

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tenggelam merupakan akibat kematian tertinggi ke-3 bagi anak-anak di kalangan usia 5—14 tahun di Indonesia (World Health Organization, 2022). Walaupun terdapat banyak faktor yang dapat menyebabkan anak tenggelam, penyebab utama kecelakaan tersebut dikarenakan kelalaian supervisi dan pengetahuan mengenai *water safety* terutama oleh orang tua. Walaupun demikian, edukasi mengenai *water safety* di Indonesia masih sangat rendah.

Perancangan buku panduan pun dimulai dengan mengambil data yang sebelumnya telah dikumpulkan dan dipikirkan pendekatan buku sesuai dengan strategi perancangan. *Creation* merupakan tahap awal dipikirkannya ide dan konsep yang bersifat lebih abstrak dalam bentuk *mind map*, kemudian dikerucutkan menjadi sebuah *big idea* yang menjadi fondasi arah perancangan, dalam kasus ini berupa “Tanggap mengawasi, ceria bermain”. Kemudian, dilanjutkan pada tahap *acquisition* di mana ide dan konsep awal tersebut dibuat menjadi naskah dan ditetapkan arah visual yang ingin digunakan, baik warna, gaya visual, tipografi, dan interaktivitasnya, sehingga dapat menarik bagi tidak hanya orang tua namun juga anak. Setelah itu, naskah dan gaya visual dibuat menjadi lebih komprehensif dengan sebuah *thumbnail* pada tahap *planning and design*. Pengerjaan dan revisi berulang dilakukan pada tahap *production* di mana perancangan dari *thumbnail* direalisasikan menjadi desain buku aslinya hingga mencapai wujud media cetak. Penyebaran buku pun dipikirkan lewat penerbit buku dan didukung dengan adanya media sekunder berupa *merchandise*.

Perancangan buku panduan untuk orang tua dengan pendekatan buku ilustrasi anak yang interaktif diharapkan dapat menjadi media yang bisa membantu orang tua mengedukasi diri dan juga dimanfaatkan sebagai media untuk mengajarkan anaknya *water safety* sebagai solusi permasalahan.

Penggunaan gaya visual kartun fabel dengan warna-warna cerah diharapkan dapat menjadi wujud yang menarik bagi anak-anak untuk memperhatikan pembelajaran dengan orang tuanya. Diharapkan juga konten buku mudah dimengerti oleh kedua pihak orang tua dan anak dengan digunakannya penulisan bahasa yang sederhana. Seperti pada hasil *beta testing*, diharapkan buku dapat berfungsi sebagai alat meningkatkan hasil pembelajaran anak dengan lebih seru dengan disediakan berbagai aktivitas seperti stiker dan permainan lainnya.

5.2 Saran

Terdapat beberapa hal yang penulis pelajari, baik dari kesalahan maupun halangan yang timbul selama dilakukannya perancangan. Saran bagi pembaca, terutama bagi mahasiswa yang sedang merancang media sejenis ini antara lain:

- a. Menggunakan waktu pada awal perancangan untuk mengumpulkan referensi sesuai kebutuhan.
- b. Membuat sebuah kalender *timeline* untuk memantau dan menyesuaikan kecepatan perancangan dengan *deadline*.
- c. Menyiapkan dan menghubungi narasumber dari jauh-jauh hari untuk menghindari pengunduran waktu pada penelitian Bab 3.
- d. Aktif bertanya jika ada yang kurang dimengerti maupun jika terdapat masukan yang didapatkan dari pihak lain yang kurang membangun.
- e. Perbanyak doa, terutama bagi mahasiswa yang memiliki kelemahan tertentu untuk bisa bertahan di bawah tekanan Tugas Akhir/Skripsi.
- f. Memusatkan fokus perancangan buku pada satu target utama, baik dari perspektif konten, gaya visual, sampai dengan jumlah teks.
- g. Mempertimbangkan penggunaan gaya visual yang realistis pada pengangkatan topik yang sifatnya serius atau berbahaya.
- h. Memperhatikan dan mempelajari penggunaan resolusi pada ilustrasi sehingga tidak terjadi pecah gambar pada proses percetakan buku.
- i. Merancang media sekunder yang dapat menyebarkan kesadaran target terhadap eksistensi informasi yang ingin disampaikan media utama.

- j. Saat mengangkat topik dengan definisi yang ambigu, sebaiknya menggunakan nama lain topik yang lebih spesifik. Contohnya dengan mengangkat topik “*water safety*” menjadi “*pool safety*” sehingga lebih jelas bahwa informasi yang diberikan terfokus pada keselamatan di sekitar kolam renang.
- k. Penggunaan desain karakter *background* perlu dipikirkan dengan lebih detail, terutama mengenai pemilihan jenis hewan jika menggunakan tokoh fabel.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA