

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Perancangan media informasi tentang pengenalan penyakit Thalasmia melalui media aplikasi interaktif pada perangkat Android ini maka dapat diambil kesimpulan antara lain :

1. Thalasemia merupakan penyakit yang belum banyak diketahui oleh masyarakat, sehingga pemilihan data dan analisis media menjadi hal yang penting dalam perancangan aplikasi interaktif ini.
2. Menurut hasil wawancara dengan YTI, problematika utama penyebaran Thalasemia adalah karena minimnya remaja/pasangan pranikah yang mengetahui dan memahami Thalasemia
3. Perancangan aplikasi interaktif tentang pengenalan penyakit Thalasemia melalui perangkat Android ini diperuntukkan bagi remaja, dimana pada usia tersebut rata-rata remaja sudah mempunyai perangkat elektronik sendiri seperti tablet atau *smartphone* dan pada masa tersebut sedang mengalami masa pubertas atau mengenal dan menyukai lawan jenis dan bahkan ada yang sudah menyiapkan diri ke jenjang pernikahan, sehingga aplikasi interaktif ini bisa menjadi pedoman dan informasi dalam memilih calon pendamping hidup.
4. Aplikasi Interaktif ini terdiri dari video animasi sebagai sumber informasi tentang penyakit Thalasemia dan tes interaktif sebagai media evaluasi untuk mengukur sejauh mana audiens memahami Thalasemia.
5. Pemilihan aplikasi android sebagai media utama berdasarkan pada data dimana perangkat komunikasi tablet maupun *smartphone* memiliki jumlah pengguna yang paling banyak saat ini dan sebagian besar adalah remaja.

6. Proses pembuatan video animasi berbasis data (*motion infographic*) membutuhkan banyak waktu dalam proses penyusunan teks narasi yang bersumber pada data *valid*, disamping itu antara bagian satu dengan yang lain dituntut untuk saling berkorelasi supaya video animasi ini dapat dengan mudah dipahami dan informatif.
7. Pemilihan video animasi sebagai pembukaan tes interaktif dinilai merupakan langkah yang efektif dan efisien untuk menjelaskan informasi cukup banyak kepada audiens, sebab hanya dengan 4 menit audiens dapat mengerti cukup banyak informasi mengenai Thalasemia.
8. Seorang pengembang game membutuhkan manajemen waktu yang baik dalam proses pengembangan game untuk persiapan dan analisis sebelum mengerjakan pemrograman game,
9. Pembuatan game membutuhkan manajemen waktu dan komunikasi yang baik antara desainer dan pengembang game pada saat pra-produksi untuk kesepakatan dalam konsep dan pemetaan alur sebuah game.
10. Seorang desainer dituntut untuk mengetahui logika game agar memudahkan *programer* bekerja dan melakukan pemrograman game yang sesuai dengan keinginan desainer
11. Sebuah game membutuhkan seorang penguji kesalahan game (*bug tester*) untuk mengetahui dan menganalisa kemungkinan adanya kesalahan dari alur sebuah game

B. Saran

Berdasarkan perancangan aplikasi interaktif yang diangkat oleh penulis mengenai pengenalan penyakit Thalasemia melalui media Android, penulis memberikan saran yang dapat membantu untuk pengembangan lebih lanjut sebagai berikut :

1. Thalasemia merupakan penyakit yang masih dalam tahap penelitian, sehingga masih minim informasi yang terdapat di media online, diperlukan komunikasi yang intensif dengan pihak YTI untuk mendapatkan data yang lebih rinci dan *valid*.
2. Permasalahan tentang Thalasemia dapat dikembangkan ke obyek media yang lebih luas lagi seperti komik, TVC, maupun poster ILM. Selain itu, aplikasi interaktif ini juga bisa diterapkan dan dikembangkan pada masalah lain dengan metode yang sama.
3. Aplikasi interaktif ini dapat digunakan oleh instansi pemerintah untuk dijadikan media informasi dan publikasi kepada masyarakat sebagai sarana pencegahan penyebaran penyakit Thalasemia lebih luas lagi.
4. Penguasaan *personal-skill* penulis dan ketertarikan pada *issue* yang diangkat juga berpengaruh terhadap hasil akhir dari sebuah perancangan Tugas Akhir. Penulis menyadari bahwa mosen grafis dan game interaktif merupakan bukan bidang utama yang dikuasi, akan tetapi ketertarikan pada permasalahan yang diangkat, membuat penulis melakukan kolaborasi untuk menghasilkan karya yang optimal.
5. Kendala dalam pembuatan aplikasi interaktif ini adalah pada bagian pengumpulan data yang sebagian besar masih berupa data ilmiah, sehingga saran penulis sebaiknya perlu persiapan manajemen waktu yang baik agar semua berjalan dengan baik dalam proses pemilahan dan pengumpulan data yang akan digunakan.
6. Tester untuk mengetahui kesalahan/bug dalam game, dan diperlukan manajemen waktu
7. Saran untuk pemerintah mengenai Thalasemia, seperti semboyan pepatah kuno, mencegah lebih baik daripada mengobati, itulah istilah yang paling tepat untuk menggambarkan bagaimana yang seharusnya dilakukan untuk

mencegah penyebaran penyakit Thalasemia. Seseorang yang menderita Thalasemia harus mendapatkan penanganan secara intensif melalui transfusi darah secara rutin selama seumur hidup. Thalasemia adalah kasus yang harus diwaspadai oleh pemerintah. Meskipun pemerintah sudah menanggung biaya yang mahal untuk perawatan penderita Thalasemia melalui Program Jampeltas (Jaminan Penderita Thalasemia), namun hal tersebut ternyata hanya sebatas tindakan pengobatan saja, sedangkan hal yang terpenting lainnya yakni pencegahan belum dilakukan secara optimal. Sehingga seharusnya pemerintah lebih menekankan pada langkah pencegahan agar penyebaran penyakit Thalasemia bisa diminimalisir dan mengurangi jumlah korban penyakit Thalasemia.

