

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Epistaksis atau mimisan merupakan kondisi umum yang sering dialami anak, khususnya akibat trauma lokal seperti mengupil atau menggosok hidung secara berlebihan. Meskipun termasuk ringan, anak-anak belum memahami penyebab dan penanganannya secara tepat, dan banyak orang tua belum memiliki media yang mendukung untuk menyampaikan edukasi tersebut dengan cara yang mudah sekaligus menyenangkan.. Hal ini menjadi alasan utama penulis merancang buku cerita interaktif ini, sebagai media yang dapat membantu menyampaikan informasi tentang pencegahan dan penanganan mimisan secara ringan dan ramah untuk anak.

Perancangan dilakukan menggunakan pendekatan *Design Thinking* oleh Robin Landa, yang terdiri atas lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui tahapan ini, penulis terlebih dahulu melakukan pengumpulan data di lapangan, melakukan analisis kebutuhan target perancangan, menyusun *keywords* berupa *guided*, *gentle*, dan *explorative* melalui *mindmapping*, hingga merumuskan *big idea* yaitu "*Tiny triggers, soft consequences, told by noses*". Dari sini, dikembangkan konsep visual dan narasi yang mengangkat keseharian anak sebagai pemicu, lalu disambungkan dengan penanganan dan ditutup dengan pencegahan.

Media utama yang dirancang berupa buku cerita interaktif dengan tiga bagian utama, yaitu bagian awal sebagai pembuka cerita keseharian anak, bagian tengah sebagai edukasi pertolongan pertama, dan bagian akhir berisi konten pencegahan ringan yang dikemas secara interaktif. Buku ini dilengkapi dengan lima jenis interaktivitas, yaitu *lift-the-flap*, *pull tabs*, *sliding*, *overlay reveal*, dan *velcro*, yang ditujukan untuk meningkatkan pengalaman membaca dan membantu anak memahami isi dan pesan cerita secara lebih nyata. Selain media utama, penulis juga

merancang beberapa media sekunder, seperti *bookmark*, *sticker*, poster, dan *hanging banner* toko buku, yang berfungsi sebagai sarana promosi serta pengenalan visual buku secara konsisten di titik penjualan.

Melalui perancangan ini, penulis berharap buku ini dapat menjadi media awal untuk mengenalkan topik kesehatan ringan seperti mimisan secara menyenangkan dan ramah bagi anak. Dengan pendekatan visual, narasi yang tidak menggurui, serta fitur interaktif yang mendukung eksplorasi, buku ini diharapkan mampu menjadi jembatan edukasi antara orang tua dan anak dalam mengenalkan kebiasaan sehat sejak dini.

## **5.2 Saran**

Setelah menyelesaikan perancangan buku cerita interaktif mengenai pencegahan dan penanganan epistaksis akibat trauma lokal pada anak sebagai bagian dari syarat kelulusan, penulis menyusun beberapa saran dan masukan yang akan dijabarkan pada bagian berikut ini. Diharapkan, saran ini dapat menjadi pertimbangan bagi mahasiswa lain, dosen, dan institusi yang akan merancang karya serupa agar proses perancangan dapat berjalan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.

### **5.2.1 Saran Teoritis**

Saran teoritis yang diberikan oleh penulis untuk perancangan selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Topik epistaksis dapat dikembangkan lebih lanjut dengan membahas jenis-jenis mimisan lain, tidak hanya trauma lokal, seperti epistaksis posterior atau yang disebabkan oleh kondisi medis tertentu, agar konten edukasi menjadi lebih luas dan mendalam.
2. Pengembangan pendekatan visual lain, seperti ilustrasi yang lebih ekspresif atau penggunaan ikon-ikon sederhana, dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan keterhubungan antara cerita dan pemahaman anak.
3. Metode *Design Thinking* dapat diterapkan kembali pada perancangan media edukatif serupa, karena pendekatan ini

memberikan struktur berpikir yang sistematis dan terfokus pada kebutuhan pengguna, terutama dalam konteks edukasi untuk anak usia dini.

### 5.2.2 Saran Praktis

Saran praktis yang diberikan oleh penulis untuk perancangan selanjutnya yaitu sebagai berikut.

1. Perencanaan waktu dan *timeline* sebaiknya disusun sejak awal secara lebih rinci, terutama untuk tahap uji coba fitur interaktif, agar kendala teknis seperti mekanisme *sliding* yang kurang lancar dapat diantisipasi lebih baik.
2. Pemilihan bahan dan mekanisme pada elemen interaktif masih perlu disesuaikan dengan kemampuan motorik anak usia dini, agar fitur yang digunakan lebih mudah digunakan bagi anak, aman, dan tidak mudah rusak.
3. Media sekunder masih dapat dikembangkan lebih lanjut, baik dalam bentuk fisik maupun digital, agar informasi yang disampaikan bisa menjangkau lebih banyak audiens, termasuk melalui penjualan secara *online*.
4. Untuk pengembangan selanjutnya, karakter utama dalam cerita dapat divariasikan, seperti dengan pembuatan versi anak laki-laki dalam cerita baru atau seri kedua, agar representasi karakter lebih beragam dan buku tetap relevan untuk laki-laki maupun perempuan.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A