

## **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Menanggapi permasalahan media edukasi kemoterapi dengan menyesuaikan kebutuhan kognitif anak penderita kanker yang tinggal di Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) cabang Yogyakarta, Untuk membantu anak penderita kanker memahami proses dan efek samping kemoterapi, penulis membuat upaya pemecahan masalah dengan merancang buku interaktif yang diintegrasikan dengan bahan anti-karsinogenik untuk anak penderita kanker dengan rentang usia 7-11 tahun diperoleh kesimpulan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak penderita kanker memang memiliki level penanganan seperti perawatan dan pengobatan yang lebih kompleks, Namun secara kognitif tidak ada perbedaan antara anak penderita kanker dengan anak yang sehat secara fisik. Yang lebih krusial adalah bagaimana peran lingkungan seperti orang tua, tenaga medis, atau *caregiver* lainnya mampu dan bersedia mendampingi anak penderita kanker serta sepaham apa pendamping tersebut untuk menjelaskan penyakit yang dialami oleh anak.

Oleh karena itu dalam proses *caregiver* mendampingi anak untuk membantu mereka menjelaskan terkait penyakit yang mereka alami, maka perancangan buku interaktif sebagai solusi dari desain komunikasi visual menjadi jawaban dari permasalahan tersebut. Media edukasi sebelumnya, yaitu buku bergambar “Kemo Kasper”, dinilai belum optimal karena menggunakan narasi yang panjang, bahasa kompleks, dan penyajian yang monoton. Oleh karena itu, dirancang buku interaktif “Saat Kimo Bekerja” sebagai media edukasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan anak, dengan pendekatan *human-centered*

melalui keterlibatan psikolog, guru yayasan hingga editor dalam proses perancangannya untuk menciptakan buku interaktif berdasarkan kebutuhan pengguna dengan segala keputusan desain didasarkan pada *insight* yang diperoleh oleh penulis dari hasil wawancara dan evaluasi dari ahli tersebut.

Prinsip DKV dan teori perkembangan kognitif anak diimplementasikan melalui penggunaan ilustrasi dengan gaya *children illustration*, penggunaan warna pastel, *muted color*, hingga *earth tone* yang juga dapat dikombinasikan dengan warna yang lebih cerah, Namun tidak terlalu dominan untuk menghidupkan suasana ilustrasi secara visual. Penggunaan tipografi yang mudah dibaca, serta bahasa yang sederhana dan singkat agar mudah dipahami oleh anak. Selain itu, dari segi struktur buku interaktivitas *physical enhancement* anak penderita kanker cenderung berada pada level 2 hingga 4. Sementara dari struktur *content sequencing* anak penderita kanker cenderung berada pada level 2 hingga 5. Dimana fitur interaktif seperti *lift the flap*, *hide and seek*, menyusun konten, menghias, dan bermain game diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Berdasarkan hasil evaluasi dan testing, fitur-fitur tersebut mampu membantu anak memahami proses dan efek samping kemoterapi secara lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat mengurangi kecemasan selama proses pembelajaran.

Integrasi bahan anti-karsinogenik pada perancangan buku ini juga mampu diwujudkan tetapi belum menyeluruh, masih terdapat material yang masih menggunakan bahan campuran sintetis seperti yang ditemukan pada kain dan material plastik pada salah satu fitur interaktif. Namun secara keseluruhan integrasi penggunaan bahan anti-karsinogenik sebagai pemenuhan aspek

keamanan dari segi material sudah mumpuni dalam mendukung pengalaman belajar anak penderita kanker. Berikut merupakan tabel berisi kriteria penilaian keberhasilan buku interaktif “Saat Kimo Bekerja”:

**Tabel 5. 1.** Kriteria Penilaian Keberhasilan Perancangan

No	Kriteria Penilaian Keberhasilan	Hasil Evaluasi		
		Tercapai	Tercapai Sebagian	Belum Tercapai
1.	Buku interaktif mampu membangun antusiasme anak penderita kanker dalam proses edukasi kemoterapi	✓		
2.	Buku interaktif mampu meningkatkan keterlibatan anak selama proses membaca	✓		
3.	Bahasa dan penyampaian informasi mudah dipahami oleh anak penderita kanker	✓		
4.	Fitur interaktif yang ditampilkan pada buku berhasil membantu anak mengeksplorasi isi buku dan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan	✓		
5.	Visualisasi proses kemoterapi berisi ilustrasi bagian dalam tubuh mampu dipahami oleh anak			✓
6.	Buku interaktif mampu membantu anak memahami efek samping kemoterapi	✓		
7.	Penggunaan bahan anti-karsinogenik berhasil digunakan pada perancangan buku interaktif		✓	
8.	Teknik jahit dan penjilidan tanpa perekat berbahaya berhasil diterapkan	✓		
9.	Fitur interaktif memiliki ketahanan yang cukup untuk penggunaan berulang oleh anak.		✓	

