

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan media informasi interaktif dengan fitur yang fleksibel dilakukan sebagai solusi terhadap permasalahan kebiasaan postur duduk yang buruk di kalangan mahasiswa. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai permasalahan ini, penulis menyebarkan kuesioner kepada responden yang relevan. Berdasarkan hasil kuesioner, ditemukan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah mengetahui pentingnya menjaga postur duduk yang benar. Namun, mereka tetap mengalami kesulitan dalam mengubah kebiasaan buruk tersebut. Kebiasaan ini berpotensi menimbulkan gangguan kesehatan dalam jangka panjang apabila tidak segera ditangani.

Melalui wawancara dengan dr. Benedictus Deriano, Sp.OT, AIFO-K selaku dokter spesialis ortopedi dan traumatologi, penulis memperoleh wawasan lebih mendalam dari sudut pandang seorang ahli mengenai topik postur duduk. Dari hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa terdapat berbagai faktor yang dapat memengaruhi postur duduk seseorang. Faktor yang paling dominan adalah kebiasaan duduk terlalu lama tanpa diselingi istirahat. Selain itu, penggunaan alat elektronik yang berlebihan juga berkontribusi terhadap buruknya postur duduk. Hal ini memperkuat pentingnya intervensi yang tepat guna meningkatkan kesadaran dan perubahan perilaku dalam menjaga postur tubuh.

Dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*, penulis membagi proses perancangan menjadi lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Pendekatan ini membantu penulis untuk lebih memahami permasalahan dan kebutuhan pengguna secara mendalam. Pada tahap *empathize*, penulis mengumpulkan informasi dengan cara observasi, wawancara dan kuesioner mengenai pengalaman dan kebiasaan pengguna terkait postur duduk. Selanjutnya, hasil analisis digunakan untuk merumuskan masalah secara jelas pada tahap *define*,

dan menghasilkan berbagai solusi potensial pada tahap *ideate*. Melalui proses *prototype* dan *test*, penulis dapat merancang dan mengembangkan *website* yang sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan, penulis memperoleh beberapa masukan terkait media website dari hasil sidang akhir. Masukan pertama menekankan pentingnya elemen *visual cue* dalam desain media interaktif seperti website, karena elemen tersebut dapat meningkatkan pengalaman pengguna, misalnya melalui perubahan tampilan saat pengguna melakukan aksi seperti *hover* atau *click* yang menunjukkan transisi ke *state* berbeda. Selain itu, dalam merancang media yang memuat informasi sensitif seperti kesehatan, sangat disarankan untuk mencantumkan unsur *brand mandatory* sebagai penanda identitas. Kehadiran identitas institusi atau nama resmi dalam media bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas informasi yang disampaikan, sehingga tidak hanya bersumber dari individu tetapi juga didukung oleh otoritas yang dapat dipercaya. Terakhir, seluruh elemen visual seperti foto atau ilustrasi yang digunakan sebaiknya merupakan hasil rancangan sendiri, bukan diambil dari sumber lain, guna menjaga konsistensi identitas visual serta orisinalitas karya. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, berikut adalah saran-saran yaitu bagi :

1. Dosen/ Peneliti

Kepada dosen, untuk selalu bersabar dalam proses bimbingan dengan mahasiswa dalam setiap tahapan dan kesulitan yang dialami. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* sebagai dasar dalam proses perancangan.

Kepada peneliti lain, penulis menyarankan untuk tetap mengikuti alur tahapan dalam metode ini, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Mengikuti alur tersebut dapat membantu mempermudah proses perancangan karena setiap tahap saling terhubung dan mendukung pemahaman yang menyeluruh terhadap permasalahan. Dengan demikian, proses perancangan dapat berjalan lebih terarah dan efektif.

Topik postur duduk berkaitan dengan aspek kesehatan, sehingga pencarian informasi yang tepat dan terpercaya menjadi salah satu tantangan dalam proses perancangan. Pentingnya untuk bersikap teliti dan kritis dalam mengumpulkan serta mengevaluasi sumber informasi. Informasi yang digunakan sebaiknya berasal dari sumber yang kredibel, seperti jurnal ilmiah, institusi kesehatan resmi, atau wawancara dengan tenaga medis profesional. Ketelitian dalam proses ini akan memastikan bahwa konten yang disajikan akurat dan dapat dipertanggungjawabkan. Hal ini juga penting untuk menjaga kepercayaan pengguna terhadap media informasi yang dirancang.

2. Universitas

Penulis berharap proses dan hasil perancangan ini dapat dimanfaatkan oleh universitas sebagai referensi dalam mengkaji topik mengenai postur duduk, khususnya yang berkaitan dengan kesehatan mahasiswa. Selain itu, hasil perancangan ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis website yang interaktif dan edukatif bagi mahasiswa di lingkungan universitas.

Semoga saran yang disampaikan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait dalam mengembangkan media edukatif yang lebih efektif dan informatif. Penulis juga berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan karya di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam informasi kesehatan melalui media digital yang interaktif dan kredibel.