

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis, perancangan kampanye interaktif dengan media utama *mobile website* ini dirancang untuk menjawab rumusan masalah mengenai bagaimana cara mempersuasi perempuan pada tahap transisi menuju dewasa untuk memiliki kebiasaan *positive social comparison*. Masalah utama yang ditemukan adalah besarnya dampak negatif bahkan hingga perilaku negatif yang muncul karena tidak dapat merespons perbandingan dengan baik. Selain itu, hasil analisis menunjukkan media persuasi yang membahas masalah *negative social comparison* khususnya pada perempuan muda masih kurang.

Maka dari itu penulis merancang kampanye interaktif untuk meningkatkan *awareness* masyarakat mengenai kebiasaan *positive social comparison* dan mempersuasi masyarakat untuk mulai berubah dan mempelajari kebiasaan tersebut. Proses perancangan kampanye menggunakan teori yang dikemukakan oleh Luchs, Swan, & Griffin dan dilengkapi dengan strategi kampanye *AISAS* (Sugiyama & Andree, 2011). Media utama kampanye adalah *mobile website* yang dilengkapi dengan bagian *storytelling* untuk mengedukasi tata cara membangun kebiasaan *positive social comparison* dan mempersuasi untuk ikut berubah.

Berdasarkan hasil *alpha test* dan *beta test* yang dilakukan, perancangan media utama *mobile website* sudah cukup baik, dengan interaktifitas yang menarik, serta konten yang dapat diterima dengan baik. Dengan demikian, kampanye ini dapat menjadi solusi efektif untuk menjawab kebutuhan media persuasi kebiasaan *positive social comparison* bagi perempuan. Baik dari segi desain, konten, dan interaktifitas mendukung tujuan persuasi serta membangun hubungan emosional dengan audiens. Keseluruhan perancangan ini telah menjawab rumusan masalah yang di ajukan, yaitu mempersuasi perempuan pada tahap transisi menuju dewasa untuk memiliki kebiasaan *positive social comparison*.

5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan untuk tugas akhir ini, saran yang penulis berikan adalah teruntuk dosen, peneliti, mahasiswa, dan universitas untuk mendukung penelitian dan perancangan sejenis di masa mendatang. Adapun saran dari penulis adalah sebagai berikut.

Secara teoritis, penulis menyarankan agar penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti yang ingin mengeksplorasi media interaktif dengan topik permasalahan kesehatan mental seperti *social comparison*. Selain itu, disarankan calon peneliti mempertimbangkan penggunaan format media yang berbeda guna memperluas jangkauan target dan penyampaian informasi.

Secara praktis, penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi dosen atau peneliti lainnya untuk mengembangkan materi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan kampanye interaktif dan *mobile website*. Penulis menyarankan agar mahasiswa yang tertarik pada topik serupa tidak hanya berfokus pada aspek desain, tetapi juga memberikan perhatian yang serius pada kebutuhan target audiens dan strategi penyampaian pesan. Universitas diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi yang mendukung perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

Selain itu, berdasarkan dewan sidang, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk perancangan sehingga hasil perancangan dapat lebih maksimal. Dalam perancangan strategi kampanye memperhatikan *touchpoint*, seperti memasukkan tautan *website* pada *caption* poster digital, dan menyediakan menu yang mengarahkan pengguna *website* kepada Instagram dan *twibbon* kampanye.