## B. Saran

Berdasarkan hasil rancangan pada penelitian ini masih memiliki sejumlah kekurangan. Penulis merasa perlu untuk memberikan saran yang dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pengembangan pada penelitian selanjutnya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi perancang berikutnya, pengembangan media sebagai sarana edukasi untuk anak penderita kanker dapat memperluas materi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada pengobatan kemoterapi saja. Tetapi juga bisa mengembangkan materi pada proses perawatan lain seperti pengelolaan emosi anak selama pengobatan hingga proses perawatan selama menjalani rawat inap dan tindakan medis lainnya.
2. Pada aspek penggunaan bahan anti-karsinogenik dalam media pembelajaran perlu terus dikembangkan untuk menghasilkan kualitas produksi yang lebih optimal dan benar-benar menggunakan material aman anti-karsinogenik dari segi penggunaan bahan pada struktur buku hingga fitur interaktif, kemudian dari segi ketahanan material, pewarnaan, hingga fleksibilitas penerapan fitur interaktif. Karena pada perancangan ini penggunaan fitur interaktif masih cukup terbatas karena belum sefleksibel material kertas.
3. Bagi YKAKI Yogyakarta, buku interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pendamping edukasi yang membantu guru, orang tua atau caregiver lainnya dalam menjelaskan proses kemoterapi kepada anak secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, S. N., & Kahdar, K. (2021). Eksplorasi Ekstrak Pewarna Alami Sebagai Bahan Pewarna Organik Untuk Tekstil Cetak. *RUPA*, 136-144.
- Adam, S. (2017). *Color Design Workbook*. Rockport Publishers.
- Alhamdi, M. D., Ahmad, H. A., & Sihombing, R. M. (2020). Perancangan buku bergambar interaktif lift the flap untuk membantu keterlambatan wicara anak ASD (Autism Spectrum Disorder) di rumah. *Demandia : Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 5.
- Bayu, D. (2022, Februari 15). *Penderita Kanker Anak Indonesia Terbanyak di Asia Tenggara*. Retrieved from dataindonesia.id: <https://dataindonesia.id/kesehatan/detail/penderita-kanker-anak-indonesia-terbanyak-di-asia-tenggara>
- Brown, T. (2008). Design Thinking. *Harvard Business Review*, 86.
- CPSC. (2024). *Consumer Product Safety Commission*. Retrieved from [https://www.cpsc.gov/Business--Manufacturing/Business-Education/Toy-Safety?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.cpsc.gov/Business--Manufacturing/Business-Education/Toy-Safety?utm_source=chatgpt.com)
- Dyk, V., & Hewitt, C. (2011). Paper engineering: Fold, pull, pop, & turn. *National Museum of American History Washington, DC*.
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna Sebagai Penguat Daya Tarik Emosional Dalam Video Anak. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 408.
- Fibiyanti, M. S., Rahayu, D. A., & Hidayati, E. (2024, April 1). Efektifitas terapi bermain puzzle dalam menurunkan kecemasan anak usia pra sekolah akibat hospitalisasi. *Ners Muda*, 5, 99.
- GLOBOCAN. (2025, Oktober). *Indonesia-World Health Organization*. Retrieved from [gco.iarc.who.int/https://gco.iarc.who.int/media/globocan/factsheets/populations/360-indonesia-fact-sheet.pdf](https://gco.iarc.who.int/https://gco.iarc.who.int/media/globocan/factsheets/populations/360-indonesia-fact-sheet.pdf)
- Hendrawati, S., Rukmasari, E. A., Mediani, H. S., Maryam, N. N., & Febriansyah, R. (2023). Intervensi Non Farmakologis Untuk Menurunkan Mual dan Muntah Pada Anak Kanker Pasca Kemoterapi: Sebuah Narrative Review. *EMNASKEP*, 26.
- Hockenberry, M. J., & Wilson, D. (2009). *Wong's essential of pediatric nursing*. Missouri: Mosby Company.
- Indrawijaya, B., Oktavia, H., & Cahyani, W. E. (2019). Penentuan Kadar Logam Berat (As, Ba, Cd, Cr, Hg, Pb, Sb, Se) Pada Mainan Anak dengan Metode SNI ISO 8124-3:2010 Menggunakan ICP-OES. *Jurnal Ilmiah Teknik Kimia*, 3, 87-88.

