

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Cacingan merupakan kondisi dimana cacing parasit masuk ke dalam tubuh manusia. Tingkat infeksi cacingan pada usia anak sekolah dasar masih tinggi di Jakarta, yang disebabkan oleh rendahnya pengetahuan mengenai penyakit cacingan dan tindakan menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Penting untuk memberikan edukasi yang menyenangkan bagi anak-anak agar dapat menjaga kebersihan diri secara mandiri sebagai upaya untuk mencegah penyakit cacingan. Pendekatan edukasi dipilih dengan cara yang menyenangkan dan interaktif, agar lebih efektif.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan, ditemukan bahwa 82,5% anak menggunakan media *game* dalam kesehariannya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk merancang *board game* sebagai media informasi untuk anak-anak tentang pencegahan cacingan. *Board game* tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sarana edukasi yang efektif dan menyenangkan. Maka dari itu, penulis menetapkan ide utama dari perancangan ini yaitu "Jaga Kebersihan Sendiri untuk Kesejahteraan Tumbuh Kembang".

Pada tahap awal perancangan, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara *mix method* yaitu secara kualitatif dan kuantitatif yang terdiri atas wawancara, observasi, studi referensi, studi eksisting, dan kuesioner. Penulis lalu merancang *board game* dengan menggunakan metodologi Tracy Fullerton, pada buku *Game Design Workshop* (2019), yang terdiri atas empat tahap, yaitu *conceptualization*, *prototyping*, *playtesting*, dan *evaluation*.

Dengan pendekatan edukasi menggunakan *board game*, anak-anak menjadi lebih antusias dalam bermain sambil memahami cara untuk mencegah cacingan. Edukasi ini memberikan hasil yang baik karena anak-anak menjadi paham dengan cara mencegah cacingan, bahkan ingin melakukan permainan berulang kali, sehingga materi pencegahan cacingan dapat tersampaikan dengan efektif melalui

media ini. *Gameplay* yang kooperatif dan kompetitif membuat permainan lebih menyenangkan sehingga anak dapat menjaga fokusnya hingga permainan selesai.

Kementerian Kesehatan dipilih sebagai *brand mandatory* dari perancangan ini, karena memiliki program pemberian obat cacing secara massal pada anak usia sekolah, sehingga *board game* ini dapat menjadi sarana untuk mendukung program tersebut. Penulis juga merancang beberapa media pendukung yang dapat digunakan pada program tersebut seperti poster, *banner*, *social media*, dan *merchandise*. Dengan menggunakan visual yang menarik dan *gameplay* yang menyenangkan, penulis berharap anak dapat teredukasi mengenai cara pencegahan dengan menjaga kebersihan untuk mengurangi resiko cacingan.

5.2 Saran

Dari proses perancangan yang telah penulis lakukan, penulis ingin memberi saran berdasarkan pengalaman yang dialami kepada pembaca. Saran yang ingin disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Melakukan manajemen waktu yang lebih efektif, agar dapat melakukan eksplorasi mengenai topik yang lebih maksimal. Dengan mengatur waktu, peneliti dapat mendalami konsep, dan menghasilkan karya yang lebih berkualitas.
2. Melakukan *back up* data laporan maupun karya secara berkala sebagai cadangan agar tidak kehilangan yang menghambat selesainya tugas akhir.
3. Melakukan eksplorasi *gameplay board game* yang lebih luas, dengan mempelajari berbagai jenis permainan, agar dapat merancang permainan yang lebih menyenangkan.
4. Membuat setiap media perancangan sesuai dengan *tone of voice*, agar selaras dan konsisten.

Dengan adanya saran ini, penulis berharap perancangan topik serupa dapat lebih baik dan bermanfaat bagi masyarakat.