

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Inferiority complex merupakan rasa rendah diri yang berlebihan, akan tetapi bukan di satu aspek hidupnya, melainkan seluruhnya. Gejalanya sering terlihat pada mahasiswa, yaitu berusia 18-25 tahun. Apabila *inferiority complex* terus terjadi, hal ini akan berdampak pada kinerja akademik mahasiswa dan kesehatan mentalnya. Mahasiswa di Indonesia masih banyak yang belum mengetahui *inferiority complex*. Informasi seputar *inferiority complex* di Indonesia cenderung menggunakan bahasa medis, sehingga akan sangat kurang efektif untuk kaum awam. Apabila ini terus terjadi, hal ini akan menimbulkan gejala yang lebih besar lagi, seperti *anxiety disorder* dan depresi.

Maka dari itu, dibentuk solusi berupa perancangan media informasi interaktif yang berupa *website*. Perancangan ditujukan pada mahasiswa berusia 18-25 tahun sehingga dapat menyadari gejala awal yang terlihat. Agar perancangan melekat dengan target, *website* memiliki permainan cerita interaktif yang relate dengan para remaja agar lebih terkesan personal.

Dilakukan pengumpulan data melalui wawancara bersama narasumber ahli, psikolog klinis dari Ohana Space yaitu Michelle Tania M.Psi. juga bersama Monika Reva Labibah yang merupakan pengidap *inferiority complex*. Kepada target, disebarkan kuesioner ke mahasiswa domisili Jabodetabek untuk mengetahui pengetahuan target akan masalah hoarding disorder. Studi literatur dan eksisting dilakukan sebagai penambahan data. Untuk membentuk perancangan, digunakan metode perancangan *human centered design* (HCD) oleh IDEO. Tahapan terbagi menjadi 3, yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*.

Pada tahap *inspiration*, dijabarkan target dan brand mandatory dari perancangan, yaitu Ohana Space. Melalui *ideation*, didapatkan big idea “A

Stranger in My Own Reflection” dengan *tone of voice reassuring, empathy, fun*, dan *supportive*. *Website* dinamakan sebagai Elysium, untuk menunjukkan penggambaran tempat bahagia dan damai, yang mencerminkan proses penyembuhan dan penerimaan diri. Pada *implementation*, dilakukan *alpha test* pada perancangan, yang memberikan hasil bahwa perancangan sudah sesuai baik secara desain maupun konten. Kritik dan saran yang didapatkan menjadi acuan perbaikan perancangan. *Beta test* dilakukan pada target dan memberikan hasil bahwa perancangan sudah memuaskan dan memenuhi kebutuhan.

Melalui perancangan *website* Elysium, diharapkan informasi yang dikemas dapat mengedukasi bahaya *inferiority complex* melalui pembawaan cerita interaktif yang menarik. Dengan itu, target dapat mempelajari bahaya *inferiority complex* dan melakukan pertolongan pertama sejak dini. *Website* dapat membantu dalam menyadarkan remaja yang mulai menunjukkan gejala.

5.2 Saran

Dalam penyusunan perancangan *website* Elysium, ada beberapa saran yang mungkin bermanfaat bagi penelitian selanjutnya, baik dengan topik baru maupun yang serupa.

1) Dosen/Peneliti

Saran Saran untuk mahasiswa peminatan *Interaction Design*, atur waktu dengan efektif, rencanakan konten dan desain secara rinci, dan sesuaikan materi dengan kemampuan untuk hasil optimal, terutama saat *prototype day*. Dalam desain karakter, gunakan elemen visual unik yang mencerminkan identitas cerita dan hindari ciri yang terlalu mirip dengan karakter ikonik agar tetap orisinal.

2) Universitas

Universitas diharapkan dapat memberikan waktu yang lebih fleksibel dalam penyelesaian tugas akhir, sehingga mahasiswa memiliki kesempatan untuk mendalami riset dan menghasilkan karya yang lebih optimal.