancangan *wireframe* dan juga aset, lalu pada tahap berikutnya yaitu *prototype* dilakukan *information architecture*, *flowchart*, *wireframe*, *low fidelity* dan *high fidelity* lalu pembuatan *prototyping* untuk memperlihatkan tombol, navigasi dan interaktivitas dan yang terakhir pembuatan media sekunder. Tahap *design thinking* diakhiri dengan *test* dimana dilakukannya *alpha* dan *beta test* untuk mendapat *feedback* yang dapat digunakan untuk perbaikan media.

5.2 Saran

Selama proses perancangan laporan, penulis mendapat banyak pelajaran mengenai *sensory overload*, memperdalam teori grafik desain dan juga proses desain secara keseluruhan. Namun, selama perancangan ada beberapa kekurangan yang ada pada diri penulis sendiri. Hasil perancangan media yang dibuat masih bisa dieksplorasi lagi secara visual dan ide, dan masih ada banyak hal yang dapat diperbaiki. Penulis memiliki beberapa saran yang didapat dari proses perancangan laporan yaitu:

1) Penulis

- a) Penulis dapat melakukan *time management* dengan lebih baik lagi sehingga dapat menggunakan waktu pengerjaan lebih efektif
- b) Penulis dapat memikirkan ide dan konsep namun eksekusinya masih kurang baik dan semoga kedepannya dapat mengeksekusi perancangan lebih baik lagi.
- c) Penulis harus memahami dan mempelajari materi mengenai topik sebelum mengerjakan bagian lain.

- d) Penulis dapat melakukan perencanaan yang lebih matang agar proses perancangan lebih efisien.
- e) Penggunaan warna pada *mobile website* seharusnya lebih *cheerful* karena ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak usia 0 – 8 tahun.
- f) Berikan test mengenai pemicu-pemicu *sensory overload* pada *mobile website* untuk membantu orang tua mengenali seberapa sensitif anak dan pemicu-pemicu dari *sensory overload* yang terbagi menjadi beberapa kategori sesuai dengan usia.
- g) Mengolah informasi dengan istilah dan pembahasan ilmiah yang kompleks menjadi informasi dengan tata bahasa yang lebih mudah dicerna target audiens.

2) Masyarakat

- a) Semoga perancangan media ini dapat membantu mengedukasikan masyarakat mengenai *sensory overload* dan membantu orang-orang di sekitar yang mungkin atau sudah terkena kondisi *sensory overload*.

