



### **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**

Pada perancangan buku ini, penulis menggunakan berbagai teori serta metode dalam pengumpulan data seperti wawancara dengan guru, editor buku dan dokter umum, observasi toko buku, penyebaran kuesioner kepada target audiens serta FGD dengan orang tua. Seluruh data yang sudah penulis dapatkan tersebut digunakan sebagai acuan dalam perancangan buku seperti bentuk buku, penyampaian, konten, ilustrasi, interaktif dan tipografi, agar sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak usia 8-12 tahun.

Perancangan ini dibuat berdasarkan urgensi bahwa anak-anak rentan terhadap cedera dan media pembelajarannya dinilai masih kurang menjangkau dan menarik minat belajar anak, didukung dari hasil penelitian yang sudah penulis lakukan. Oleh karena itu, penulis merancang buku tentang panduan P3K untuk menolong anak-anak menangani cederanya dengan menambahkan kebaharuan. Pada setiap halamannya, terdapat panduan sederhana tentang cara penanganan cedera, dilengkapi dengan elemen interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih berkesan.

#### **5.2. Saran**

Anak-anak pada umumnya memiliki banyak aktivitas dan cedera bisa terjadi kapan saja. Sayangnya informasi mengenai penanganan cedera yang dikhususkan

untuk anak-anak masih terbilang kurang. Untuk itu, penulis berharap penyebaran buku informasi tentang penanganan cedera khususnya untuk anak-anak di Indonesia dapat lebih ditingkatkan dan diperhatikan kembali agar dapat mencegah dampak dari cedera pada anak seperti kecacatan atau korban jiwa.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA