



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dalam melalui masa-masa dukanya, anak membutuhkan dukungan moral melalui cerita-cerita dengan analogi yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari. Perancangan buku cerita interaktif yang membantu anak untuk memahami dan menghadapi keduakaan membutuhkan adanya pendekatan kreatif yang menghibur sekaligus mengajak anak untuk menyimpan kenangan indah. Penghiburan ini diterapkan melalui pemberian dukungan moral, karakteristik buku yang mengerti perasaan anak, dan tokoh-tokoh karakter yang berperan sebagai teman dari pembaca. Karakter-karakter dalam buku ini juga sedang bangkit dari keduakaannya sehingga anak diharapkan dapat ikut bangkit dari keduakaannya seiring dengan kebangkitan dari karakter-karakter tersebut.

Pendekatan kreatif untuk membantu anak menyimpan kenangan indah diterapkan melalui aktivitas-aktivitas interaktif. Aktivitas-aktivitas ini bertujuan untuk membantu anak mengekspresikan perasaannya sekaligus memberikan petunjuk-petunjuk bagi anak agar dapat terus mengenang seseorang yang disayangnya. Aktivitas interaktif ini juga menjadi sarana penyimpanan kenangan indah yang dimiliki anak dengan seseorang tersebut dan dapat disimpan sampai bertahun-tahun kedepan.

5.2. Saran

Pengembangan perancangan ini dapat dilakukan melalui:

1. Perluasan target audiens kepada masyarakat dengan tingkat ekonomi menengah ke bawah dengan memproduksi buku menggunakan kertas *uncoated* dengan gramatur yang lebih kecil, halaman sampul *softcover*, dan menggunakan kotak dengan bahan yang lebih tipis tanpa mengubah konten dari buku sama sekali.
2. Meningkatkan ketertarikan pembeli dengan mengadakan *event-event* yang menjual buku dengan edisi khusus yang dilengkapi dengan peralatan gambar, alat tulis, *sticker*, dan lain-lain untuk mempermudah anak dalam mendekorasi buku ini.
3. Mengadakan acara khusus yang mengajak anak untuk mengumpulkan *postcard* yang telah diisi dengan harapan, kenangan indah, dan cerita-cerita unik untuk memberikan penghargaan atau pujian khusus bagi anak.
4. Membuat edisi khusus yang hanya berisi cerita dan didistribusikan kepada sekolah atau organisasi tertentu untuk dibacakan kepada anak-anak yang baru saja ditinggalkan oleh orang yang disayanginya.

Bagi mahasiswa Fakultas Seni dan Desain khususnya program studi Desain Komunikasi Visual peminatan Desain Grafis di Universitas Multimedia Nusantara yang hendak mengambil mata kuliah Tugas Akhir dengan topik yang berkisar antara buku cerita, buku ilustrasi, dan buku interaktif dengan konten yang berkaitan psikologis anak disarankan untuk:

1. Melakukan berbagai penelitian yang berkaitan dengan psikologis anak melalui wawancara dengan psikolog anak, wawancara dengan orang tua dari anak,

serta melakukan *Focus Group Discussion* dengan anak yang memiliki umur sesuai dengan batasan masalah. Hal ini merupakan faktor penting dalam proses perancangan karena anak memiliki psikologis yang unik, sulit ditebak, dan tidak dapat hanya dipelajari melalui teori melainkan harus dibuktikan secara langsung.

2. Mempelajari cara membuat *copywriting* yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemampuan pemahaman anak.
3. Melakukan penelitian terhadap cara membuat desain produk yang baik untuk anak mulai dari pemilihan jenis kertas, menentukan ukuran buku, ergonomi buku, serta menentukan media pendukung yang sesuai.
4. Meningkatkan *soft skill* untuk memaksimalkan proses interaksi dengan narasumber yang memiliki tingkat pendidikan, kebiasaan, budaya, dan tingkat ekonomi yang berbeda.

UMMN