

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

*Glossophobia* atau ketakutan berbicara di depan umum adalah salah satu gangguan kecemasan yang paling sering dialami remaja dan mahasiswa. Sayangnya, pemahaman tentang *glossophobia* masih rendah. Media informasi mengenai *glossophobia* yang tersedia kebanyakan panjang, kaku dan kurang menarik untuk Generasi Z, sehingga mereka cenderung malas untuk membacanya. Dari masalah tersebut, penulis merancang solusi berupa *website* yang sesuai dengan preferensi remaja usia 18-25 tahun di Jabodetabek.

Penelitian dilakukan dengan metode Design Thinking oleh Interaction Design Foundation. Pada tahap awal, penulis melakukan wawancara dengan psikolog, penderita dan menyebarkan kuesioner kepada 102 responden mahasiswa. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar responden sering merasa gugup saat berbicara di depan umum, tetapi tidak tahu istilah *glossophobia*. Responden juga lebih menyukai informasi yang visual, singkat dan interaktif daripada teks panjang. Maka itu, dibuatlah *website* dengan *big idea* “*Know the Fear, Speak Without Fear*”, yang berarti cara mengatasi rasa takut dimulai dari memahaminya dulu.

Sebagai *website* informasi, *website* memuat informasi yang lengkap mengenai pengertian, penyebab dan dampak *glossophobia* dengan banyak elemen visual sebagai pendukung. Selain berisi informasi *glossophobia*, *website* juga dilengkapi dengan fitur interaktif yaitu *self quiz* untuk mengenali tingkat kecemasan, latihan pernapasan 4-7-8 untuk relaksasi dan latihan presentasi untuk mendapatkan *feedback* dari AI mengenai cara kamu presentasi. *Website* juga menyediakan forum dan akses bantuan profesional yang menghubungkan pengguna dengan psikolog *brand mandatory* HIMPSI. Selain *website* utama, dibuat juga media sekunder berupa Instagram *post*, *story*, *X-Banner* dan baliho untuk mempromosikan *website* serta memperkenalkan istilah *glossophobia*.

Untuk menilai efektivitasnya, *website* diuji melalui dua tahap. Tahap pertama adalah *alpha test*, yang dilakukan dengan kuesioner dan memperoleh 45 tanggapan positif terhadap keseluruhan *website*, sekaligus mendapat beberapa masukan untuk perbaikan. Setelah melakukan perbaikan, *website* diuji coba kembali melalui *beta test* menggunakan *in-depth interview* dengan target pengguna utama. Hasil *beta test* menunjukkan bahwa *website* sudah dapat berfungsi dengan baik dan dinilai mampu memberikan informasi yang lengkap dan mudah dipahami. Media sekunder juga sudah dinilai baik dan responden menunjukkan ketertarikan untuk mengunjungi *website* setelah melihat Instagram *post*.

## 5.2 Saran

Setelah selesai melakukan perancangan *website* mengenai *glossophobia*, terdapat beberapa saran yang bisa disampaikan. Saran ini ditujukan baik untuk dosen dan peneliti yang meneliti topik atau media serupa, maupun untuk universitas. Berikut saran yang diharapkan berguna untuk penelitian selanjutnya.

### 5.2.2 Dosen/ Peneliti

Dosen memberikan beberapa saran kepada penulis, diantaranya penulis disarankan untuk memperhatikan perancangan *website* secara lebih *detail* agar meminimalkan kemungkinan terjadinya *bug*. Apabila terdapat fitur yang memberikan umpan balik kepada pengguna, seperti penilaian atau evaluasi, penulis disarankan untuk menyiapkan standar serta rubrik penilaian yang jelas dan terukur. Selain itu, apabila terdapat fitur yang mengarahkan audiens untuk melakukan suatu tindakan tertentu, penulis disarankan untuk memberikan penjelasan awal mengenai tata cara penggunaan, tujuan serta manfaat dari fitur tersebut. Penulis juga disarankan agar penggunaan media sekunder seperti *billboard* dipertimbangkan kembali, mengingat target audiens yang memiliki *glossophobia* cenderung merasa takut berbicara di depan umum dan berpotensi enggan melakukan interaksi tambahan, seperti memindai QR code pada *billboard*.

Peneliti sebaiknya mengumpulkan data yang lebih luas dari berbagai narasumber kredibel seperti praktisi kesehatan mental, karena beberapa psikolog pun juga belum pernah mendengar istilah ini. Selain itu,

disarankan untuk mencari narasumber yang pernah mengalami ketakutan berbicara yang parah, agar informasi yang diperoleh lebih mendalam. Peneliti juga disarankan untuk memilih topik yang sudah dikuasai atau yang disukai agar lebih gampang saat riset dan perancangan.

### **5.2.3 Universitas**

Universitas sebaiknya memberikan waktu yang lebih cukup bagi mahasiswa selama proses pembuatan media dan juga laporan. Dengan waktu yang lebih banyak, mahasiswa dapat lebih memaksimalkan karya dan laporan. Selain itu, waktu perancangan sebaiknya tidak bertabrakan dengan jadwal lain, seperti pencarian tempat magang, agar mahasiswa dapat fokus secara optimal.

