

BAB V. KESIMPULAN

V.1. Kesimpulan

Perancangan pada media informasi phasmophobia melalui komik digital ini berdasarkan pada data-data dan permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil data yang didapat dari wawancara, kuesioner dan survey mengenai phasmophobia bahwa masyarakat di Indonesia sebagian masih banyak yang belum mengetahui jika fobia terhadap hantu itu dinamakan phasmophobia. Itu bisa terjadi karena media informasi terkait phasmophobia masih sangat minim. Dari permasalahan-permasalahan yang ada, maka perancang mengusulkan sebuah media informasi berbasis komik digital yang akan di publikasikan di media sosial Instagram. Karena dari data yang didapat jika usia rema awal sampai remaja akhir hingga menginjak dewasa adalah pengguna media sosial terbanyak di Indonesia menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Data tersebut cocok dengan target khalayak yang ingin dituju karena perancang ingin memvisualkan data-data informasi yang didapat sehingga menjadi komik digital dengan menyuguhkan informasi terkait phasmophobia secara umum.

V.2. Saran

Dalam perancangan ini perancang menyadari bahwa media informasi terkait phasmophobia melalui komik digital yang disuguhkan belum sepenuhnya memenuhi kriteria yang seharusnya. Permasalahan dan data yang di cari oleh perancang hanya menggunakan data yang didapat dari pengetahuan masyarakat di wilayah Kab. Tulang Bawang, beberapa narasumber dan dari data internet yang tersebar tidak banyak mengenai phasmophobia ini. Sehingga data yang didapat hanya bersifat informasi umum saja. Perancang menyarankan pada perancangan ke depannya untuk menggali data lebih dalam terkait phasmophobia ini agar informasinya bisa bersifat mendalam. Jika data yang didapat bisa lebih banyak dan lebih dalam, maka informasi yang akan disampaikan akan lebih dalam lagi dan efektif.