



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penulis membuat rancangan media informasi dalam bentuk infografis mengenai cara penanganan pertama gigitan ular agar masyarakat dapat mengerti dan bisa menerapkan penanganan pertama gigitan ular. Dalam perancangan media informasi ini, penulis melakukan riset dan pengamatan fenomena gigitan ular serta cara penanganan pertama gigitan ular di masyarakat, khususnya di daerah pinggiran kota JABODETABEK. Setelah melakukan riset dan pengamatan, dapat disimpulkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengetahui mengenai cara penanganan pertama gigitan ular.

Hal tersebut sangat disayangkan, mengingat penanganan pertama memberikan waktu yang ekstra untuk menuju ke rumah sakit. Dari fenomena inilah, maka penulis membuat rancangan media informasi dalam bentuk infografis mengenai cara penanganan pertama gigitan ular. Media utama yang penulis buat adalah infografis dalam bentuk *accordion flyer* serta media pendukung lain yang penulis buat adalah, poster, stiker, brosur, *trifold*, *x-banner*. Media informasi ini disebarakan melalui lembaga kesehatan puskesmas di daerah pinggiran kota JABODETABEK.

5.2. Saran

Banyak kendala dalam pembuatan media informasi ini, terutama dalam segi visual. Visual yang ditampilkan harus sesuai dengan target, tidak boleh terlihat minimalis, namun tidak boleh terlihat kurang bagus. Untuk lembaga SIOUX, media informasi yang dibuat penulis dapat membantu mendukung masyarakat mengenai cara penanganan gigitan ular. Untuk Universitas, mata kuliah *reasearh* dan *academic writing* lebih di perdalam lagi agar mempermudah mahasiswa dalam pengerjaan Skripsi/Tugas Akhir. Untuk peneliti selanjutnya, desain yang bagus belum tentu dapat memecahkan permasalahan yang ada. Visual yang ditampilkan harus sesuai dengan target yang kita tuju, serta mencari tahu kebiasaan dan pola pikir mereka sehingga visual yang kita buat dapat tepat sasaran.

UMMN