

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Fenomena mengenai budaya fandom di Indonesia sudah cukup marak. Salah satu aktivitas yang saat ini banyak digemari oleh para penggemar adalah dengan membuat cerita fiksi mengenai sang idola. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya media-media yang berisikan khayalan mengenai idola. Mengkhayal adalah perilaku yang wajar, namun jika dilakukan secara berlebihan maka akan berdampak buruk bagi kesehatan mental seseorang. *Maladaptive Daydreaming* adalah perilaku kompulsif dimana pengidapnya berkhayal secara berlebihan sehingga berdampak pada penurunan fungsi hidup orang tersebut. Melihat fenomenanya yang cukup marak di Indonesia, istilah *Maladaptive Daydreaming* ini masih belum banyak diketahui oleh masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, kesadaran mengenai *Maladaptive Daydreaming* ini perlu dibangun, khususnya pada usia dewasa muda.

Untuk merancang kampanye edukasi yang sesuai, penulis menggunakan metode perancangan *Design Thinking* dengan metode kampanye AISAS. Tahap *Emphatise* adalah melakukan riset untuk mengetahui fenomena yang terjadi dan memvalidasi teori yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Tahap *Define* adalah memahami target audiens yang sesuai dengan batasan masalah. Kemudian, pada tahap *Ideate*, disusunlah strategi serta taktik dalam penyampaian pesan kampanye. Pada tahap *Prototype*, dilakukanlah proses perancangan dari menentukan *big idea*, *moodboard*, dan *stylescape*. Pada tahap ini, penulis memulai tahap perancangan seluruh media AISAS dari proses sketsa, finalisasi, dan implementasi. Lalu, untuk tahap *Test*, penulis melakukan bimbingan spesialis dan market validation untuk menguji media yang sudah dirancang.

Dari bimbingan spesialis dan *market validation* yang sudah dilakukan, penulis dapat mengetahui bahwa pemilihan media dan visual dari desain media

secara keseluruhan sudah baik dan menarik. Gaya visual dan konsep pun sudah terlihat jelas dan konsisten di semua media. Isi konten pun sudah informatif dan sudah menggunakan *copywriting* yang mudah dipahami serta *relatable*. Namun, untuk keterbacaan pada beberapa media masih kurang karena warna yang kurang kontras. Lalu, untuk elemen atau aset visual yang digunakan walaupun sudah menarik, pada sebagian orang terlihat terlalu ramai. Untuk warnanya juga meskipun sudah terlihat cerah, terkadang pada beberapa media terlihat terlalu mencolok dan kurang seimbang dengan *whitespace*. Untuk kesleuruhan media, mayoritas dari target audiens merasa sudah ada kesatuan pada desain. Untuk *eventnya* sendiri, responden menyatakan bahwa acara sudah memiliki desain dan aktivitas yang menarik untuk diikuti. Selain itu, *output event* dikira sudah sesuai untuk mengedukasi para dewasa muda mengenai *Maladaptive Daydreaming*.

5.2 Saran

Dari perancangan yang telah dilakukan, berikut adalah saran dari penulis kepada para pembaca, baik dosen, penulis selanjutnya, dan peneliti selanjutnya.

1. Dosen/ Peneliti

Saran dari penulis ke dosen/peneliti selanjutnya adalah untuk melakukan riset lebih mendalam mengenai topik *Maladaptive Daydreaming*. Lalu, riset itu lebih baik jika melibatkan lebih banyak responden dengan latar belakang yang lebih luas. Dan dalam segi desain, lebih baik dibuat lebih banyak variasi atau eksplorasi pada aset visual yang digunakan. Selain itu, lebih baik menentukan media yang lebih interaktif dan sesuai dengan perilaku dari target audiens.

Lalu, saran dari dosen ke penulis adalah untuk lebih teliti dan mencari tahu mengenai biaya-biaya yang masuk ke dalam anggaran. Khususnya untuk anggaran iklan di KRL, disarankan menggunakan minimal 4 jalur untuk daerah Jabodetabek dan lebih dari 1 kereta per jalurnya.

2. Universitas

Saran dari penulis ke Universitas adalah untuk menyediakan fasilitas-fasilitas yang memadai untuk melakukan riset yang lebih mendalam.