

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil riset dan data yang diperoleh penulis, dapat disimpulkan bahwa edukasi mengenai topik pertolongan pertama didalam lingkup pendidikan memang masih sangat belum tersebar secara merata karena hanya 34% dari responden yang mendapatkan materi tersebut di lingkungan sekolah. Hal ini berdampak kepada kurangnya kesadaran terhadap pentingnya pertolongan pertama dan juga minimnya pengetahuan anak-anak tentang tata cara melakukan penanganan pertolongan pertama dasar yang benar. Selain itu, kurangnya edukasi yang *proper* tentang pertolongan pertama membuat lebih dari 50% dari 100 anak-anak berusia 7-12 tahun lebih mempercayai mitos-mitos penanganan pertolongan pertama yang salah. Dampak yang dapat diakibatkan jika melakukan pertolongan pertama dengan cara yang salah dapat memperparah kondisi cedera dan bahkan dapat menyebabkan kecacatan.

Menanggapi situasi yang terjadi, penulis mengajukan solusi desain berupa *interactive storytelling* sebagai media edukasi bagi anak-anak berusia 7-12 tahun untuk menambah pengetahuan anak tentang penanganan pertolongan pertama dasar yang benar serta meluruskan mitos-mitos penanganan salah telah tersebar dalam jangka waktu yang lama dalam lingkup masyarakat maupun dalam lingkup keluarga secara turun temurun. Melihat minat target pengguna terhadap game, buku cerita, dan cerita dengan genre *adventure* dan *fantasy*, membuat terbukanya peluang bagi penulis untuk mengemas materi edukasi pertolongan pertama kedalam sebuah cerita interaktif bergambar yang membawa anak-anak berimajinasi dan mengikuti petulangan Hugo dalam sebuah dunia misterius dapat menjadi alternatif edukasi pertolongan pertama yang interaktif, menghibur namun tetap edukatif.

5.2 Saran

Setelah mengikuti proses pengerjaan tugas akhir dari awal hingga akhir, penulis ingin memberikan beberapa saran kepada mahasiswa lain yang akan membuat perancangan dengan topik serupa. Saran-saran tersebut terdiri dari:

1. Sebelum memilih jenis karya yang akan dirancang, pastikan untuk menentukan topik yang dikenal dengan baik serta menguasai jenis karya yang akan dikerjakan agar tugas akhir dikerjakan dengan lancar dan selesai tepat waktu.
2. Dalam proses perancangan, penting untuk melakukan riset dengan baik dan memahami topik secara mendalam agar tidak menghasilkan karya yang kurang akurat.
3. Manfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya dan lakukan eksplorasi lebih mendalam terhadap referensi, sehingga dapat menghasilkan perancangan yang optimal.
4. Pastikan keseluruhan karya mulai dari segi warna, ilustrasi karakter, ilustrasi background, UI/UX dan lainnya sudah disesuaikan dengan target umur dari pengguna.
5. Melakukan asistensi dan bimbingan bersama dengan dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan yang membangun dan memastikan bahwa karya sudah berada di jalan yang tepat.
6. Menyicil progress laporan tugas akhir secara rutin agar tidak kesulitan saat masa mendekati sidang.

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