

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Remaja awal berusia 11-14 tahun membutuhkan intervensi se-dini mungkin untuk mendukung perkembangan mental mereka secara maksimal, salah satu perkembangan tersebut adalah kemampuan untuk melakukan *stress management*. Namun berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan ditemukan bahwa informasi yang dapat mendukung aktivitas remaja dalam menangani isu tersebut bertebaran secara berantakan dan sulit mendapatkan media yang kredible untuk menangani isu tersebut.

Oleh karena demikian, sebagai solusi dilakukanlah perancangan media informasi interaktif berupa aplikasi *mobile* GlowPath. Perancangan ini dilakukan dengan metode *Design Thinking* yang memiliki 5 tahapan berupa *emphatize, define, ideate, prototype, dan test*. Dengan adanya aplikasi *mobile* ini, target pengguna dapat mengakses kebutuhannya jauh lebih mudah.

Setelah proses perancangan telah mencapai tahap setengah jadi, validasi terhadap *prototype* dilakukan di area publik. Dari pendapat publik tersebut data diolah oleh penulis sebagai feedback untuk mengembangkan aplikasi ke tahap yang lebih matang, dan barulah *beta test* dilakukan kepada target pengguna. Hasilnya menunjukan bahwa GlowPath memiliki informasi yang sangat membantu dengan visual yang mendukung konten informasi. Dengan *big idea* yang penulis pilih yakni '*The gentle lantern among the forest of distress*' desain media utama dirancang dengan dibangun dari *feedback* yang telah didapatkan dari para *tester prototype*. Dan hal ini memberikan tampilan dan fungsionalitas yang lebih konsisten dari keseluruhan aset visual berupa warna, *typogaphy*, ilustrasi, *icon*, serta tombol. Aplikasi *Mobile* GlowPath diharapkan mampu menjadi sarana yang dapat memudahkan remaja awal untuk memanajemen kebutuhan mental mereka sebagai pendamping digital *stress management*.

5.2 Saran

Selama proses mengerjakan tugas akhir perancangan aplikasi *mobile* GlowPath, penulis menjalani proses yang penuh dengan halangan, yang menguji pengetahuan serta keterampilan penulis lebih jauh lagi. Setelah menjalani proses sidang akhir, ketua sidang dan penguji memberikan catatan saran bahwa perlu diterapkan konsistensi penerapan bahasa dalam perancangan aplikasi. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa validasi konten terhadap perancangan yang dibuat perlu dilaksanakan untuk memastikan kesesuaian konten dengan kebutuhan dari target perancangan. Perlu diperhatikan juga bahwa Pemilihan warna dalam aplikasi termasuk *bold* dan memiliki *color palate* yang gelap untuk aplikasi dengan *tone of voice* optimistik, sebaiknya dilakukan riset yang disertakan dengan data yang dapat mendukung argumen dari penggunaan warna tersebut.

Lalu, dalam melakukan perancangan, memperhatikan usia pada target desain sangat penting, hal ini dikarenakan perbedaan mental pada anak berusia muda sangat jauh kondisi mentalnya pertahun antar usianya dibandingkan mereka yang berusia dewasa atau lebih tua sehingga *preference* bisa menjadi sangat beragam. Terakhir, perlu diperhatikan bahwa *user journey* sebaiknya dirincikan lebih jauh lagi untuk memahami berbagai masalah yang memungkinkan untuk dihadapi, salah satunya adalah kondisi ‘bingung’ termasuk ke dalam kategori masalah yang membutuhkan solusi untuk meyakinkan target pengguna. Selain aspek teknis tersebut, berdasarkan perjalanan penulis dalam melakukan perancangan, terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan bagi dosen/ peneliti serta universitas yang ingin melakukan perancangan dengan judul atau media perancangan sejenis.

1. Dosen/ Peneliti

Terutama untuk para peneliti topik sejenis, sangat direkomendasikan untuk menjadwalkan kegiatan serinci mungkin. Dengan memiliki jadwal yang jelas untuk melakukan kegiatan yang ingin dan perlu dilakukan, perjalanan untuk mengerjakan perancangan akan menjadi lebih

mudah dan manajemen waktu menjadi lebih efisien, sehingga mengarahkan diri untuk dapat menjalani kepada proses perancangan yang lebih tenang. Terakhir, perlu diingat untuk mengontak narasumber dari jauh hari dan menyediakan metode alternatif untuk mendapatkan data dari narasumber, karena untuk beberapa target desain sangat sulit untuk mendapatkan *consent* dengan cara tertentu oleh karena keterhalangan jadwal, hingga butuh proses pertimbangan bagi pihak narasumber sendiri juga.

2. Universitas

Kepada pihak universitas, khususnya pihak koordinator tugas akhir, terdapat beberapa hal yang diharapkan dapat diimprovisasi agar proses untuk menjalani tugas akhir menjadi lebih efisien untuk para mahasiswa beserta dosen pembimbing pada semester tugas akhir. Pertama pemaparan timeline tugas akhir terhitung sangat kompleks, terkadang terdapat pemaparan yang sulit dipahami dengan kalimat yang mengandung kata yang sulit dipahami bahkan setelah berulang kali membaca petunjuk. Alangkah baiknya apabila terdapat formulir tanya jawab Google Form yang terbuka sepanjang Tugas Akhir untuk membuka kesempatan tanya jawab tentang berbagai hal yang masih rabun dan memanfaatkan media seperti Google Sheets yang dapat dipantau agar mahasiswa yang memiliki pertanyaan yang sama tidak perlu menanyakan kembali oleh karena jawaban sudah terpapar.