8. Media online (*social media*) saat ini telah menjadi sarana interaksi yang umum di masyarakat dan hal tersebut memudahkan setiap orang untuk saling terhubung, didukung oleh penggunaan teknologi telepon pintar (*smartphone*) yang kian menjamur, hal tersebut bisa dimanfaatkan oleh pemerintah menjadi sebuah jalan yang efektif dan efisien untuk menginformasikan sebagai langkah sosialisasi pencegahan Thalasemia.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Crawford, Chris. 2003. *The Art of Interactive Design - a euphonious and illuminating guide to building successful software*. No Starch Press, Inc. San Francisco
- Eisman, Leatrice. 2006. *More Alive With Color*. Herndon, Capital Books. Virginia
- Hartson, Rex dan Pyla, Pardha. 2012. *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. Morgan Kaufmann. Waltham
- Kasilo, Djito. 2008. *Komunikasi Cinta (Menembus G-Spot Konsumen Indonesia)*. KPG. Jakarta
- Mishra, Sanjaya dan Sharma, Ramesh C. 2005. *Interactive Multimedia in Education and Training*. Idea Group Publishing. Hershey
- Mulyadi, ST. 2010. *Membuat Aplikasi untuk Android*. Multimedia Center. Yogyakarta
- Prakosa, Gatot. 2010. *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. FFTV-IKJ PRESS. Jakarta
- Ruswandi, 2003. Booklet Lokakarya Thalasiaemia di Indonesia; *Masalah, Manajemen klinis dan tindakan preventif*. Fakultas Biologi Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta
- Smashing eBook #29. 2012. *Designing For Android*. Smashing Media GmbH. Freiburg
- Thomas, Ruth. 2001. *Interactivity & Simulations in e-Learning*. MultiVerse Solutions Ltd. Bellshill

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN

Ristanto, Bangkit. 2013. *Perancangan Aplikasi Android Prajurit Kraton*

Yogyakarta. Yogyakarta: DKV ISI Yogyakarta

Riswanto. 2013. *Perancangan Animasi Edukasi Pengelolaan Sampah Di*

Yogyakarta. Yogyakarta: DKV ISI Yogyakarta

BROSUR

Buletin Thalasemia Indonesia, Edisi 4 – Oktober 2010. Jakarta

Klinik Genetik “GenNeka”. *Bagaimana mencegah Thalasemia pada keturunan kita?*. Jakarta: Lembaga Eijkman RSCM

Laboratorium Klinik Prodia. *Brosur Cegah Dini Thalasemia*. Jakarta

SIKIB (Solidaritas Istri Kabinet Indonesia Bersatu). *Peduli Thalasemia*. Jakarta

YTI - POPTI. *Karena kami ada, hidupdan punya cita-cita*. Jakarta

YTI - Yayasan Thalasemia Indonesia. *Brosur Thalasemia Apakah Itu?*. Jakarta

YTI Yogyakarta - Bg. Hematologi Anak . *Apakah Thalasemia itu*. RSUP Sardjito
Yogyakarta

PERTAUTAN

<http://www.aanborneo.blogspot.com>

<http://www.beritagar.com>

<http://www.blogs.adobe.com>

<http://www.desainstudio.com>

<http://www.dkv.binus.ac.id>

<http://www.gartner.com>

<http://www.lecturer.ukdw.ac.id>

<http://www.scribd.com>

<http://www.tanyadok.com>

<http://www.thalassaemia-yogyakarta.org>

<http://www.travel.kompas.com>

<http://www.voaindonesia.com>

AUDIO

Presentasi tentang Kanker Anak – Thalasemia. Prof. dr. Pudjo Hagung. 17 Februari 2013. Ruang Tito Alba RSUP DR. Sardjito Yogyakarta

Seminar Thalasemia YTI Yogyakarta bersama Blood For Others. 6 Oktober 2013. Ruang Tito Alba RSUP DR. Sardjito Yogyakarta

Talkshow Gerakan Memutus Mata Rantai Penurunan Penyakit Thalasemia Kota Bandung. Hj. Nani Suryani. 30 Mei 2013. Radio Zora FM Bandung



DAFTAR NARASUMBER

Nama : Indriawati Utami (42 tahun)
Tempat Lahir : Yogyakarta
Tanggal Lahir : 29 Juni 1971
Pekerjaan : Pengurus POPTI (Perhimpunan Orangtua Penderita Thalasemia Indonesia) dan Humas YTI (Yayasan Thalasemia Indonesia) Yogyakarta dan Ketua Yayasan FSG (Family Supporting Group) Tunas Bangsa Yogyakarta - Pendampingan pasien kanker anak di RSUP Sardjito Yogyakarta
Alamat : Ledokwareng RT:2/RW:35 Sardonoharjo, Ngaglik Sleman
Tanggal : 28 Februari 2013



LAMPIRAN



Gambar 44. Foto stan pameran
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 45. Foto pengunjung stan pameran
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 45. Foto pengunjung stan pameran
(Dokumentasi pribadi)



Gambar 45. Foto pengunjung stan pameran
(Dokumentasi pribadi)