



### **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 Simpulan**

Sebagai orangtua, sangatlah penting untuk memberi edukasi pada anak dalam berbagai hal. Sebagai seorang anak, orangtua merupakan guru pertama dalam kehidupannya. Edukasi yang tidak kalah penting untuk dibekali pada anak adalah mempelajari cara menjaga kesehatan dan kebersihan alat reproduksi.

Orangtua harus mampu memberi pemahaman, baik terkait kegunaan, hingga arah atau langkah untuk menjaga dan memelihara alat reproduksi anak. Anak juga perlu memahami seputar hal yang dapat terjadi jika alat reproduksinya tidak dijaga kesehatan dan kebersihannya.

Topik atau edukasi mengenai alat reproduksi sering dianggap tabu dan membuat situasi tidak nyaman. Namun sesungguhnya, jika orangtua mampu menyampaikannya dengan tepat, maka hal tersebut tidak akan terjadi. Maka orangtua harus menemukan media yang tepat untuk menjadi jembatan dengan anak dalam memberi edukasi terkait hal tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis melalui kuesioner, wawancara dengan seorang dokter umum, guru *pre-school*, serta FGD dengan orangtua diperoleh sejumlah fakta. Didapatkan fakta bahwa memang sebagian besar orangtua belum mengetahui bagaimana cara untuk menyampaikan edukasi mengenai cara menjaga kesehatan dan kebersihan alat reproduksi pada anak. Hal ini menyebabkan anak tumbuh dengan kurangnya edukasi terkait.

Dikatakan oleh Vitianingsih (2016), gim edukasi dinilai jauh lebih efektif jika dibandingkan dengan media pembelajaran pada lainnya. Hal ini didukung oleh visual serta penyampaian informasi menarik yang disediakan pada gim edukasi. Maka, berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan merancang gim mengenai edukasi dalam menjaga kesehatan dan kebersihan alat reproduksi untuk anak laki-laki dan perempuan usia 4-6 tahun tepatnya di Jabodetabek.

Maka, penulis merancang sebuah gim edukasi berjudul CUCI CUCI. Dengan harapan agar gim CUCI CUCI dapat menjadi jembatan antara orangtua dan anak dalam mempelajari cara menjaga kesehatan dan kebersihan alat reproduksi. Gim CUCI CUCI dirancang dengan visual yang dikhususkan untuk anak, serta konten atau materi yang dikhususkan untuk orangtua. Dengan ini, orangtua dapat mengedukasi anak dengan cara yang lebih menyenangkan.

## 5.2 Saran

Selama melaksanakan perancangan gim CUCI CUCI tentunya terdapat berbagai masalah yang ditemukan. Namun, berkat sejumlah kritik dan saran yang diberikan oleh dosen pembimbing, responden, serta penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka perancangan dapat terselesaikan dengan baik. Berikut adalah saran-saran yang dapat penulis berikan jika pembaca ingin mengangkat topik atau melakukan perancangan serupa:

1. Kenali *target user* dengan baik, hal ini sangat penting agar perancangan atau solusi yang akan diberikan dapat tersampaikan secara efektif untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.
2. Pentingnya menentukan konsep desain dengan matang. Sebagai desainer, sangatlah penting untuk mampu menciptakan sebuah karya desain yang dapat dinikmati atau nyaman digunakan oleh *user*. Maka sebaiknya lakukan sejumlah penelitian lebih dalam terkait visual yang umumnya digemari oleh *user* dengan target usia atau gender yang dituju.
3. Konten yang disertakan pada perancangan harus memiliki validasi melalui penelitian atau sumber yang terpercaya. Hal ini bertujuan agar konten edukasi atau informasi yang diberikan tidak salah atau berbalik memberi edukasi yang tidak benar.
4. Perancangan karakter pada gim harus memiliki karakter yang relevan dengan target usia dalam perancangan. Hal ini bertujuan agar pemain semakin memiliki relevansi selama memainkan gim. Sama halnya

dengan perancangan *environment* dan objek-objek yang harus lebih detail dan relevan dengan kehidupan sehari-hari pemain.

5. Untuk menunjang perancangan gim, sebaiknya perancangan tidak hanya diimplementasikan pada satu device saja. Hal ini dikarenakan seiring bertambah modernnya jaman, tentunya berbagai teknologi semakin canggih dan beragam. Sebagai contoh, kini gim dapat dimainkan pada PC, tablet, dan sebagainya.
6. Dalam perancangan gim, sebaiknya penulis menambahkan sejumlah hukuman yang dapat terjadi jika pemain tidak mengikuti arahan yang diberikan atau tidak sesuai dengan misi yang ada. Hal ini bertujuan untuk menambah interaktifitas serta menjadi pembelajaran untuk pemain agar tetap mematuhi instruksi yang ada.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA