



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Banyak orang tua yang kesulitan dalam membahas mengenai bencana dengan anak, padahal pengetahuan anak akan bencana sangatlah penting. Anak dapat berada dalam bahaya namun tidak menyadarinya ketika tidak pernah diberikan pengetahuan oleh orangtua. Dari hasil pencarian data yang telah penulis kumpulkan, banyak orang tua yang memahami betul akan pentingnya pengetahuan akan kesiapsiagaan bencana dimiliki oleh anak, namun orang tua kerap merasa bingung untuk memulai, takut yang disampaikan salah dan tidak ada media yang dapat membantu sebagai perantara untuk menjelaskan pada anak.

Dalam hal ini, bencana kebakaran menjadi penyebab kematian kedua tertinggi pada anak usia 6-10 tahun, dimana di Indonesia sendiri, bencana kebakaran tempat tinggal menjadi bencana non alam dengan jumlah kejadian tertinggi dan meningkat setiap tahunnya. Sebagai sebuah solusi atas permasalahan tersebut, penulis bekerjasama dengan BPBD DKI Jakarta dan JakartaFire untuk membuat sebuah *motion graphic* untuk anak usia 6-10 yang berisi edukasi mengenai apa yang harus dilakukan ketika terjadi kebakaran rumah.

Penulis berharap dengan adanya *motion graphic* ini dapat membantu anak dalam memahami mengenai kesiapsiagaan kebakaran di lingkungan tempat tinggal dengan baik, tanpa orang tua mengalami kesulitan dalam menjelaskan pada anak.

## 5.2. Saran

Setelah melalui berbagai proses perancangan *motion graphic* ini penulis menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam proses perancangan Tugas Akhir diharapkan mahasiswa dapat melakukan proses pencarian data secara matang dan mendalam untuk mendapatkan keakuratan perancangan terhadap kebutuhan di masyarakat ataupun dapat benar-benar menghadirkan solusi yang berarti dalam masyarakat.
2. Untuk Universitas Multimedia Nusantara hendaknya dapat memberikan bekal bagi para mahasiswa mengenai prinsip dasar dan teknik dasar berkaitan dengan layout dan grid dalam materi perkuliahan sehingga dapat memberikan bekal yang cukup untuk para mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja maupun dalam proses pelaksanaan tugas akhir.