

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Perancangan ini dihasilkan dari perilaku keseharian yang dianggap lazim namun ternyata merupakan suatu kelainan. Diharapkan bahwa perancangan ini dapat berguna bagi masyarakat serta pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan baik. Adapun disadari bahwa dalam perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya seperti pergerakan atau interaksi terhadap pengguna yang masih tergolong minim serta kekurangan lainnya. Hal ini dikarenakan ditemuinya beberapa kesulitan atau kendala, dimulai dari sulitnya saat proses *coding* terutama saat pembuatan *mini games* hingga pembuatan elemen grafis yang terbilang cukup banyak. Kemudian terdapat juga kendala eksternal seperti sulitnya menemui narasumber serta pihak lainnya yang terkait dengan perancangan ini dikarenakan perancangan ini dibuat saat masa pandemi.

V.2 Saran

Meninjau dari kekurangan dari perancangan ini, disarankan bagi perancang selanjutnya yang kemungkinan akan merancang hal serupa atau sejenis untuk lebih memahami sasaran khalayak, sehingga perancangan ini dapat sesuai dengan sasaran khalayak. Masukkan juga diberikan agar rancangan di kemudian hari ditambahkan unsur interaktif nya seperti saat tokoh *dihover* atau diklik, tokoh tersebut dapat berinteraksi dengan benda atau tokoh sekitar. Masukkan lain yaitu agar lebih memberikan detail lainnya seperti penanganan-penanganan apa saja yang harus diterima oleh penderita atau kisah perjuangan peran utama dalam menghadapi kelainan tersebut. Karena pada kenyataannya, sulit dan tidak mudah bagi penderita untuk mengubah kebiasaannya, sehingga dibutuhkan dukungan dari keluarga hingga teman-teman terdekat agar penderita dapat sembuh dan mengurangi kebiasaan tersebut.