



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

Kebersihan telinga pada anak masih kurang mendapatkan perhatian terutama dalam hal memberikan pendidikan kebersihan telinga pada anak. Dari hasil pengumpulan data yang dilakukan, didapatkan bahwa edukasi dan pengetahuan anak mengenai kebersihan telinga ini masih rendah di mana dari hasil penyebaran kuesioner kepada 113 responden didapatkan bahwa sebanyak 78 responden (68,9%) menyetujui bahwa mengorek telinga adalah cara yang benar dalam menjaga kebersihan telinga dan 55 responden menyetujui bahwa telinga yang bersih adalah telinga tanpa kotoran.

Dari hasil wawancara didapatkan bahwa dari pihak sekolah belum adanya upaya maksimal untuk mengedukasi siswa-siswinya mengenai kebersihan telinga. Sementara, orang tua juga masih memiliki pemahaman yang salah mengenai kebersihan telinga yang dapat menurun pada anak. Selain itu, dari hasil kuesioner pula di dapatkan bahwa sebanyak 86 responden merasa jarang menemukan media informasi mengenai kebersihan telinga.

Oleh karena itu, dirancanglah cerita interaktif sebagai media informasi untuk mengedukasi anak usia 9-12 tahun mengenai kebersihan telinga. Perancangan dilakukan berdasar pada konsep yang dipilih yaitu *vivid*, edukasi, dan gelombang yang diterapkan dalam setiap aspek dalam perancangan. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan adalah *10 step development checklist* dari Carolyn Hendler Miller.

Pemilihan cerita interaktif untuk meningkatkan ketertarikan terhadap materi yang akan disampaikan dan mempermudah pemahaman materi. Adanya interaktivitas dalam penyampaian materi ini juga membentuk hubungan dua arah antara pengguna dengan materi yang disampaikan. Interaksi diisi dengan *mini game* serta beberapa interaksi kecil seperti *drag and drop*.

Selain itu, perancangan ini juga melalui tahap uji coba kepada beberapa siswa-siswi kelas 4 hingga 6 SD untuk mendapatkan tanggapan dan masukan dalam rangka membentuk media yang lebih baik dan sesuai dengan target, serta memiliki tingkat pengoperasian yang baik.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan, terdapat beberapa saran berdasarkan pengalaman penulis yang dapat diberikan bagi peneliti ataupun perancang yang ingin mengambil topik yang serupa. Saran ini dibagi ke dalam beberapa bagian yaitu :

- 1) Perancang
 - a) Perlunya melakukan riset bukan hanya tertuju pada target utama yang dirancang, tetapi pihak-pihak lain yang ikut berpengaruh atau memiliki peran penting dalam suatu sisi dalam kehidupan target utama. Hal ini dikarenakan perancangan akan menjadi tidak sempurna jika pihak lain yang memiliki peran penting tersebut bertentangan dengan apa yang akan dirancang
 - b) Perancangan untuk anak usia kelas 4-6 SD dapat dibuat untuk kelompok karena kecenderungan usia kelas 4-6 SD yang suka untuk bergaul dan berinteraksi dengan teman sebayanya
 - c) Membuat *mini game* yang lebih rumit untuk lebih meningkatkan ketertarikan dari anak usia 9-12 tahun.
 - d) Penting untuk menentukan alur cerita, klimaks cerita, dan penyelesaian cerita di awal pembuatan cerita untuk menghasilkan cerita yang tidak datar. Cerita dapat ditambahkan beberapa adegan atau aksi yang tidak terduga untuk meningkatkan ketertarikan dari anak usia 9-12 tahun.
 - e) Dalam merancang interaktivitas, perlu memperhatikan adanya *micro interaction* untuk membantu pengguna memahami bagian yang

merupakan elemen interaktif atau tidak interaktif. Contohnya dapat dilakukan dengan adanya perubahan ukuran, penambahan *shadow*, penambahan elemen atau *icon*, dan sebagainya.

- f) Pada media yang dirancang, perlunya menambahkan tombol kembali pada tampilan agar pembaca dapat mengulangi proses membaca. Selain itu juga memperbaiki tampilan pilihan episode cerita agar setiap episodanya dibentuk dengan visual yang berbeda untuk mempermudah pembaca mengenali setiap episodanya.
- g) Untuk alur dalam media, Sebaiknya tutorial hanya diberikan saat user baru pertama kali membaca atau memainkan media dan jangan diberikan setiap kali user kembali ke halaman utama.
- h) Saat merancang media, perlu memperhatikan kembali setiap elemen-elemen yang ada mengenai *cropping image* atau layouting, terutama dalam media yang di rancang ini adalah pada *cropping image* karakter pada *dialog box* agar lebih bersih sehingga tampilan terlihat lebih rapi. Selain itu, pengecekan kembali juga perlu dilakukan untuk memastikan alur membaca dan bermain sudah baik dan setiap *icon*, tombol, ataupun elemen lainnya sudah berfungsi dengan seharusnya. Selain itu, pengecekan kembali juga dilakukan untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam penulisan atau peletakan aset.
- i) Untuk mempromosikan media lebih luas lagi, sebaiknya dibuat *trailer* dalam bentuk video animasi. Dengan adanya video animasi sebagai *trailer* ini juga dapat mengenalkan sinopsis cerita yang akan disuguhkan yang dari situlah dapat menarik ketertarikan audiens untuk memainkan media.

2) Masyarakat

- a) Pertimbangan penggunaan media interaktif *storytelling* sebagai salah satu tambahan bahan ajar di sekolah untuk meningkatkan ketertarikan anak terhadap materi yang diajar. Dari pihak sekolah dapat mulai mengenalkan, menggunakan, atau membuat media ajar yang lebih interaktif

