

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Pada dasarnya, pendidikan moral untuk anak-anak usia dini sangat penting untuk masa depan anak, khususnya anak dengan rentang usia 7 hingga 10 tahun. Permasalahan yang terjadi pada anak-anak dengan rentang usia tersebut, terutama terhadap teman sebaya adalah berkurangnya tanggung jawab dan kepedulian sosial sebagai dampak dari mengesampingkan pendidikan moral dan teman sebaya bisa saja mengeluarkan sifat negatifnya berkat faktor-faktor tertentu. Sedangkan penulis memilih buku interaktif digital sebagai media interaktif karena perkembangan zaman sudah semakin pesat setiap harinya, sehingga sudah banyak format digital pada setiap buku dan memiliki manfaat yang baik untuk anak dalam menikmati sebuah cerita yang disajikan. Maka dari itu, penulis berempati mengenai hal tersebut dan memutuskan untuk merancang sebuah buku interaktif digital untuk anak dengan rentang usia 7 hingga 10 tahun yang menyajikan cara-cara untuk menghormati teman sebaya sebagai salah satu media edukasi yang bermanfaat untuk anak.

Dalam menggunakan metode *design thinking* selaku metodologi penulis dalam merancang karya tugas akhir penulis, pada tahapan *empathize*, penulis berempati pada suatu permasalahan terlebih dahulu dan kemudian mencari masing-masing data yang sesuai dengan topik yang penulis angkat. Dari hasil pemerolehan data tersebut, penulis kemudian menentukan hasil perancangan pada

tahapan *define* sebagai solusi yang inovatif untuk menyelesaikan sebuah masalah. Proses penentuan masalah kemudian menghasilkan sebuah ide melalui sebuah peta pikiran penulis, di mana penulis mengembangkannya menjadi kata-kata kunci, sebuah ide besar, dan konsep berdasarkan hasil penelitian penulis sebelumnya. Pada tahapan *ideate*, penulis memilih kata-kata kunci toleran, edukatif, dan percaya diri untuk menyesuaikan hasil perancangan penulis dengan sasaran pengguna. Pada tahapan *prototype*, penulis menggunakan gaya visual yang memiliki kesan lucu dan unik, terutama dari segi ilustrasi dan tipografi sebagai gambaran awal, di mana penulis nanti mampu mengiterasikannya pada tahapan *test*, di mana penulis mampu mengiterasikan aset-aset berdasarkan masukan-masukan yang penulis dapatkan selama *prototype day*.

Pada pelaksanaan *prototype day*, penulis memberikan para pengguna sebuah link *prototype* dan kuesioner untuk menganalisis hasil perancangan penulis secara mendalam. Dari hasil kuesioner tersebut, penulis mendapatkan beberapa masukan dari segi interaktivitas, visual, dan pengalaman pengguna, yang kemudian penulis mengiterasikan setiap aspek dari hasil perancangan penulis. Meskipun penulis tidak mampu menyelesaikan revisi dari hasil perancangan *alpha* berkat adanya hambatan pada situasi dan kondisi pada saat penulis sedang menjalani prosesi tugas akhir, penulis sudah mengiterasikan beberapa aset, terutama dari segi interaktivitas dan visual.

## 5.2. Saran

Setelah penulis menjalani proses pengerjaan tugas akhir, penulis memberikan saran kepada mahasiswa atau mahasiswi yang akan menjalani tugas akhir baik dengan topik maupun hasil karya yang serupa dengan penulis sebagai berikut.

1. Berusaha untuk mengerjakan tugas akhir sesuai jadwal dan garis waktu dengan baik, seperti misalkan terjadi *force majeure* karena terjadinya kendala kesehatan tertentu, sehingga proses pemerolehan data dan rujukan berjalan dengan lancar untuk mencapai hasil yang optimal.
2. Berusaha untuk mempersiapkan materi-materi yang berkaitan dengan topik yang diangkat secara matang, sehingga mahasiswa atau mahasiswi yang akan menjalani prosesi tugas akhir sudah mampu melanjutkan topik tersebut secara maksimal.
3. Saran mengenai topik, sebaiknya mahasiswa atau mahasiswi yang akan menjalani tugas akhir mencari informasi sedalam-dalamnya mengenai topik yang berhubungan dengan toleransi atau sikap-sikap toleran seperti sikap saling menghormati.
4. Menjelaskan beberapa macam teori mengenai unsur-unsur perancangan yang berpotensi untuk pengimplementasian dalam merancang, sehingga mahasiswa atau mahasiswi yang bersangkutan sudah mampu menentukan konsep awal perancangan yang jelas secara visual. Setiap unsur perancangan harus ada di setiap hasil perancangan.

5. Mempelajari lebih dalam mengenai cerita-cerita anak yang berkaitan dengan topik yang diangkat pada studi eksisting, kemudian berusaha untuk menggabungkan unsur-unsur pada cerita tersebut untuk menciptakan sebuah cerita yang lebih optimal dan sesuai untuk sasaran pengguna.
6. Menggunakan teknik *layout* dan *grid* dan berbagai macam komposisi pada setiap *spread* atau halaman pada buku interaktif penulis berlandaskan teori yang ada pada Bab 2 dari laporan tugas akhir dengan tepat, agar tata letak pada masing-masing aset pada sebuah buku terlihat optimal.
7. Dalam merancang sebuah buku cerita interaktif yang menyajikan berbagai cabang, penulis menganjurkan mahasiswa atau mahasiswi untuk menentukan jenis alur interaktif yang lebih tepat untuk sebuah cerita dan lebih teliti dalam proses pengerjaannya. Dan jenis interaktivitas yang mahasiswa atau mahasiswi pilih dalam perancangan harus berlandaskan sebuah teori yang berkaitan dengan bidang tersebut.