

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan narasumber yang berupa ahli dokter gigi anak, penggunaan *dental floss* secara rutin sudah harus diterapkan sejak kecil, atau lebih baik lagi sejak pertumbuhan gigi pertama pada anak. Namun, dari data lapangan yang diperoleh penulis, nyatanya masih banyak anak kecil yang belum menggunakan *dental floss* secara rutin dan hanya menggunakannya saat ada makanan yang terselip di gigi saja. Tak hanya itu, mereka juga belum benar-benar mengetahui kegunaan *dental floss* dan cara penggunaan yang benar, di mana hal ini dapat melukai gusi dan meregangkan gigi apabila tidak digunakan dengan cara yang benar. Maka dari itu, penulis membuat perancangan buku interaktif mengenai *dental floss*, terutama kepada anak-anak dengan usia 6-9 tahun, dengan tujuan memperkenalkan dan mengedukasi mereka seputar penggunaan *dental floss* dengan cara yang menarik dan melibatkan interaktivitas secara langsung, membuat penyampaian informasi pada anak menjadi lebih mudah dicerna.

Dalam proses perancangan, digunakan metode perancangan milik Landa (2014) yang diawali dengan tahap *orientation*, di mana dilakukan berbagai pengumpulan data secara kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh data-data komprehensif dan valid atau *reliable* untuk digunakan dalam perancangan ini. Dilanjutkan dengan menganalisis data-data tersebut hingga membentuk konsep berupa *mindmap* dengan 3 kata kunci sebagai dasar dari perancangan ini, yaitu *stimulate*, *imaginative*, dan *practical*, yang kemudian dikembangkan menjadi satu *big idea*, yaitu merancang buku interaktif yang mampu menstimulasi anak dengan aktivitas mempraktekkan cara *flossing* secara langsung disertai dengan narasi yang imajinatif agar pesan dan edukasi dapat diterima oleh anak kecil dengan lebih baik. Selanjutnya, membuat *moodboard* hingga menentukan jenis *typeface* dan warna yang akan digunakan dalam perancangan ini. Kemudian lanjut melakukan proses desain dan mengimplementasikan hasil karya tersebut ke

berbagai media yang telah ditentukan berdasarkan kebutuhan dan target perancangan. Dengan adanya buku interaktif ini, penulis berharap permasalahan di atas dapat teratasi dengan pengenalan dan edukasi *dental floss* sejak dini.

5.2 Saran

Dalam perancangan buku interaktif sebagai salah bentuk dari media informasi, pemilihan topik harus dilakukan dengan pemahaman dan penelitian yang baik dan mendalam. Hal ini untuk mempermudah penelitian serta menghasilkan solusi perancangan yang sesuai dengan target dan kebutuhan perancangan. Berdasarkan perancangan yang dilakukan penulis, terdapat beberapa hal yang dapat menjadi saran dan masukan bagi para pembaca yang berencana mengembangkan atau mengambil topik atau jenis perancangan yang serupa, yaitu:

1. Dalam menyampaikan informasi edukasi seputar kesehatan gigi melalui ilustrasi, bentuk gigi yang digambarkan dalam ilustrasi tersebut mengikuti bentuk gigi sebenarnya dan bukan hanya dari gigi seri saja. Hal ini bertujuan agar para pembaca dapat memahami informasi tersebut dengan anatomi gigi yang benar dan sesuai.
2. Dalam menyusun *window* permainan atau unsur interaktif dalam buku, pastikan unsur-unsur interaktif tersebut dapat dipahami oleh pembaca dengan mudah dan tidak membingungkan.
3. Dalam buku interaktif mengenai *dental floss* ini, harus terdapat informasi mengenai risiko akan penggunaan bahan dan teknik *dental floss* yang salah juga, agar pembaca dapat benar-benar memahaminya.
4. Agar seluruh data yang digunakan dalam perancangan bersifat kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan, sangat penting untuk memahami dan melakukan riset terhadap topik yang diangkat secara mendalam dan komprehensif, mengumpulkan data lapangan secara terperinci, dan melibatkan para ahli untuk memastikan informasi yang digunakan bersifat kredibel dan *reliable*.
5. Selama proses perancangan, mulai dari penelitian hingga perancangan, pastikan memiliki pikiran yang terbuka terhadap berbagai kritik dan saran

yang diberikan dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses perancangan. Hal tersebut dapat menjadi wawasan baru dan kesempatan untuk saling bertukar pendapat, sehingga membantu karya menjadi lebih objektif dan efektif.

6. Agar perancangan dapat terealisasi dengan baik dan tepat waktu, pastikan memiliki rasa tanggung jawab dan komitmen yang kuat untuk menyelesaikannya hingga akhir, serta *time management* yang baik agar dapat selesai sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
7. Sangat penting untuk memperhatikan kesesuaian penggunaan bahasa, *copywriting*, dan gaya ilustrasi dalam perancangan buku interaktif dengan target perancangan. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi dapat diterima dan dicerna dengan baik oleh para target perancangan.
8. Jangan anggap proses penelitian dan perancangan karya sebagai beban, melainkan nikmatilah seluruh prosesnya sebagai implementasi dari ilmu yang diperoleh selama proses perkuliahan dan kesempatan untuk pengembangan diri serta berkarya bagi masyarakat.

Demikian saran yang telah diperoleh selama proses perancangan buku interaktif mengenai dental floss, dengan harapan dapat menjadi acuan dan penambah wawasan bagi para pembaca yang melakukan penelitian dengan relevansi topik yang serupa di masa mendatang.

U M I N
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