

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Intoleransi laktosa merupakan gangguan yang sangat umum terjadi pada setiap orang didunia. Intoleransi laktosa mempunyai tingkat yang berbeda-beda pada setiap benua di dunia dengan rasio yang rendah seperti di benua Eropa, sampai rasio yang lumayan tinggi. Asia sendiri, terutama Asia Tenggara mempunyai tingkat intoleransi laktosa yang sangat tinggi. Meskipun gangguan ini sudah lumayan terkenal di kalangan umum, tetapi masih banyak yang tidak paham dan bahkan keliru dengan informasi yang mereka miliki terhadap intoleransi laktosa. Dari 101 responden pada kuesioner yang dirancang oleh penulis sebanyak 44 orang keliru terhadap pemahaman mereka tentang intoleransi laktosa. Masih banyaknya kesalahan pahaman, dan kurangnya media informasi untuk mengajarkan intoleransi laktosa dan gejalanya.

Setelah mencari informasi lebih dalam, maka penulis mengetahui bahwa intoleransi laktosa merupakan situasi dimana tidak ada enzim laktase yang dapat mengolah gula laktase yang terdapat pada susu. Setelah melakukan wawancara, penulis juga mengetahui bahwa semua produk susu dapat menyebabkan gejala intoleransi laktosa yaitu kembung, buang angin, buang air besar, muntah dan mual, diare. Dari pengumpulan data ini penulis juga mengetahui bahwa kurangnya media informasi yang memberikan informasi terhadap intoleransi laktosa. Oleh karena itu penulis mengajukan media *board game* sebagai media informasi interaktif yang dapat memberi pemahaman kepada masyarakat di Jabodetabek.

Setelah mengumpulkan data yang diperlukan maka perancangan media juga harus sesuai agar tujuan dari perancangan ini dapat terpenuhi. Oleh karena itu pada perancangan *board game* ini maka akan lebih fokus kepada tema dari *board game* ini. Tema yang dipilih oleh penulis adalah Wisata Kuliner.

Dengan *gameplay* yang menekankan pemain pada set collection dan melihat pada kartu apakah kartu yang mereka ambil merupakan kartu yang mengandung laktosa atau bukan. *Board game* ini juga menjadikan semua pemain sebagai penderita intoleransi laktosa sehingga pemain juga dapat mempelajari gejala dari dan penyebabnya. Dengan *gameplay* dengan durasi yang pas, mekanik yang mengharuskan pemain mengenal setiap kartu dan kartu penalti yang dapat merepresentasikan gejala dari intoleransi laktosa, maka *board game* merupakan sebuah perancangan yang dapat memperkenalkan penyebab intoleransi laktosa kepada banyak memberikan pemahaman yang cukup.

5.2 Saran

Setelah penulis menyelesaikan perancangan desain *board game* untuk pengenalan intoleransi laktosa maka berikut merupakan beberapa saran yang dapat penulis berikan :

- 1) Pengerjaan perancangan secara bertahap, menyicil laporan setiap hari sehingga tidak tergesa-gesa saat akhir pengumpulan
- 2) Menyimpan semua struk dari transaksi yang berkaitan dengan perancangan tugas akhir, sehingga semua transaksi dan biaya dari perancangan dapat lebih mudah diakses.
- 3) Mendokumentasi setiap pengerjaan perancangan agar progres dari perancangan dapat lebih mudah disisipkan ke dalam laporan.
- 4) Bagi pembaca untuk merancang sebuah karya yang dapat lebih berhubungan dengan target utama.
- 5) Untuk merancang sebuah karya dengan pemilihan warna yang lebih memperhatikan keterbacaan teks

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A