

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Penggunaan empeng sebagai alat bantu untuk menenangkan bayi sudah menjadi salah satu kebiasaan yang umum dilakukan oleh orang tua, terutama dalam kondisi tertentu seperti saat anak rewel, menangis, atau sulit tidur. Namun, masih berdasarkan data yang dikumpulkan masih banyak yang belum menyadari bahwa penggunaan empeng yang berlebihan, terutama setelah anak berusia dua tahun, dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan gigi dan mulut si kecil, seperti maloklusi, kondisi dimana susunan gigi ataupun rahang tumbuh tidak sesuai. Selain itu, empeng juga dapat menimbulkan ketergantungan emosional pada anak.

Berdasarkan hasil pengumpulan data primer dan sekunder, wawancara dengan ahli, serta kuesioner yang disebarakan kepada target audiens, ditemukan bahwa kurangnya informasi yang mudah diakses dan visual mengenai empeng turut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya pemahaman orang tua terhadap risiko ini. Maka dari itu, penulis merasa penting untuk membahas topik ini dan merancang solusi media informasi yang tepat dan relevan.

Dalam proses perancangannya, penulis menggunakan pendekatan *Human Centered Design* yang terdiri dari tiga tahap: *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*. Pada tahap *Inspiration*, penulis mulai dari merumuskan permasalahan, menentukan target audiens yaitu orang tua muda, serta mengumpulkan berbagai data dan *insight* yang relevan. Tahap *Ideation* meliputi tahapan *brainstorming*, penentuan *big idea* dan *tone of voice*, pembuatan *moodboard*, *information architecture*, pengembangan desain *low fidelity* hingga *high fidelity*, serta perumusan konten dengan *tone* yang sesuai dengan target. Selanjutnya pada tahap *Implementation*, dilakukan proses uji coba (*alpha test*) untuk mendapatkan *feedback* dari target pengguna, yang kemudian dijadikan dasar untuk revisi dan penyempurnaan untuk *prototype website*.

Untuk melengkapi media utama, penulis juga merancang media sekunder digital media berupa konten Instagram *post* dan Instagram *story* ads, yang bertujuan untuk menarik perhatian audiens dan mendorong mereka mengakses *website* utama. Seluruh elemen desain, mulai dari warna, *typography*, ilustrasi, hingga tata letak, berdasar pada identitas visual yang sudah ditetapkan pada *mobile website* agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara konsisten, hangat, dan menyenangkan oleh target audiens. Penulis juga merancang *printed* media, berupa *mini banner* dan *gimmick* untuk menarik perhatian audiens secara langsung.

## 5.2 Saran

Dalam proses perancangan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa saran yang diperoleh dari hasil beta test yang telah dilakukan terhadap target pengguna. Mayoritas responden merasa terbantu dengan informasi yang disajikan dan menganggap desain *website* sudah cukup nyaman untuk digunakan. Namun, tetap ada beberapa masukan yang dapat menjadi bahan pengembangan ke depannya. Beberapa di antaranya mencakup penambahan elemen interaktif seperti animasi atau video pendek agar informasi terasa lebih hidup dan mudah dipahami. Selain itu, disarankan agar halaman beranda dirancang lebih ringkas dengan memisahkan setiap subtopik ke halaman tersendiri agar pengalaman membaca menjadi lebih nyaman dan terstruktur. Penggunaan huruf miring untuk istilah asing juga diusulkan untuk menyempurnakan tampilan teks secara visual agar terlihat lebih konsisten dan rapi. Topik di dalam *website* pun dapat diperluas dengan menyediakan tab khusus berisi tips *parenting* lain yang masih berkaitan dengan pola asuh anak dan kebiasaan sehari-hari.

Setelah melaksanakan sidang Tugas Akhir, penulis juga mendapatkan saran untuk meningkatkan kualitas dari perancangan *mobile website* ini. Beberapa saran tersebut antara lain meningkatkan *readability*, keterbacaan dengan memperbesar ukuran teks. Selain itu, istilah medis yang digunakan dalam media sebaiknya disertai dengan penjelasan langsung atau diubah menggunakan bahasa yang lebih sederhana agar lebih mudah dipahami oleh audiens. Untuk mendapatkan insight yang lebih mendalam, disarankan pula agar dilakukan riset lanjutan terhadap target audiens melalui metode wawancara langsung dengan target audiens, atau

*Focus Group Discussion* (FGD), sehingga perancangan dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan relevansi informasi yang disampaikan.

#### 1. Dosen/ Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi bagi yang ingin mengangkat topik serupa, terutama yang berkaitan dengan Kesehatan gigi anak dan perancangan media berbasis digital. Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan meliputi pentingnya menyebarkan informasi secara aktif mengenai dampak penggunaan empeng, khususnya terhadap kesehatan gigi dan mulut anak. Selain itu, disarankan juga untuk melakukan riset yang lebih mendalam agar solusi yang dirancang benar-benar sesuai dengan kebutuhan target audiens, serta memperhatikan aspek interaktivitas dan *user experience* agar media yang dibuat mampu menyampaikan informasi dengan lebih efektif dan engaging.

#### 2. Universitas

Bagi Universitas, khususnya program studi desain komunikasi visual, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi mahasiswa yang ingin mengangkat isu ataupun media. Perancangan ini dapat dijadikan sebagai referensi mengenai isu kesehatan yang dikemas secara visual dan interaktif, dalam bentuk *mobile website* yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, sehingga dapat menjadi inspirasi maupun acuan dalam pengembangan tugas akhir berbasis edukasi visual.

Saran-saran yang disampaikan dalam Tugas Akhir ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk pengembangan media serupa, baik dari isi kontennya, cara penyampaiannya, maupun bagaimana media tersebut disesuaikan dengan kebutuhan target pengguna. Masukan yang diperoleh dari hasil beta test dan hasil sidang juga menunjukkan bahwa masih ada beberapa hal yang dapat ditingkatkan, sehingga hal ini dapat menjadi peluang untuk pengembangan ke depannya. Diharapkan perancangan ini tidak hanya bermanfaat sebagai media informasi, namun juga menjadi bahan referensi yang berguna bagi dosen, peneliti, maupun mahasiswa yang tertarik membuat perancangan dengan media atau isu serupa.