

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pada penelitian ini, ditemukan beberapa masalah dengan tingkat pengetahuan mengenai *schizoid personality disorder* di Indonesia yang masih tergolong rendah dan kurangnya media yang menarik mengenai gangguan kepribadian tersebut untuk dewasa awal. Maka, munculah sebuah pertanyaan, bagaimana merancang media informasi mengenai *schizoid personality disorder* pada dewasa awal. Metode perancangan yang dipakai adalah metode perancangan visual novel oleh Toiya Kristen Finley yang terdiri dari lima tahap yaitu: *Concept and Planning, Scriptwriting, Visual Design, Technical Implementation, dan Iteration and Refinement*. Menggunakan metode perancangan tersebut, penulis merancang sebuah media informasi yang bertujuan untuk menyebarkan pengetahuan mengenai *schizoid personality disorder* pada dewasa awal berumur 18-25 tahun di Jabodetabek melalui sebuah visual novel *mobile*. Informasi mengenai skizoid akan disisipkan dalam *storytelling* dan dialog untuk menggugah emosi dan perasaan dari audiens sehingga pemainnya dapat lebih mendalami informasi yang didapatkan. Selain memungkinkan pemainnya untuk berinteraksi dan mengambil keputusan, visual novel yang dirancang juga memungkinkan mereka untuk mengoleksi elemen-elemen *collectible* seperti ilustrasi CG dan isi *diary* mengenai *schizoid personality disorder*.

Berdasarkan hasil yang telah dirancang dan diuji dengan target audiens, mayoritas masukan adalah hal positif. Mereka tertarik dengan visual maupun cerita yang disajikan dan bagaimana informasi disisipkan di dalamnya. Namun, menurut mereka, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti ekspresi karakter dan cerita yang kurang panjang. Beberapa hal juga masih dapat ditambahkan seperti cabang cerita baru, lebih banyak karakter, gaya visual yang lebih 3D dan latar musik dan suara.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil perancangan diatas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan, secara teoritis maupun praktis:

1. Saran Teoritis:

Disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh visual dan *storytelling* dalam media interaktif terhadap pemahaman mengenai topik kesehatan mental dan gangguan kepribadian seperti *schizoid personality disorder* untuk membantu memperluas teori bagaimana elemen-elemen visual dapat menyampaikan informasi yang kompleks dan sensitif. Eksplorasi media *storytelling* dan interaktif lainnya untuk mengetahui media yang lebih unggul. Selain itu, penelitian mengenai prevalensi *schizoid personality disorder* lebih lanjut dan pertimbangan lebih banyak agar audiens yang disasar bisa lebih tepat. Disarankan juga untuk melibatkan disiplin ilmu lain seperti psikologi dalam penelitian Desain Komunikasi Visual untuk menciptakan pandangan yang lebih mendalam terhadap topik kesehatan mental. Penelitian ini dapat menjadi literatur ilmiah terkait perancangan visual novel dengan topik gangguan kepribadian skizoid pada dewasa awal.

2. Saran Praktis:

Dari penelitian ini, disarankan untuk menggunakan elemen visual seperti warna, bentuk, dan simbol yang dapat membantu memperjelas pesan yang ingin disampaikan kepada pengguna. Pemilihan elemen tersebut harus dipertimbangkan dampaknya terhadap emosi dan persepsi pengguna. Umpan balik dari pengguna melalui pengujian akan sangat membantu untuk menyempurnakan desain dan naratif. Disarankan juga untuk bekerja sama dengan psikolog maupun lembaga kesehatan mental lainnya untuk memastikan representasi yang akurat dan sensitif terhadap topik *schizoid personality disorder* serta untuk menggunakan media visual novel untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang *schizoid personality disorder* di masyarakat.