- Irmawan, M., Pasaribu, M. H., Sylvani, M. M., & Ysrafil, Y. (2023). Edukasi Zat Karsinogen Sebagai Pemicu Kanker Kepada Siswa/Siswi SMAN 2 Palangka Raya. *Jurnal Mandala Pengabdian Masyarakat*, 318.
- Lestari, P. S., Utami, K. C., & Krisnawati, K. M. (2020). Gambaran Bermain Terapeutik Sebagai Pengalihan Nyeri Pada Pasien Anak Kanker Post Kemoterapi Di Rumah Singgah Yayasan Peduli Kanker Anak Bali. *Coping: Community of Publishing in Nursing*, 325.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Uisa Sekolah Dasar. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 120.
- Muhammad, R. (2017). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan. *Jakarta Selatan*.
- Muryeti, & Fachturozi, N. I. (2026). Tinta Alami Berbasis Ekstrak Bit, Pektin dan Kitosan: Potensi Sebagai Alternatif Tinta Ramah Lingkungan. *Jurnal Rekayasa Material, Manufaktur dan Energi*, 8.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology: Hmanlight*, 38.
- NewPath Learning. (2022). *Activity Books Assist Children in Developing Habits That Will Aid Them in Learning More Effectively*. Retrieved from [www.newpathlearning.com: https://www.newpathlearning.com/the-latest-news/activity-books-assist-children-in-developing-habits-that-will-aid-them-in-learning-more-effectively/](https://www.newpathlearning.com/the-latest-news/activity-books-assist-children-in-developing-habits-that-will-aid-them-in-learning-more-effectively/)
- Nurchayani, D. I. (2024, Desember 12). *HaiBunda*. Retrieved from [https://www.haibunda.com/menyusui/20241210120312-54-354589/waspada-bahan-kimia-dalam-plastik-berisiko-kanker-payudara?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.haibunda.com/menyusui/20241210120312-54-354589/waspada-bahan-kimia-dalam-plastik-berisiko-kanker-payudara?utm_source=chatgpt.com)
- Puspita, K. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Katarsis Untuk Komunitas Bipolar Care Indonesia. *Jurnal Barik*, 6, 96.
- Putri, D. Y., & Nurwicaksono, B. D. (2025). Perancangan buku interaktif "Petualangan Ginji & Ginjo" sebagai media edukasi kesehatan ginjal anak usia 6-7 tahun. *Jurnal Desain Grafis Aplikatif*, 3, 52.
- Raven, F. (2020). *Design a children's picture book*. Retrieved from [bookdesignmadesimple: https://www.bookdesignmadesimple.com/](https://www.bookdesignmadesimple.com/)
- Reid-Walsh, J. (2018). *Interactive Books: Playful Media Before Pop-Ups*. *Routledge*.
- Rokom. (2024, Januari 16). *Kemenkes dan Viva Anak Kanker Indonesia Sepakat Perkuat Kerja Sama*. Retrieved from [sehatnegeriku.kemkes.go.id](https://sehatnegeriku.kemkes.go.id)

<https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/umum/20240115/5544773/kemenkes-dan-viva-anak-kanker-indonesia-sepakat-perkuat-kerja-sama/>

- Rubin. (2010). *Paper Engineering: Fold, Pull, Pop and Turn*. Retrieved from library.si.edu.
- Rustan, S. (2009). *Warna dan Warni*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 72.
- Rustan, S. (2013). *Layout Dasar & Penerapannya*. Gramedia Pustaka Umum.
- Sari, F. M., & Yuniarti. (2023). Pengenalan Eco Printing Untuk Meningkatkan Keterampilan Seni Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aulia Pontianak . *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1775.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Binus Journal*, 135.
- Singh, CCFP, MD, BSc, B. (2011). The therapeutic effects of art making in patients with cancer. *The Arts in Psychotherapy*, 160.
- Soedarso. (1990). *Ilustrasi*.
- Strizver. (2020). *The easiest fonts for kids to read*. Retrieved from varrojoanna.com: <https://varrojoanna.com/the-easiest-fonts-for-kids-to-read/>
- Suhanjoyo, S. N., Setyoningrum, Y., & Muliati, A. (2021). Workshop Terapi Seni Ekspresif Pada Anak Pasien Kanker di Rumah Singgah Ykaki Bandung. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* , 823.
- Supriyono, R. (2010). *Desain komunikasi visual teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Andi, 58.
- Sureskiarti, E., Yulia, A., Raji, F., Intania, & Stiawicaksana. (2021). Terapi Bermain Plaitisin pada Anak Usia Anak di Rumah Singgah Kanker Balikpapan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat: Peduli Masyarakat*, 7-12.
- Suryanti, Sodikin, & Yulistiani, M. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Dan Origami Terhadap Tingkat Kecemasan Sebagai Efek Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah di RSUD Dr. R. Goetheng Tarunadibrata Purbalingga. *Jurnal Kesehata Samodra Ilmu*, 73.
- Timpany, C., & Vanderschantz, N. (2012). A Categorisation Structure for Interactive Children's Books: Levels of Interactivity in Children's Printed Books. *The International Journal of the Book*, 9, 101-104.
- Utami, A. H. (2021). Media Baru dan Anak Muda: Perubahan Bentuk Media dalam Interaksi Keluarga. *Perpustakaan Universitas Airlangga*, 11, 11.
- Wiresti, R. D., & Na'imah. (2020). Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 40.

YKAKI. (2024). *Jenis Kanker Pada Anak*. Retrieved from [ykaki.org:  
https://ykaki.org/jenis-kanker-pada-anak/](https://ykaki.org/jenis-kanker-pada-anak/)

