

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku interaktif mengenai penerapan Pedoman Gizi Seimbang (PGS) bagi orang tua dengan anak yang mengalami perilaku pilih-pilih makan berangkat dari kebutuhan akan media informasi yang komprehensif, praktis, dan mudah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku *picky eating* pada anak masih menjadi tantangan umum dalam keluarga, namun hingga kini media informasi yang membahas mengenai topik tersebut dari sisi penerapan Pedoman Gizi Seimbang sangat terbatas, terlebih yang bersifat interaktif. Melalui kuesioner dan *FGD*, ditemukan bahwa sebagian besar orang tua membutuhkan panduan yang mampu menjelaskan alasan di balik perilaku makan anak serta menyediakan strategi konkret yang dapat langsung diterapkan di rumah. Kondisi ini menunjukkan pentingnya sebuah media informasi yang tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga memfasilitasi refleksi, pencatatan, serta perencanaan aktivitas makan.

Proses perancangan ini menggunakan pendekatan teori *Design Thinking* oleh Tim Brown, yang meliputi tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan untuk mengumpulkan data. Kemudian pada tahap *define*, data yang sudah terkumpul akan diidentifikasi menjadi *user persona* dan *user journey*, sehingga dapat diketahui kebutuhan, tantangan, preferensi, dan solusi yang relevan dengan permasalahan tersebut. Pada tahap *ideate*, semua *insight* yang sudah terkumpul akan diolah melalui proses *brainstorming* untuk menghasilkan *mindmap*, *big idea*, *moodboard*, dan *stylescape*. Kemudian konsep ini dikembangkan menjadi media buku interaktif pada tahap *prototype*. Setelah perancangan media selesai, dilakukan uji coba pada tahap *test* untuk memastikan buku interaktif dapat bekerja dengan baik, serta memperoleh komentar dan saran dari target pengguna sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki perancangan.

Buku interaktif ini memiliki kelebihan pada variasi bentuk interaktivitas seperti *lift the flap*, ruang refleksi, serta elemen pencatatan yang mendorong orang tua untuk mengamati, mengevaluasi, dan merencanakan strategi makan. Setiap bentuk interaktivitas dirancang agar mampu menjembatani pemahaman teori gizi dengan praktik sehari-hari, sehingga informasi tidak hanya dibaca tetapi juga dapat langsung diterapkan. Kelebihan lain terletak pada gaya ilustrasi bernuansa hangat dan komunikatif, penggunaan warna hijau dan jingga sebagai simbol suasana makan yang nyaman dan penuh semangat, serta *typeface* yang mudah dibaca. Seluruh elemen visual tersebut digunakan untuk menciptakan pengalaman membaca yang ramah, tidak mengintimidasi, dan sesuai dengan kebutuhan orang tua yang sering kali mengalami kesulitan dalam menghadapi *picky eating*.

Melalui rangkaian proses perancangan yang komprehensif, buku interaktif ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi para orang tua yang memerlukan panduan praktis dalam menghadapi perilaku pilih-pilih makan pada anak. Buku ini tidak hanya mengisi kekosongan media informasi mengenai penerapan Pedoman Gizi Seimbang, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan melalui visual yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, serta interaktivitas yang memicu keterlibatan. Dengan demikian, perancangan ini telah menjawab rumusan masalah terkait kebutuhan media informasi yang relevan, aplikatif, dan mendukung terciptanya suasana makan yang lebih positif, harmonis, dan selaras dengan prinsip gizi seimbang.

5.2 Saran

Perancangan buku interaktif yang berjudul *The Great Nutrition Quest* ini selaras dengan tujuan penulis yang ingin mengenalkan Pedoman Gizi Seimbang beserta strategi penerapannya untuk orang tua yang memiliki anak dengan perilaku cenderung pilih-pilih makan. Penulis juga berharap agar semakin banyak perancangan yang mengangkat isu seputar pola makan anak dengan pendekatan visual yang menarik, sehingga informasi penting mengenai gizi dapat tersampaikan secara lebih luas dan mudah dipahami. Hal ini penting mengingat masih banyak

orang tua yang membutuhkan panduan yang jelas, komprehensif, dan praktis untuk membangun kebiasaan makan yang lebih positif pada anak.

Setelah melakukan perancangan buku interaktif *The Great Nutrition Quest*, penulis memperoleh beberapa saran dan masukan dari ketua sidang, dosen penguji, serta dosen pembimbing terkait perancangan karya melalui pelaksanaan sidang akhir pada tanggal 7 Januari 2026. Pemilihan kata ganti orang pertama dan kedua tunggal (“aku” dan “kamu”) dalam buku interaktif dipilih untuk menciptakan kesan komunikasi yang lebih akrab dan tidak menggurui, sehingga diharapkan orang tua merasa lebih nyaman dalam menerima informasi yang disampaikan. Namun pada pengembangan karya selanjutnya, penggunaan gaya bahasa dapat disesuaikan kembali dengan target sasaran, misalnya dengan menerapkan gaya bahasa yang lebih netral atau semi-formal agar tetap terasa ramah namun lebih selaras dengan posisi pembaca sebagai orang tua. Pengembangan karya ini juga dapat diarahkan pada strategi distribusi yang lebih luas, salah satunya melalui kerja sama dengan sekolah-sekolah swasta pada kelompok menengah ke atas. Strategi ini dinilai relevan dengan karakteristik target sasaran, yaitu orang tua dengan kelompok SES A1, serta berpotensi meningkatkan jangkauan dan efektivitas distribusi buku interaktif. Dengan demikian, penulis menyertakan saran yang ditujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengangkat tema serupa serta saran bagi universitas sebagai masukan untuk pengembangan karya di masa mendatang.

1. Peneliti

Bagi peneliti yang akan mengembangkan studi atau perancangan serupa, disarankan untuk memperluas cakupan riset terkait perilaku makan anak pada berbagai kelompok usia agar solusi yang dihasilkan dapat lebih adaptif terhadap kebutuhan perkembangan anak. Peneliti juga dapat mengeksplorasi bentuk interaktivitas tambahan, baik fisik maupun digital, seperti video tutorial, audio interaktif, atau panduan praktik melalui *QR code* untuk memperkaya pengalaman pengguna. Selain itu, uji coba produk di tahap akhir sebaiknya dilakukan pada jumlah responden yang lebih beragam sehingga masukan yang diperoleh lebih komprehensif dalam menilai

efektivitas media, kejelasan informasi, serta kemudahan penerapan strategi yang ditawarkan. Dengan begitu, hasil perancangan di masa mendatang dapat menjadi lebih matang, inklusif, dan tepat sasaran.

2. Universitas

Untuk universitas, diharapkan dapat menyediakan dukungan fasilitas yang lebih luas, terutama terkait penyediaan akses buku, jurnal, maupun *database* ilmiah yang memadai untuk mendukung proses pengumpulan referensi. Universitas juga dapat menjalin kerja sama dengan lembaga kesehatan, komunitas *parenting*, ataupun instansi pemerintah yang relevan sehingga mahasiswa memiliki kesempatan lebih besar melakukan riset lapangan dan memperoleh *insight* langsung dari pengguna. Dukungan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kualitas penelitian serta relevansi karya mahasiswa terhadap kebutuhan masyarakat.

