

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Salah satu perilaku hidup bersih dan sehat yang harus dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu dengan menjaga kebersihan dan kesehatan organ reproduksi, terutama pada remaja perempuan. Hal tersebut dikarenakan kasus infeksi pada organ reproduksi masih sering ditemukan pada remaja perempuan terutama pada negara bagian Asia dan Afrika (Milla, M. 2023). Hal tersebut disebabkan karena faktor iklim di wilayah tersebut yang memiliki tingkat kelembaban yang tinggi, sehingga hal tersebut mempermudah pertumbuhan jamur dan bakteri. Salah satu infeksi pada organ reproduksi yang rawan terjadi pada perempuan dengan usia 15-25 tahun yaitu penyakit radang panggul.

Ketersediaan media informasi yang bersifat edukasi dan interaktif tentang kebersihan dan kesehatan organ reproduksi untuk remaja perempuan yang dapat membantu mereka agar terhindar dari penyakit radang panggul yang dapat memberikan dampak negatif pada masa yang akan datang masih minim. Hal ini diperkuat dengan pengambilan data atau riset di lapangan dan juga data yang dicari secara *online*. Serangkaian proses telah dilakukan oleh penulis sesuai dengan metode penelitian dan metode perancangan yang telah ditentukan.

Sebagai bentuk solusi dari permasalahan tersebut, penulis merancang *board game* “*Ova and Out*” untuk dapat menjadi media edukasi yang dapat memberikan informasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat agar dapat terhindar dari penyakit radang panggul. *Board game* “*Ova and Out*” dijadikan media edukasi yang dilaksanakan melalui kegiatan penyuluhan pada pelayanan kesehatan masyarakat dan sekolah di Jakarta, Depok, Tangerang, dan Bogor. Hal ini bertujuan untuk dapat menjangkau target audiens yaitu para remaja perempuan di SES C-B.

Tahapan perancangan yang dilakukan pada saat pengekseskuan *board game* “*Ova and Out*” penulis menggunakan tahapan perancangan board game milik

Tracy Fullertone pada bukunya "*Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Game*". Dari buku tersebut membantu penulis dalam melakukan perancangan board game secara terstruktur sehingga dapat menghasilkan hasil sesuai dan mampu menjadi solusi dari topik permasalahan penelitian ini.

Setelah *board game* melaksanakan tahapan uji coba kepada target audiens sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, *Board game "Ova and Out"* mendapatkan respon positif dari target audiens. Audiens merasa setelah bermain *board game "Ova and Out"* dapat membantu mereka untuk mengetahui apa itu penyakit radang panggul dan tindakan apa yang dapat dilakukan agar dapat terhindar dari penyakit radang panggul.

5.2 Saran

Board game merupakan salah satu media informasi interaktif yang mampu dalam menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan, terutama jika penelitian yang dilakukan menargetkan audiens dengan psikologis yang berorientasi pada sosial, belajar melalui pengalaman, memiliki nilai kerjasama dan kompetisi.

Selain saran yang telah penulis sampaikan di atas, berikut juga merupakan masukan dan saran untuk pembaca yang ingin mengambil topik penelitian dan perancangan yang serupa, sehingga mampu menghasilkan perancangan yang lebih baik lagi.

1. Dosen/ Peneliti

Terdapat beberapa saran yang dapat penulis berikan selama perancangan tugas akhir ini. Sebelum melakukan perancangan, sangat penting untuk melakukan riset secara lebih mendalam tentang topik yang ingin diambil. Selain itu, sebelum mulai ke dalam tahapan perancangan desain, pentingnya untuk melakukan observasi yang lebih dalam juga mengenai *board game*. Hal tersebut tentunya membantu ketika sudah mulai memasuki tahapan perancangan. Semakin banyak referensi yang ditemukan, maka semakin mudah untuk menentukan mekanisme apa yang cocok jika digunakan sesuai

dengan psikografis dari target audiens yang ditentukan, sehingga hasil dari perancangan tersebut mampu memberikan nilai solutif bagi masalah desain dan masalah sosial yang sedang terjadi.

2. Universitas

Saran yang dapat penulis berikan kepada universitas adalah dengan turut serta atau memberikan kontribusi dalam pemberian edukasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat terutama pada organ reproduksi kepada seluruh orang yang ada dalam universitas baik mahasiswa maupun non-mahasiswa.

Selain saran di atas, berikut merupakan beberapa masukan dan saran yang penulis dapatkan dari dewan sidang:

1. Material yang digunakan pada *board game* memerlukan pengembangan lebih lanjut lagi, seperti dengan penambahan sekat pada papan atau menggunakan material magnet sehingga dapat memudahkan pemain ketika memainkan *board game Ova and Out*.
2. Penjelasan pada lembar aturan (*rulebook*) bermain diperlengkap, untuk dapat membantu pemain dalam memahami setiap konten informasi yang ada di dalamnya, sehingga memudahkan pemain pada saat bermain *board game*. Selain itu, pada lembar peraturan (*rulebook*) mengandung terlalu banyak informasi yang bersifat tulisan dibandingkan dengan visual, sehingga dapat menyulitkan pemain untuk dapat mengimajinasikan cara bermain *board game Ova and Out*.
3. Pemerintah sebagai *brand mandatory* harus dilakukan pertimbangan ulang, jika ingin dilakukan perealisasi *board game Ova and Out*, Oleh karena itu dipertimbangkan untuk menggunakan *brand mandatory* yang diperkirakan dapat memiliki kemampuan untuk dapat merealisasikan penyuluhan ini.