

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan selama beberapa waktu, dapat disimpulkan bahwa *Impulse Control Disorder* menimbulkan dampak buruk bagi penderita baik dari sisi sosial maupun karir. *Audience* mengetahui tindakan merugikan yang selalu mereka lakukan ketika mengerjakan suatu pekerjaan. Mereka bertekad untuk berubah menjadi lebih baik namun sebagian besar dari mereka tidak mengetahui apa penyebabnya sehingga mereka tidak pernah bergerak dan niat mereka hanya sebatas di pikiran. Oleh karena itu, ide yang dikomunikasikan dalam kampanye perancangan ini akan dilakukan secara bertahap.

Konsep dari kampanye ini adalah “*get better now!*”. Pada tahap *awareness*, *audience* akan diperlihatkan gejala-gejala *Impulse Control Disorder* dan dampaknya dalam bentuk konkrit serta dalam kejadian umum sehari-hari sehingga *audience* dapat merasakan permasalahan serupa yang sering mereka alami. Setelah itu pada diri *audience* akan tumbuh perasaan yang sering muncul ketika mereka menyadari akan tindakan merugikan yang mereka biasa lakukan yaitu perasaan bersalah dan ingin berubah. Namun hanya sejauh ini *audience* biasa berpikir, karena mereka tidak menemukan penyebab dan solusi dari masalah mereka, dengan tidak adanya penanganan khusus yang berlanjut tentang masalah tersebut, pesan yang disampaikan menjadi mudah terlupakan dan mengulang hal yang sama. Maka dari itu tahap setelah *audience* tertarik harus dimanfaatkan dengan efektif, yaitu dengan cara memberikan informasi yang jelas dan konkrit. Setelah *audience* mengenali dan mengerti permasalahan yang sedang dia derita maka *audience* siap untuk diterapi atau melakukan tahap penyembuhan. Tahap terakhir yaitu tahap yang paling penting yaitu cara penanggulangan *Impulse Control Disorder* melalui terapi. Dengan teknologi multimedia, terapi ini dapat dilaksanakan dengan mendayagunakan elemen audio visual yang tertuang dalam aplikasi komunikasi visual yang efektif dan interaktif.

Multimedia interaktif menuntut adanya hubungan dua arah antara pengguna dan media. Hal ini membuat pesan kampanye yang akan disampaikan akan lebih tertanam. Aplikasi yang dinamakan Sob! didalam *Smartphone* ini dirancang agar dapat menjadi salah satu impuls utama yang dapat memberikan orientasi pendampingan kepada pengguna atau penderita. Salah satu manfaat yang akan dirasakan dari perancangan aplikasi interaktif ini adalah perannya sebagai teman atau sahabat virtual bagi pengguna untuk mendampingi aktivitas sehari-hari. Perancangan kampanye terapi visual ini bertujuan agar pengguna yang mengalami *ICD* dapat memiliki fokus dan prioritas dalam mengembangkan potensi karir dan sosial individu.

Dalam perancangan ini, dapat disimpulkan juga bahwa data riset yang kuat dengan pengolahan yang matang sangat berperan penting dalam pembuatan sebuah kampanye.

5.2 Saran Penulis

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, maka masukan dan saran yang mungkin dapat berguna dalam melakukan kampanye adalah dengan melakukan riset sebanyak-banyaknya dan membuat *mind-mapping*, skema, dan juga *timeline* untuk mendukung kelancaran kampanye.

5.2.1 Saran Kepada Pemerintah atau Lembaga Terkait

Penyebab penurunan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) sangat mempengaruhi kemajuan negara Indonesia saat ini. Penulis mengidentifikasi dan menganalisis bahwa penurunan kualitas SDM dipengaruhi oleh faktor konkrit dan abstrak. *ICD* adalah penyebab dalam bentuk konkrit sehingga penulis berharap penyakit yang dianggap sebelah mata ini dapat diperhatikan dan ditanggulangi secara lebih lanjut guna meningkatkan kualitas penerus bangsa untuk kemajuan Indonesia.

5.2.2 Saran Kepada Universitas

ICD mempengaruhi kualitas dan produktivitas dewasa muda, termasuk mahasiswa

dan mahasisiswi. Ada baiknya jika penyakit *ICD* ini ditanggapi dan diatasi bersama untuk melahirkan lulusan-lulusan unggulan dari Univeritas Kristen Maranatha.

5.2.3 Saran Dari Penguji

Penguji setuju dengan aspek teknis, visual, dan konsep yang telah dirancang. Namun penguji memberikan saran agar penulis merancang strategi menyerang sejak tahap *awareness* dengan memperkenalkan *ICD* secara langsung pada target. Dengan strategi ini, target dapat lebih mudah disadarkan sejak awal dibandingkan dengan pengenalan gejala *ICD* melalui bentuk kejadian umum sehari-hari. Penguji menyarankan penulis untuk melakukan evaluasi mengenai efektivitas penyembuhan menggunakan perancangan terapi visual ini.

5.2.4 Tanggapan Tambahan

Efektif tidaknya terapi visual tidak dapat atau sulit ditentukan karena bersifat abstrak. Menurut buku *Impulse Control Disorder* (Adamec, 1949), sebuah terapi visual akan berhasil dengan adanya kerjasama antara kedua pihak, sama halnya dengan terapi psikologis. Terapi bukanlah sebuah proses yang mudah dan instan. Oleh karena itu penulis telah menjelaskan tentang tahap-tahap penyembuhan melalui sebuah terapi dan bagaimana sebuah terapi dapat terlaksanakan dengan sukses melalui *website* atau tahap *informing*. Terapi membutuhkan kesadaran dan komitmen untuk berubah dari dalam diri penderita itu sendiri. Penulis tidak menggunakan strategi *attacking campaign* berdasarkan dua pertimbangan. Pertama, *ICD* merupakan penyakit psikis yang tidak begitu dikenal seperti *OCD* (*Obsessive Compulsive Disorder*) dan menurut survei lapangan, 80% dari target tidak mengenal *ICD*. Pertimbangan kedua adalah adanya kecenderungan target dewasa muda untuk lebih mudah menerima sesuatu yang dekat dengan kejadian sehari-hari. Kejadian umum yang seakan merupakan cerminan diri ini membuat target dapat lebih membuka diri dan meminimalisir karakteristik *self-denial* yang mereka miliki.