

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Walaupun dianggap sebagai penyakit langka, penyakit *spinal muscular atrophy* memiliki kemungkinan yang ternyata tidak selangka yang orang perkirakan. Meskipun penyakit *spinal muscular atrophy* jarang diketahui menyebabkan keterlambatan dalam pendeteksiannya, penyakit ini memiliki KOENTJI yang didasarkan oleh buku KIA yang sebenarnya mudah untuk dilakukan pendeteksian dininya oleh orang tua ketika bayi berumur di bawah 3 tahun. Sebagian besar dari dewasa muda sudah mengetahui keberadaan buku KIA, tetapi masih memiliki tingkat pemahaman yang rendah dan tidak mengetahui pentingnya konten dari buku tersebut sebagai salah satu cara deteksi dini penyakit *spinal msucular atrophy*. Maka dari itu, penulis menawarkan sebuah perancangan kampanye interaktif untuk lebih lanjut mengajak dewasa muda memahami dan waspada terhadap gejala-gejala *spinal muscular atrophy* pada pertumbuhan kembang anak agar semakin cepat terdeteksi dan ditangani.

Untuk memahami topik dan permasalahan lebih baik, penulis melakukan pencaharian data melalui beberapa metode, seperti misalnya penyebaran kuesioner ke dewasa muda berumur 25-30 tahun berdomisili Jakarta, wawancara bersama Lydia Anggraeni Kidarsa dan Phillip Yusenda dari komunitas SMA Indonesia, studi eksisting kampanye dan media dengan topik sejenis yang telah dilakukan di luar negeri seperti *CureSMA* dan komik *The Adventure of SMart Ada*. Pencaharian data ini memberikan wawasan kepada penulis mengenai topik lebih mendalam. Penulis mendapatkan bahwa masih banyak dari target khalayak yang masih tidak memahami pelayanan SDIDTK, seperti misalnya seberapa sering harus membawa bayi ke dokter spesialis anak. Padahal, berdasarkan pelayanan SDIDTK dan *checklist* dari pencapaian pertumbuhan kembang anaklah penyakit *spinal muscular atrophy* dapat di deteksi pertama sebelum lanjut ke tahap tes genetika lainnya.

Dengan data-data yang telah dikumpulkan, penulis melakukan sebuah perancangan desain berdasarkan model *Design Thinking* yang diajukan oleh Hasso Plattner dari *Institute of Design at Stanford - d.school* (2010). Perancangan desain dibagi menjadi lima tahapan, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototyping*, dan *testing*. *Empathize* dan *define* adalah tahapan pencaharian masalah dan menentukan target khalayak. Selain itu penulis juga menggunakan strategi kampanye AISAS yang dibuat oleh Sugiyama dan Andree (2011).

Pada tahapan *ideate*, penulis akhirnya merancang sebuah kampanye interaksi dengan media utama cerita interaktif berdasarkan kata kunci dan *big idea* yang telah ditentukan oleh penulis. Kata kunci tersebut adalah *Journey*, *Energetik*, dan *Light-hearted* dengan *big idea* “*Revel in Tireless Journey*”. Dari konsep tersebut, penulis mengembangkan cerita *road trip* seorang anak bernama Kanna bersama keluarganya. Berdasarkan pengembangan konsep tersebut dilanjutkan ke perancangan lebih detailnya dengan membuat narasi, karakter, *storyboard*, aset visual, *layout*, serta fitur interaksinya.

Kemudian penulis melakukan tahapan *prototyping*. Aset-aset yang telah dibuat digabungkan dalam sebuah purwarupa menggunakan program *Figma*. Purwarupa digunakan untuk melakukan tahapan *testing* yang dilakukan dengan dua tahapan yaitu tes *alpha* dan tes *beta*. Penulis melakukan perbaikan-perbaikan selama tahap *prototyping* dan *alpha testing* berdasarkan kritik, saran, dan masukan dari berbagai macam responden yang ikut terlibat dalam uji coba perancangan. Pada *beta testing*, penulis melakukan komunikasi pribadi dengan tiga orang responden untuk melakukan *user test*. Penulis mendapatkan beberapa masukan yang nantinya dapat mengembangkan perancangan lebih baik lagi.

