



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

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah tertera pada BAB 1, penulis melakukan sebuah penelitian dalam beberapa cara, yang dimana antara lain observasi, *focus group discussion* (FGD), wawancara, survei, kuesioner, studi eksisting, dan yang terakhir adalah studi pustaka. Dalam menjawab dari permasalahan yang sudah tertera di BAB 1 penulis mewujudkannya dengan membuat buku ilustrasi interaktif berjudul “*Nikmat Sholat untuk anak shola*”. Buku tersebut adalah sebuah panduan sholat dengan cara yang menyenangkan, sebab berdasarkan hasil dari studi pustaka dalam mengajarkan anak ataupun menyampaikan sebuah pesan haruslah dengan cara yang menyenangkan, seperti layaknya sedang bermain. Dalam buku ini materi pelajaran pengenalan sholat dikemas dengan menggunakan ilustrasi, menggunakan warna cerah yang imajinatif, media yang interaktif, serta dikemas dengan menggunakan sebuah cerita yang menarik.

5.2 Saran

Dalam perancangan ini penulis ingin menyampaikan beberapa pesan yang terkait dengan pelaksanaan belajar mengajar, terlebih untuk ibadah sholat. Sebaiknya dalam menyampaikan sebuah informasi terlebih untuk anak kecil tidaklah terburu-buru, sebab dalam proses belajar kepada anak haruslah memiliki waktu serta dikemas dengan cara yang menarik hal ini terkait dengan penyerapan informasi yang terjadi disetiap anak berbeda-beda. Sebab jika saja pengajaran terhadap anak kecil

sudah diajarkan dengan cara paksaan, maka kepedannya sang anak justru akan engga melakukannya.

Pada pelaksanaan tugas akhir ini penulis juga ingin menyampaikan beberapa saran untuk mahasiswa seni dan desain di Universitas Multimedia Nusantara yang ingin melakukan tugas akhir. Hal yang harus diperhatikan sebelum memilih topik haruslah yakin dan benar-benar menguasai bidang tersebut, sebab dalam pelaksanaan tugas akhir waktu yang diberikan benar-benar sangat terbatas, terlebih pada pembuatan buku interaktif yang dibalut dengan cerita seperti yang penulis bawakan, karena dalam proses pengerjaan tugas akhir ini penulis mendapatkan sebuah masukan dari dosen penguji bahwa pada buku yang ditujukan untuk anak haruslah benar-benar konsisten dari awal hingga akhir, entah apapun itu yang ingin ditonjolkan seperti media interaktifnya, karakter, ataupun gamenya, tidak saja muncul di awal maupun di akhir saja.

UMMN