

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan perancangan dan analisis yang telah dilakukan pada Bab IV, website *interactive storytelling* mengenai posisi duduk yang baik untuk pencegahan kelainan tulang punggung pada anak mampu menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Perancangan ini menjawab pertanyaan mengenai bagaimana menciptakan media informasi interaktif yang efektif dalam menyampaikan pentingnya posisi duduk yang benar. Melalui proses riset yang mencakup kuesioner, wawancara mendalam, dan observasi, ditemukan bahwa anak-anak mengalami kurangnya kesinambungan pengetahuan mengenai posisi duduk yang baik. Hal ini kemudian berkembang menjadi kebiasaan buruk dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak media informasi sebenarnya sudah membahas topik tersebut, namun anak-anak cenderung kurang tertarik untuk mempelajarinya karena penyajian yang tidak menarik. Kurangnya daya tarik visual dan interaktivitas membuat mereka enggan mengeksplorasi informasi lebih lanjut. Akibatnya, pemahaman mereka mengenai posisi duduk yang benar menjadi rendah dan tidak diterapkan secara konsisten. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan media yang lebih relevan dan menyenangkan bagi anak-anak.

Website *interactive storytelling* ini dirancang sebagai solusi atas permasalahan tersebut dengan menyajikan informasi secara menarik dan interaktif. Media ini menyasar anak-anak usia 9–12 tahun dengan harapan mereka dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang disampaikan. Penyampaian yang berbentuk narasi interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan minat anak-anak terhadap topik kesehatan postur tubuh. Berdasarkan hasil *alpha test* dan *beta test*, website ini efektif membantu anak

memahami posisi duduk yang benar serta dampak dari kebiasaan duduk yang salah terhadap kesehatan tulang punggung.

5.2 Saran

Selama menjalani proses pengerjaan Tugas Akhir, penulis menghadapi berbagai tantangan dan pengalaman berharga baik dalam aspek edukasi maupun kehidupan pribadi. Proses ini mengajarkan bahwa hasil yang diharapkan tidak selalu berjalan mulus atau sesuai rencana karena banyak kendala dan keterbatasan yang muncul, terutama ketika dikerjakan secara mandiri. Adapun berikut adalah saran dari penulis terkait tugas akhir ini :

1. Saran Teoretis:

Penelitian ini menyarankan pengembangan media informasi interaktif sebagai alternatif efektif dalam menyampaikan informasi kesehatan kepada anak-anak, khususnya mengenai pentingnya menjaga posisi duduk untuk mencegah kelainan pada tulang punggung. Pendekatan berbasis *interactive storytelling* dinilai mampu menjembatani kebutuhan anak akan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Secara teori, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas keilmuan di bidang Desain Komunikasi Visual, terutama dalam penerapan media interaktif untuk informasi pada anak. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan metode serupa dalam ranah pendidikan maupun kesehatan.

2. Saran Praktis:

Segi konteks praktis, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi akademisi dan peneliti yang tertarik pada penerapan desain informasi interaktif, khususnya dalam bentuk *storytelling*. Mahasiswa yang ingin mengangkat topik serupa dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam merancang media edukatif yang komunikatif dan relevan. Beberapa saran dan masukan dari dewan sidang, yang menjadi bagian dari proses penyelesaian perancangan ini, antara lain adalah bahwa media utama akan

lebih baik apabila dapat menampilkan *tapping interaktivitas* tidak hanya dari sisi samping, tetapi juga dari sisi depan. Hal ini bertujuan agar anak-anak dapat memahami posisi duduk yang benar secara lebih menyeluruh, tanpa bergantung pada satu sudut pandang tertentu.

Masukan lainnya adalah bahwa perancangan ini akan lebih baik jika menyertakan data mengenai durasi duduk yang berisiko menyebabkan kelainan pada tulang punggung, sebagai insight tambahan sekaligus menjadi landasan informasi dari keseluruhan perancangan. Di sisi lain, hasil perancangan ini juga berpotensi menjadi bagian dari arsip institusi pendidikan sebagai dokumentasi Tugas Akhir yang mendukung pengembangan riset desain terapan. Dengan demikian, manfaat dari penelitian ini tidak hanya terbatas pada aspek akademis, tetapi juga dapat diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran dan perancangan media informasi lainnya.

