

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Banjir Genangan merupakan air yang menggenang di luas wilayah yang lebih kecil dalam kurun waktu kurang dari 24 jam, serta memiliki ketinggian air kurang dari 40 cm. Banjir ini sering dimanfaatkan oleh anak-anak untuk dijadikan sebagai wahana permainan gratis, seperti berenang, menangkap ikan, dan bermain air karena ketinggian airnya yang tidak terlalu tinggi sehingga dianggap aman. Apabila anak-anak masih terus menganggap banjir genangan sebagai tempat bermain karena ketinggian air yang relatif lebih dangkal, maka bahaya bisa saja terjadi pada mereka. Hal ini diperkuat pada artikel berita dimana empat korban jiwa banjir di Jakarta adalah anak-anak (Azzahra, 2021).

Untuk mendalami lebih lanjut, penulis melakukan riset melalui survei, *focus group discussion* (FGD) dengan ibu orangtua target, serta studi eksiting terhadap media informasi yang sudah ada dengan menggunakan SWOT. Dari survei yang penulis lakukan sebanyak 85% memilih untuk tetap keluar berjalan-jalan ataupun berenang dan bermain air banjir di sekitar rumah, di komplek perumahan dan bahkan di jalan raya. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan media informasi yang membahas bahaya bermain banjir genangan masih terbilang minim. Media informasi yang membahas bahaya banjir sudah ada, tetapi lebih banyak membahas bahaya banjir dengan tingkat bahaya tergolong tinggi (banjir bandang, banjir lumpur, dan lain sebagainya).

Maka daripada itu, penulis merancang sebuah website informasi dalam bentuk *interactive storytelling* mengenai persiapan dan apa saja yang harus dihindari pada saat bermain banjir genangan sebagai solusi yang berbentuk media pembelajaran dua juga diperlukan untuk meningkatkan daya tarik target audiens. Perancangan ini dimaksudkan untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran anak-anak untuk lebih peduli dan waspada saat bermain banjir genangan.

Prototype website interactive storytelling yang dirancang penulis kemudian mendapat masukan pertama melalui proses *alpha test* yang dilakukan saat *Prototype Day*. Setelah melakukan perbaikan berdasarkan masukan uji coba *prototype*, penulis melakukan beberapa perbaikan pada animasi, dan *visibilitas* pada beberapa ikon sehingga mudah dilihat.

5.2 Saran

Proyek Tugas Akhir memberikan pengalaman dan pembelajaran yang berharga serta meningkatkan kemampuan penulis untuk menjadi lebih bertanggung jawab. Melalui kesempatan yang telah diberikan, penulis menjadi lebih paham bahwa mengatur waktu itu penting, menjadi lebih berani dalam berbicara, dan belajar mana yang harus diprioritaskan.

Setelah melalui proses Sidang Akhir pada tanggal 31 Mei 2024, penulis mendapat beberapa saran dan kritik yang berguna serta dapat dipertimbangkan untuk pembaca yang tertarik meneliti judul serupa sehingga perancangan tugas akhir menjadi lebih baik lagi. Berikut saran berdasarkan poin-poin di bawah ini:

- 1) Melakukan riset seputar ekonomi target lebih mendalam lagi, dimana target merupakan warga yang tinggal di gang sempit memiliki tingkat ekonomi SES B atau SES C.
- 2) Melakukan riset seputar perilaku target lebih mendalam lagi, seperti dalam mengambil dan menentukan keputusan target yang pemegang keputusan siapa, apakah dalam sehari-hari target sering bermain media sosial, media sosial apa yang paling sering digunakan. Contoh dalam perancangan karya ini ditujukan kepada anak-anak berusia 6-12 tahun dimana rata-rata merupakan murid SD, walaupun berdasarkan observasi dan kuesioner mereka pada usia tersebut memiliki kemampuan untuk menggunakan gadget dan media sosial dengan mudah, mereka mengalami sedikit kesulitan apabila dihadapi dengan teks yang banyak serta bahasa yang terlalu baku/formal/tidak sehari-hari. Selain itu, perilaku anak dalam menggunakan media sosial harus diperjelas lebih dalam, seperti media sosial apa yang sering digunakan oleh target,

- 3) Saran selanjutnya yaitu dalam melakukan perancangan *interactive storytelling* disarankan untuk membuat skema jadwal kegiatan progress pengerjaan. Karena dalam melakukan perancangan harus menggunakan waktu dengan seefektif mungkin, sehingga dalam pengerjaan tidak terlalu lama di satu hal, dan memiliki *goals* yang perlu diselesaikan tiap harinya hingga karya dapat selesai tepat pada waktunya.
- 4) Setelah adanya penambahan target sekunder, yaitu orang tua. Media yang dibuat harus ada dan dapat digunakan oleh kedua target, baik target primer dan sekunder.

Maka dari itu, penulis menyarankan untuk memperhatikan progress riset dan bimbingan dan mengikuti semua program tugas akhir sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan serta untuk menjaga kesehatan, makan dan tidur secara teratur, karena kesehatan tetap yang utama bagi kita semua.

