

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku interaktif mengenai bahaya penyakit zoonotik hewan ternak terhadap manusia menerapkan metode pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara, FGD, dan kuesioner. Data yang akan dikumpulkan bertujuan untuk mencari solusi atas masalah terhadap keamanan pangan. Selain itu, penulis juga melengkapi riset dengan melakukan studi referensi dan studi *existing* pada media yang memiliki topik yang sama atau sebagai acuan karya perancangan nantinya. Model metode perancangan yang diaplikasikan setelah menentukan metode pengumpulan data adalah Design Thinking oleh Hasso Plattner. Metode Design Thinking memiliki lima tahap fase, yaitu *empathize*, *define*, *prototype*, *ideate*, dan *test*.

Tahap pertama yaitu *empathize* untuk menemukan informasi dan melakukan riset lebih dalam bersama narasumber. Setelah itu, melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *define* dengan menentukan *user persona* dan bertujuan untuk menemukan masalah secara spesifik dari target. Kemudian, pada tahap *ideate*, penulis berfokus pada konseptualisasi perancangan media dan mematangkan konsep ide. Konseptualisasi dibagi menjadi tiga bagian, yaitu *brainstorming*, *get visual*, dan *content mapping*. Tahap keempat yaitu *prototype*, model prototipe mulai didesain seperti aset visual, supergrafis, sampul buku, dan digitalisasi buku. Terakhir adalah tahap *testing*, yang merupakan kegiatan untuk mengumpulkan responden. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mencoba prototipe awal kepada audiens sebagai tempat umpan balik kepada penulis.

Pada saat *alpha test*, penulis menampilkan karya pada *software* Adobe Indesign pada fitur EPUB *preview* agar pembaca dapat mencoba prototipe secara garis besar sebelum dipublikasikan. Umpan balik yang diberikan oleh responden akan dikumpulkan dalam sebuah kuesioner melalui platform Google Forms.

Setelah melakukan *alpha test*, penulis melaksanakan bimbingan spesialis untuk memperoleh *insight* baru untuk perancangan karya. *Alpha test* dan bimbingan spesialis telah selesai dilakukan, selanjutnya penulis menuju pada *Beta Test* dan akan membagikan prototipe dengan menggunakan *link* prototipe yang sudah diunggah di internet lewat Adobe Indesign Publish Online.

Penulis berharap semoga karya perancangan ini dapat membantu masyarakat untuk lebih memahami tentang pentingnya menjaga kebersihan pangan hewani. Produk pangan hewani yang bersih dan baik dapat menjaga daya tahan produk serta menjaga kualitasnya. Oleh karena itu, kesadaran dalam menjaga kebersihan dan kelayakan pangan hewani dapat meningkatkan keamanan pangan dan mengurangi kasus Keracunan Pangan di masyarakat Indonesia.

5.2 Saran

Proses selama perancangan E-book interaktif memberikan penulis banyak pengalaman, mulai dari riset dan pengumpulan data hingga akhir perancangan karya E-book interaktif. Manfaat dari hasil penelitian yang dirancang yaitu sebagai media informasi untuk masyarakat umum tentang pentingnya memerhatikan kebersihan dan memahami cara mengolah daging dengan benar agar terhindar dari penyakit zoonotik melalui makanan.

Berdasarkan kritik dan saran dari penguji dan ketua sidang, penelitian beberapa konten dan desain masih dapat dikembangkan lagi dengan memerhatikan *bad rag* pada teks konten. Perancangan E-book juga perlu memerhatikan sinkronisasi antara isi yang diangkat dengan gambar ilustrasi yang diberikan. Kegunaan dari ilustrasi pada buku adalah untuk memvisualisasikan yang tidak dapat dipahami secara bacaan sehingga perlu diperhatikan kesesuaian gambar dan teks. Pada penggunaan *drop cap*, per halaman hanya perlu satu *drop cap* saja tiap halaman sehingga awalan paragraf tidak membuat bingung atau rancu. Pada hasil karya desain ilustrasi perlu diterapkan konsistensi visual seperti pencahayaan yang sama atau dengan menggunakan teknik warna yang sama.

Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Beberapa *insight* penelitian yang diperoleh penulis sebagai bentuk hasil akhir dengan saran sebagai berikut:

1. Saran Teoretis

Saat mencari masalah dan melakukan riset, pastikan kasus masalah yang diangkat sesuai dan berhubungan dengan fokus masalah penelitian. Masalah yang tidak sesuai dengan kasus yang diangkat bisa membuat riset seterusnya menjadi rancu dan tidak berfokus ke mana pun sehingga buatlah masalah dengan solusi perancangan yang saling berkorelasi antar satu sama lain. Pengumpulan data sebaiknya dilakukan dengan rinci dan dengan tujuan yang jelas. Maksud dari saran ini adalah segera mengetahui konten apa yang akan dirancang dan diriset sehingga peneliti tidak perlu berulang kali mencari tahu hal yang sama secara berkala.

2. Saran Praktis

Mencatat semua perubahan yang telah dilakukan dan semua perbaikan dari perancangan. Jika perlu, simpan dalam bentuk *file* yang berbeda setiap menuju pada tahapan testing berikutnya agar dokumentasi dapat dipantau dan ditelaah kembali sehingga *file* yang lama tidak akan hilang. Memahami secara teknis tentang aplikasi yang digunakan. Banyak sumber-sumber di internet dengan solusi yang beragam. Memahami apa yang dilakukan pada aplikasi yang dikenali dan paham di luar kepala adalah salah satu keuntungan dalam melakukan proses perancangan. Mencari pendapat kedua, ketiga, atau keempat, namun tetap kritis karena yang memahami perancangan sebuah karya adalah penulis itu sendiri. Gunakan umpan balik atau masukan dari sesama desainer, jika memiliki perbedaan pendapat maka hal itu juga sudah biasa. Kembali pada penulis, semua perancangan adalah milik peneliti dan pembimbing hanya mencoba meluruskan jika menemukan kesalahan atau keliru.