

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Nomophobia atau "*No Mobile Phone Phobia*" merupakan fenomena sosial, yang menyebabkan manusia merasa cemas dan panik. Gejala nomophobia dapat diketahui dari munculnya rasa gelisah ketika jauh dari *smartphone*. Berdasarkan data kuesioner yang dilakukan oleh penulis, nomophobia banyak dialami oleh remaja, dan ketidaksadaran mereka terhadap dampak dari nomophobia. Masalah desain yang dihadapi yaitu kurangnya visual dan informasi menarik, sehingga remaja merasa tidak terlalu peduli terkait nomophobia.

Oleh karena itu penulis membuat perancangan *website* yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja terhadap nomophobia. *Website* yang dibuat merupakan jenis *website one page click*, dan mengajak pengguna untuk mengetahui seberapa ketergantungan mereka dengan *smartphone*, melalui tes refleksi singkat. Penulis membuat gaya visual dengan campuran ilustrasi dan flat art, serta penggunaan bahasa yang disampaikan tidak kaku, dan disesuaikan dengan target perancangan yaitu remaja.

Hasil yang didapatkan dari tes uji coba keberhasilan *website*, menyatakan bahwa media yang diharapkan cukup efisien. Fokus utama yang ingin dicapai oleh penulis adalah kesadaran dan wawasan remaja terkait nomophobia dapat lebih bertambah, melalui pemahaman dan materi yang ditawarkan oleh *website* EaseUp. *Website* ini dirancang mengikuti perkembangan teknologi dan media yang biasanya dipakai remaja, agar fleksibel dan dapat diakses oleh siapapun menggunakan perangkat digital *smartphone* atau pc.

#### 5.2 Saran

Penulis mendapatkan banyak masukan dari tes uji coba *website* secara langsung, dan pada tahap ini penulis ingin menyampaikan beberapa masukan yang mungkin dapat bermanfaat bagi peneliti di masa depan, yang meneliti tentang

nomophobia atau tema yang serupa. Beberapa masukan terkait konten, seperti timeline kampanye untuk lebih dipertimbangkan pada jumlah post yang ditampilkan pada sosial media, dan menekankan alasan website sebagai media solusi terkait nomophobia, serta perbaikan format dan susunan pada laporan.

#### 1. Peneliti

Penulis ingin menyampaikan beberapa masukan bagi peneliti yang meneliti tema yang serupa atau mirip, terkait perancangan *website* tentang nomophobia. Pertama yaitu menambah lebih banyak interaktivitas, agar pengguna tidak merasa bosan dan monoton, kemudian pemilihan font juga sangat penting, karena jika font terlalu biasa, maka pengguna dapat merasa bahwa *website* tersebut kurang menarik. Selanjutnya pentingnya pemilihan warna, agar tidak terlalu gelap, dan masih menampilkan kontras pada tampilan, sehingga berbeda dan menarik.

#### 2. Universitas

Penulis ingin menyampaikan, untuk universitas dapat menambahkan wawasan lebih banyak melalui seminar atau literatur terkait nomophobia, karena isu tersebut merupakan isu yang sangat banyak dialami oleh individu pada zaman sekarang, dan orang menganggap hal tersebut merupakan hal yang biasa. Dengan adanya wadah tersebut, semoga mahasiswa mendapatkan pemahaman yang mendalam terkait nomophobia.