BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Anak-anak yang tumbuh di lingkungan urban seperti kota Jakarta menghadapi tantangan serius dalam menjaga kualitas pola makan sehat mereka. Hal ini dikarenakan kurangnya pengawasan keluarga maupun lingkungan sekitar dan juga perubahan gaya hidup urban yang serba cepat, sehingga berkontribusi pada naiknya tingkat risiko obesitas. Selain itu, rendahnya pemahaman anak terkait pentingnya konsumsi makanan bergizi dan dampak kesehatan dari obesitas menunjukkan bahwa edukasi yang tepat belum cukup menjangkau anak-anak secara efektif. Di sisi lain, media edukasi yang tersedia masih belum cukup menyampaikan konsep pola makan sehat dan prinsip dasar diet anti-inflamasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan pendekatan edukasi yang lebih menarik, sesuai dengan dunia atau cara berpikir anak.

Menanggapi masalah tersebut, penulis merancang sebuah buku interaktif yang menggabungkan *storytelling* bertema petualangan dengan ilustrasi yang dilengkapi dengan elemen aktivitas bermain sebagai media edukasi yang dapat mengajarkan pola makan sehat anti-inflamasi secara menyenangkan. Rancangan buku interaktif ini disesuaikan untuk kognitif anak usia 5-7 tahun yang dapat mengajak mereka untuk terlibat secara langsung melalui pengalaman belajar yang aktif. Selibhnya, perancangan buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi media yang tepat untuk menjembatani edukasi gizi dengan dunia anak, sehingga anak-anak dapat merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman serta kesadaran mereka secara menyeluruh. Melalui pendekatan visual, naratif, dan interaktif, hasil perancangan ini menunjukkan potensi untuk menjadi media edukasi yang efektif dalam membantu anak mengenali makanan sehat, memahami fungsinya bagi tubuh, serta mulai membangun kebiasaan makan yang lebih baik.

5.2 Saran

Selama proses perancangan dan pengujian *Alpha* dan juga *Beta Test*, penulis memperoleh banyak wawasan serta masukan terkait pengembangan perancangan ini. Masukan-masukan tersebut dapat dikelompokkan dari segi teoritis dan segi praktisnya.

1. Saran Teoretis:

Beberapa saran teoritis yang dapat penulis sampaikan, antara lain:

- Dalam pengembangan media edukasi untuk anak usia dini, akan lebih baik jika memahami secara mendalam mengenai karakteristik perkembangan kognitif anak agar penyampaian edukasi lebih sesuai.
- Topik diet anti-inflamasi cenderung kompleks untuk diterjemahkan ke dalam bahasa yang mudah dimengerti maupun untuk dikenalkan kepada target audiens anak-anak. Sebaiknya topik ini dipelajari lebih mendalam berdasarkan ilmu yang benar agar informasi yang disampaikan juga tepat.
- Dewan sidang akhir menyarankan agar teori dan prinsip desain lebih diprioritaskan dalam proses perancangan. Hal ini bertujuan agar keputusan desain tidak bersifat subjektif, melainkan didasarkan pada data dan landasan teori yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan.
- Topik mengenai inflamasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menyoroti kondisi yang memiliki urgensi lebih tinggi, seperti penyakit autoimun, agar dapat lebih berkontribusi secara signifikan terhadap isu kesehatan masyarakat pada masa modern ini.

2. Saran Praktis:

Penulis juga memperoleh beberapa saran yang bersifat praktis yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Dapat dipertimbangkan untuk menyederhanakan penggunaan bahasa agar lebih sesuai dengan kemampuan baca anak usia 5-7 tahun agar lebih mudah dipahami secara mandiri jika tidak ada bimbingan dari orang tua anak.
- Aktivitas interaktif dapat dirancang dengan lebih variatif dengan menambahkan beberapa jenis aktivitas lain seperti elemen *pop-up*, magnet atau permainan sederhana agar fokus anak tetap terjaga saat membaca buku.

- Penggunaan elemen dunia fantasi dan dunia nyata dalam cerita, khususnya untuk anak-anak, sebaiknya diperjelas melalui perbedaan *tone* warna ilustrasi agar transisi antar dunia lebih mudah dipahami oleh pembaca.
- Pemilihan judul "Dunia Pelangi" sebaiknya dipertimbangkan kembali, mengingat dalam konteks masyarakat modern saat ini, istilah tersebut dapat menimbulkan konotasi tertentu yang kurang sesuai. Oleh karena itu, perancang selanjutnya disarankan untuk lebih cermat dalam memilih judul agar tidak menimbulkan interpretasi negatif.
- Dalam perancangan buku interaktif untuk anak, pemilihan bahan perlu dipertimbangkan lebih lanjut agar memiliki daya tahan yang lebih kuat dan tidak mudah robek menyesuaikan intensitas interaksi fisik dari anak-anak saat menggunakannya.
- Perancangan buku untuk anak juga perlu memperhatikan tren dan preferensi anak yang akan terus berkembang. Aspek-aspek seperti karakter, ilustrasi, pewarnaan, dan gaya bahasa dapat disesuaikan mengikuti perkembangan zaman agar tetap relevan dengan target audiens.
- Dewan sidang akhir menyarankan agar pemilihan contoh edukasi makanan diet anti-inflamasi lebih disesuaikan secara kontekstual dengan situasi di Indonesia, mengingat beberapa makanan seperti *blueberry* kurang umum dan sulit ditemukan di pasar lokal.
- Proses uji coba atau *user testing* memberikan banyak *insight* yang tidak bisa didapatkan tanpa *human interaction*. Oleh karena itu, dalam pengembangan lebih lanjut, uji coba dapat dilakukan secara lebih tertata dan melibatkan responden atau partisipan yang lebih bervariasi.
- Meskipun memerlukan biaya yang lebih untuk mencetak buku untuk uji coba dengan bahan final, tetapi hal ini efektif secara praktis untuk menghindari hal-hal diluar kendali yang tidak diinginkan terjadi. Namun, sebagai opsi, mencetak buku uji coba dapat menggunakan bahan yang relatif lebih murah namun dengan teknis *finishing* yang sama selayaknya menggunakan bahan yang akan digunakan pada hasil final.