



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Simpulan

Perancangan buku “Lil Dessert” dimulai dari dasar observasi dalam keseharian dan kondisi di mana anak-anak menyukai hidangan penutup dengan rasa yang manis hingga menjadi tidak menjadi penutup saja melainkan menjadi camilan. Hal ini bisa menjadi risiko jika anak memakan maupun jajan makanan sembarangan. Disisi lain tidak sedikit orang tua yang kesulitan memasak atau mengajari anaknya memasak, dengan memasak hidangan sendiri akan lebih sehat, terjamin dan tentunya terawasi baik oleh orang tua. Dengan begitu tidak hanya anak mendapat asupan yang baik tetapi menjaga hubungan emosional antara anak dan orang tua. Oleh karena itu, Penulis merancang sebuah media interaktif serta informatif dan mudah dipahami baik oleh anak-anak maupun orang tua. Media ini dapat menciptakan kegiatan memasak yang menarik sehingga anak-anak lebih tertarik untuk belajar secara praktikal dan mampu menyimak instruksi dalam bentuk kegiatan bersama orang tua yang menyenangkan.

Dalam proses perancangan penulis menggunakan metode perancangan landa yakni mencari berbagai artikel, jurnal dan media serupa dengan yang akan penulis rancang sebagai referensi. Wawancara target maupun narasumber ahli serta kuesioner juga dilakukan sebagai upaya pengumpulan data yang actual dengan target buku, sehingga perancangan akan lebih akurat.

Masuk ke dalam tahap brainstorming untuk mereferensi dari media serupa dengan yang akan dirancangan penulis, kemudian pada tahapan ideation, penulis melakukan brainstorming untuk menentukan kata kunci dari perancangan yang dilanjut dengan memvisualisasikannya serta membuat prototype rancangan tujuannya adalah untuk diujicobakan kepada target *user*. Dari hasil uji coba tersebut, penulis mengembakan prototype untuk uji *Beta* dan Penulis akhirnya

dapat mengimplementasikan semua ide masukan ke dalam buku untuk mengembangkan *prototype* ke dalam bentuk *final* dan mengiterasikannya.

5.2 Saran

Setelah penulis menyelesaikan rancangannya dan di uji coba, penulis memberikan masukan berupa saran secara individu untuk diri penulis serta penelitian yang akan datang dengan topik yang sama. Adapun beberapa saran yang bisa penulis sampaikan, yakni sebagai berikut :

- Saran kepada peneliti yang mungkin akan mengambil tema atau output yang sama dalam bentuk buku adalah melakukan *test print*.
- Melakukan wawancara tidak dari sudut pandang saja melainkan dari berbagai narasumber ahli juga, seperti seorang chef atau pengajar pada bidang terkait dengan pengalaman yang sudah cukup lama mengajari anak-anak, orang tua anak itu sendiri serta agar pendekatan lebih baik lagi membahas tumbuh kembang anak dengan seorang ahli di bidang psikologi anak.
- ketika mengumpulkan data dari target primer (Anak-anak pada kasus ini) menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan terkesan ramah, sehingga pendekatan antara target dengan peneliti akan lebih baik untuk mendapat pemahaman.