



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 Kesimpulan

Dalam perancangan sosialisasi mengenai penyakit Hepatitis B ini, penulis melakukan beberapa tahapan perancangan dimulai dari identifikasi masalah, melakukan riset, mencari solusi dari permasalahan yang ada, mencari teori, menganalisa data, mencari konsep desain, melakukan visualisasi hingga masuk tahap produksi dan finalisasi karya.

Identifikasi masalah dimulai dari fenomena yang penulis dapatkan pada sebuah artikel yang menyatakan bahwa penyakit hepatitis B di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun dan dikarenakan kurangnya pengetahuan masyarakat tentang penyakit ini. Setelah menemukan fenomena, penulis mulai melakukan riset awal dengan melakukan kuesioner terhadap tingkat pengetahuan masyarakat tentang penyakit Hepatitis B ini. Penulis juga melakukan wawancara dengan dua dokter ahli untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut tentang penyakit hepatitis ini. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan ketua Komunitas Peduli Hepatitis, untuk mengetahui sosialisasi yang mereka lakukan.

Dalam wawancara dengan dua dokter spesialis, penulis mendapatkan bahwa memang kesadaran masyarakat untuk memeriksakan diri dan melakukan vaksinasi hepatitis B masih sangat kurang, sehingga terus terjadi peningkatan jumlah penderita hepatitis B di Indonesia dari tahun ke tahun. Selain itu, dokter juga mengatakan bahwa pada kasus hepatitis B, edukasi dan informasi kepada

masyarakat untuk melakukan pengenalan penyakit dan cara pencegahannya sangat perlu dilakukan karena penyakit ini sering menyerang tubuh tanpa adanya gejala sampai virus berkembang menjadi penyakit yang lebih serius. Menurut mereka, media informasi yang memuat mengenai penyakit hepatitis b dengan bahasa yang ringan dan mudah dimengerti sangat dibutuhkan, agar masyarakat bisa mulai mengenal dan melakukan pencegahannya.

Pada proses desain, penulis mengawalinya dengan melakukan *mindmapping* dan *brainstorming*. Setelah melakukan itu, penulis mulai merancang dan membuat visualisasi dari hasil yang didapatkan. Penulis menentukan isi konten, cover buku, pewarnaan hingga menentukan karakter dalam sosialisasi ini. Proses visualisasi dilakukan secara digital.

Media utama dalam perancangan sosialisasi ini adalah booklet berukuran A5. Booklet ini berisikan 4 sub bab yang membahas sesuai dengan tagline sosialisasi yaitu pelajari, hindari dan hadapi Hepatitis B, dan sub bab terakhir membahas tentang Komunitas Peduli Hepatitis.

Dalam sosialisasi ini, penulis juga merancang media sekunder berupa *x-banner*, brosur, website dan instagram. Selain itu, penulis juga membuat merchandise berupa mug, botol, handuk, topi, *totebag*, kaos, *drawstring bag*, bolpen, notebook, stiker, pin, gantungan kunci, dan kalender.

5.2 Saran

Penulis menyarankan kepada pembaca yang ingin merancang sosialisasi atau melanjutkan sosialisasi yang penulis buat, akan lebih bermanfaat jika menambahkan konten berupa pembahasan mengenai jenis hepatitis lain. Karena

walaupun di Indonesia penderita hepatitis B adalah yang paling banyak, tidak menutup kemungkinan jenis hepatitis A dan C juga akan menyerang kesehatan kita. Selain itu, dibutuhkan juga dukungan pemerintah, dan masyarakat sekitar untuk melakukan penyebaran informasi mengenai penyakit hepatitis B ke wilayah-wilayah yang belum terjangkau oleh Komunitas Peduli Hepatitis.

