BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan tentang fenomena gangguan mental *factitious disorder* atau gangguan buatan, yang disetujui sebagai gangguan mental yang walaupun terhitung jarang di Indonesia tapi juga jarang dapat diindikasikan, karena pengidapnya yang cenderung menolak mengakui bahwa dirinya berpura-pura sakit demi mendapatkan perhatian dan kasih sayang yang jarang didapatkan di masa lalunya. Disebabkan karena faktor rendahnya *self esteem* yang sebenarnya menjadi kunci bukan hanya untuk terhindar dari *factitious disorder* atau gangguan buatan melainkan seluruh gangguan mental. Dengan menjaga *self esteem* atau harga diri masing-masing, kita sebagai manusia dapat beraktivitas dan menjalani hari dengan normal. Melalui perancangan animasi 2D dengan judul “*Level Up Self esteem : Auto +10.000 Aura*” yang diunggah melalui media sosial Instagram sebagai konten Reels ini, menjadi media untuk menjelaskan pentingnya bukan hanya mengerti arti *self esteem* atau harga diri secara harfiah, melainkan mengetahui faktor yang memengaruhi dan akibat dari rendahnya tingkat *self esteem* seseorang, serta meningkatkan kepedulian terhadap orang di sekitar yang mungkin saja sedang membutuhkan pertolongan dan dukungan secara mental. Yang dikemas dengan gaya anak muda kalangan Gen Z terutama target audiens usia 19 - 24 tahun yang rawan tetapi juga *concern* terhadap isu kesehatan mental.

5.2. Saran

Dalam perancangan ini, penelitian telah banyak dibantu oleh banyak pihak, seperti psikolog, ilustrator, desainer karakter, dan dari target audiens sendiri, kendati demikian dalam perancangan ini masih banyak kekurangan yang ada baik dalam data, penyampaian, maupun hasil akhir. Seperti realisasi visualisasi animasi 2D yang kurang maksimal terutama dalam proses ilustrasinya. Maka dari itu sangat diperlukan kritik dan saran yang dapat membuat perancangan ini dapat dikembangkan ke arah yang lebih baik lagi. Dengan adanya perancangan ini, semoga dapat membuka jendela ilmu baru baik dari bidang psikologi, komunikasi, desain, dan lain-lain. Serta mendukung perancangan atau penelitian lain di masa mendatang yang berlandaskan data dan riset dari perancangan ini sebagai bentuk pengembangan dan perbaikan.