

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Simpulan

Orang dengan Demensia memiliki stigma negatif yang belum sering didiskusikan di Indonesia, dari segi penyakitnya maupun orangnya. Stigma-stigma negatif ini mengakibatkan kesalahpahaman seperti kemakluman dengan fenomena pikun dan pelabelan yang salah atau negatif. Studi menemukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan kesadaran dan minat untuk belajar mengenai hal-hal yang sedang dipaparkan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah solusi desain untuk menyelesaikan masalah yang dipaparkan dengan media interaktif melalui *visual storytelling*. Proses pengumpulan data mengikuti tahap-tahap perancangan *Human-Centered Design* dari IDEO.org untuk memusatkan media pada kebutuhan dan preferensi user yaitu *caregiver*. Penulis menggunakan teknik penelitian seperti wawancara, kuesioner, observasi, dan studi referensi untuk menggali insight yang berguna dalam perancangan visualisasi, elemen interaktif, dan media-media yang digunakan dalam kampanye penelitian ini.

Pada tahap *Inspiration*, peneliti menggunakan teknik IDEO *Interview*, *Peers Observing Peers*, *Secondary Research* yang berupa kuesioner, serta studi eksisting. Kesimpulan yang ditemukan dari *inspiration* adalah unsur cerita *caregiver* merupakan hal yang sangat penting untuk diangkat; hal tersebut dapat diangkat secara interaktif dan dengan gaya visual yang menyimbolkan hal tersebut tanpa melupakan informasi dan edukasi yang harus diangkat sebagai kebutuhan target primer dan sekunder. Penulis menentukan strategi visual dan kampanye pada tahap *Ideation*, melewati *create insight statements*, *how might we*, strategi AISAS, pesan, serta merancang media journey. Penulis merancang *big idea*, *user persona*, *journey*, dan *stylescape* untuk meluruskan arah perancangan.

Setelah menentukan hal-hal tersebut, pada tahap *Implementation*, penulis merancang gaya visual, key visual dan menentukan warna, tipografi, logo, dan aset-aset atau atom-atom lainnya yang dapat digunakan dalam perancangan kampanye. Di saat ini juga, penulis melakukan *alpha test* dan *beta test* sebagai upaya *Get your Feedback* untuk mengevaluasi dan uji coba perancangan *Attention*, *Interest* dan *Share*. Saran dari kedua uji coba ini menolong user menyempurnakan layout, elemen desain seperti tombol dan ikon, *content writing*, warna, dan *whitespace* yang terdapat pada *media* utama. Secara keseluruhan, perancangan ini menunjukkan bahwa *Care Circle* sebagai sebuah kampanye dapat memberikan edukasi dan mengajak user untuk sadar mengenai cerita-cerita *caregiver* dan penyakit demensia. Penelitian ini pun menjadi salah satu contoh perancangan *Human Centered Design* yang efektif serta penggunaan *Law of UX* untuk merancang solusi desain yang efektif dan memuaskan.

## 5.2 Saran

Dalam perancangan kampanye *Care Circle*, penulis melewati tiap tahap perancangan HCD dari IDEO.org, dari *inspiration* sampai *implementation*. Agar perancangan kampanye bisa lebih relevan dan tepat sasaran ketua sidang menyarankan untuk mencocokkan kemampuan pemahaman visual target terlebih dahulu sebelum mengambil keputusan untuk merancang gaya visual. Selain itu, website yang digunakan memiliki ukuran font *body text* yang kecil sehingga sulit untuk dibaca dengan baik.

*Brand Mandatory* yang digunakan oleh kampanye harus memiliki hubungan dengan gaya visual pada sebuah kampanye. Meskipun identitas kampanye merupakan elemen yang penting, tanpa *Brand Mandatory* kampanye tersebut tidak bisa bergerak. Ketua sidang menyarankan bahwa kampanye ini lebih menonjolkan identitas *Brand Mandatory* dengan menggunakan logo brand tersebut di *website* serta mencocokkan warna kampanye dengan brand ALZI.

Berdasarkan pengalaman perancangan ini, penulis dapat memberikan beberapa saran kepada pihak dosen, peneliti, dan universitas untuk menyempurnakan proses penelitian mereka.

#### 1. Dosen/Peneliti

Peneliti dan Dosen yang menggunakan teori-teori seperti *Human Centered Design* oleh IDEO.org akan merancang desain dan solusi seputar target kampanye atau desain, bukan untuk mereka. Alhasil, pada tahap *inspiration*, fokus penelitian berarah untuk berempati dan menempatkan diri dalam sudut pandang target tersebut. Hal ini dapat menghasilkan hasil desain yang lebih tajam dan tertuju. Perancangan ini juga memiliki gaya visual yang disukai oleh target karena eksplorasi gaya visual yang mendalam serta elemen *visual storytelling* yang mendorong efektivitas gaya visual tersebut. Alhasil, dalam perancangan, dosen dan peneliti lainnya dianjurkan untuk terus merancang berbagai draft desain untuk menghasilkan hasil akhir yang merangkul target serta hasil memuaskan.

#### 2. Universitas

Perizinan dengan instansi atau *brand mandatory* menjadi salah satu tantangan dalam penelitian ini. Maka diperlukan surat-surat formal dari Universitas untuk menyalinkan hubungan penelitian antar peneliti dan instansi dengan efektif dan efisien. Selain itu, gunakanlah waktu dan tempat untuk melakukan uji coba seperti *prototype day* yang dapat membantu peneliti memahami apa yang belum maksimal pada hasil karya desain. Sebuah sistem dapat membantu penelitian lanjut dengan lancar.