

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data, dapat diketahui bahwa saat ini masyarakat masih banyak yang kurang mengetahui tentang *thalassophobia*, data tersebut berdasarkan kuesioner yang telah diberikan secara acak kepada masyarakat kota Bandung dan sekitarnya. Menurut hasil wawancara dengan psikolog, dapat disimpulkan bahwa fobia *thalassophobia* merupakan salah satu fobia yang harus ditangani. Perancangan media informasi mengenai *thalassophobia* menggunakan media *board game* ini merupakan bentuk penyelesaian masalah terkait fobia *thalassophobia*.

Fobia merupakan suatu penyakit mental yang dihindari keberadaannya oleh pengidap fobia apapun termasuk *thalassophobia*, baik itu dari visual maupun berhadapan langsung. Oleh karena itu, perancangan *board game* merupakan solusi terbaik karena *board game* dapat menjadi alat bantu terapi kognitif dengan menerapkan metode *flooding* sehingga dapat mempercepat proses penyembuhan pengidap *thalassophobia*. Bagi masyarakat umum *board game* ini dapat menjadi media hiburan yang menyenangkan.

V.2. Saran

Perancangan informasi mengenai *thalassophobia* ini masih terbilang cukup sedikit, maka dari itu, saran untuk perancangan selanjutnya diharapkan dapat memperluas informasi mengenai *thalassophobia*, baik itu dengan membuat *game digital*, aplikasi, situs, atau media interaktif. Diharapkan juga perancangan ini dapat dijadikan referensi untuk perancang di kemudian hari.