BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Salah satu kegiatan yang dilakukan manusia adalah olahraga. Olahraga air yang cukup digemari adalah berenang. Walaupun dengan berenang kita dapat mendapatkan banyak manfaat untuk Kesehatan, tetapi juga ada beberapa resiko saat berenang. Salah satu resiko adalah kram saat berenang. Kram sangat berbahaya karena muncul tiba-tiba dan jangka waktunya tidak ada yang tahu. Kejadian kram saat berenang hingga membuat orang ternggelam dan meninggal dunia sudah banyak terjadi. Tetapi sampai saat ini masih banyak orang yang tidak tahu penyebab, cara mencegah, dan menangani kram dengan benar.

Maka dari itu, dirancanglah sebuah media komunikasi visual dengan target utama anak usia 6-9 tahun yaitu buku cerita yang diberi judul "Pengalaman Berenang Reno dan Nara" dimana hal ini memiliki tujuan untuk memberikan edukasi mengenai kram saat berenang dan penanganannya bagi anak-anak sebagai upaya pencegahan adanya kasus tenggelam dan meninggal karena kram saat berenang. Buku cerita ini berbentuk buku cetak yang sebaiknya dapat dibaca dahulu jauh sebelum berenang untuk dipahami dan dipelajari terlebih dahulu. Bantuan promosi buku ini melalui poster, iklan intsagram, dan merchandise.

5.1 Saran

Dari buku cerita yang telah dirancang, diharapkan anak dapat mempelajari dan memahami isi buku agar dapat diterapkan jika hal serupa terjadi. Saran untuk perancang lain yang mempunyai tujuan mengkaji atau menindaklanjuti sebuah penelitian atau percancangan serupa yaitu :

- Selalu mengikuti adanya perkembangan-perkembangan desain agar sesuai dengan target sasaran.
- Jika dilakukan perancangan selanjutnya, bisa lebih dikembangkan lagi pada bagian interaktif sehingga komunikasi akan lebih baik lagi tersampaikannya.