Perancangan kampanye interaktif tentang pendeteksian dini *spinal muscular atrophy* telah memberikan salah satu solusi bagi dewasa muda untuk lebih memerhatikan pertumbuhan kembang anak berdasarkan buku KIA sebagai salah satu cara deteksi dini penyakit *spinal muscular atrophy*. Walaupun begitu, masih banyak kekurangan dan ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Hal ini terlihat dari kritik, saran, dan masukan dari tes *beta*.

## 5.2 Saran

Dalam melakukan perancangan ini penulis menyadari bahwa masih dapat ditemukan banyaknya kekurangan. Disisi lain, penulis mendapatkan banyak wawasan dan pengalaman dalam bidang perancangan kampanye interaktif dan juga penyakit *spinal muscular atrophy*. Maka dari itu, berdasarkan apa yang didapatkan dari penulis dalam perancangan ini, penulis merangkum beberapa masukan dan saran yang dapat digunakan sebagai konsiderasi untuk ke depannya.

- 1) Perancangan ini dapat digunakan sebagai referensi maupun inspirasi untuk perancangan lain ke depannya untuk masalah serupa. Harapannya kampanye interaktif ini dapat dikembangkan lebih lagi dengan topik-topik yang lebih dikembangkan dari topik utama *spinal muscular atrophy*.
- 2) Penulis harus dapat memetakan potensi penulis membuat karya perancangan sebelum memilih topik. Hal ini harus dilakukan agar potensi dapat digunakan secara penuh dan membuat karya perancangan yang baik. Penulis menyadari akan kekurangan penulis dalam memetakan potensi dari penulis dan topik yang berkemungkinan sesuai dengan potensi penulis.
- 3) Ketika memilih fokus dari topik masalah, penulis harus lebih memerhatikan apakah fokus yang dipilih sudah benar-benar terfokus atau masih terlalu luas. Hal ini perlu diperhatikan agar perancangan yang dibuat tepat sasaran untuk mengatasi masalah yang sudah benar-benar difokuskan.
- 4) Pencarian data mengenai target khalayak harus dilakukan dengan terperinci. Penulis menyadari kekurangan penulis dalam melakukan riset target khalayak yang menyebabkan beberapa kekurangan dalam tahap perancangan.
- 5) Tidak hanya data mengenai target khalayak, pencarian data lainnya pun perlu dilakukan secara terperinci. Lakukanlah pencarian data selengkap-lengkapunya karena tahapan ini adalah tahapan yang

memberikan paling banyak wawasan dan masukan bagaimana perancangan akan berjalan.

- 6) Dalam pembuatan perancangan, perlu diperhatikan apakah ide dari perancangan sudah mencakup kebutuhan dari target akan topik. Jangan sampai ide dan perancangan yang dibuat melewati kebutuhan utama dari target. Penulis menyadari dalam perancangan ini masih adanya kekurangan dan tujuan utama yang terlewatkan dari topik ke target.
- 7) Ketika membuat narasi, jangan sampai terlupakan judul dari cerita. Perhatikan juga pemakaian kata-kata yang digunakan dalam judul dan isi cerita.
- 8) Dalam menggunakan program-program untuk membuat purwarupa perlu dimengerti dan diperhatikan bahwa terdapat limitasi yang membuat fitur-fitur perancangan tidak tersedia dengan sebagaimana semestinya. Dalam melakukan pengujian-cobaan akan lebih baik untuk diberitahu di awal limitasi dari purwarupa agar pengguna lebih paham apa yang harus mereka pertimbangkan dalam penilaian.
- 9) Penulis harus memastikan lebih lanjut mengenai keterbatasan waktu dalam merancang dan cakupan dari perancangan. Tahap-tahap perancangan jangan sampai tertinggal atau telat dari *timeline* yang telah ditentukan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA