

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Speech delay merupakan sebuah fenomena anak mengalami keterlambatan bicara. Salah satu penyebab anak mengalami *speech delay* adalah kurangnya stimulasi dari orangtua. Apabila *speech delay* pada anak tidak segera diatasi, maka dampaknya akan berkelanjutan hingga anak berusia dewasa. Oleh karena itu, hal yang sebenarnya dibutuhkan oleh anak *speech delay* adalah rasa kepedulian orangtua terhadap perkembangan bicaranya dalam bentuk stimulasi. Untuk memudahkan orangtua dalam memberikan stimulasi terhadap anaknya, orangtua membutuhkan suatu media belajar yang dapat dilakukan bersama anak dengan orangtua.

Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan oleh penulis kepada 100 orangtua yang memiliki anak *speech delay* sebanyak 70% mereka memberikan upaya menangani anak dengan cara mencoba memberikan stimulasi bicara pada anak di rumah. Kemudian sebanyak 100% mereka membutuhkan media yang memudahkan mereka dalam memberikan stimulasi kepada anak berusia 18 bulan – 3 tahun. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif ini akan dibutuhkan supaya orangtua dapat memberikan stimulasi kepada anak dengan mudah, menarik perhatian anak untuk belajar, dan menyenangkan.

Untuk merancang buku interaktif, penulis menggunakan metode dari IDEO (2015) yang terdiri dari 3 (tiga) tahap yaitu *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Pada tahap *inspiration*, penulis mengumpulkan data dan mencari informasi terkait *speech delay* pada anak yang kemudian dikumpulkan dalam bentuk persona dan *mindmapping*. Pada tahap *ideation*, penulis mencari ide untuk membuat visual dan interaktif pada buku. Pada tahap *implementation*, penulis mulai merancang dari tahap *low fidelity* yang terdiri dari proses pembuatan sketsa dan *storyboard*. Proses hingga berlanjut sampai tahap *high fidelity* dimana penulis membuat *final* visualnya dan interaktif pada buku.

Menurut Liana yang merupakan *special educator* untuk anak dengan kebutuhan khusus, anak biasanya akan meniru tindakan atau perkataan dari orangtua. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif akan dirancang dengan jalan cerita yang mudah dipahami dan cerita tokoh yang membawa dampak yang positif, sehingga anak dapat meniru tindakan atau ucapan yang baik. Menurut Liana, tema yang sesuai untuk perancangan buku interaktif adalah dengan dengan tema keseharian seorang anak yang akan berangkat ke sekolah, sehingga anak juga dapat mengenal nama objek yang ada di sekitar tokoh anak tersebut dan nama objek tersebut yang biasanya digunakan dalam kehidupan nyata. Pada visual lebih baik menggunakan warna yang *soft*, tetapi juga *colorful*, dan tulisannya memiliki huruf yang tebal sehingga mudah untuk dibaca. Menurut Garnis merupakan seorang guru yang pernah mengajar anak *speech delay* dan Mikaela yang merupakan seorang psikolog, interaktif pada buku lebih baik bertujuan untuk menarik perhatian anak, menyenangkan, dapat melatih motorik halus, dan yang dapat menjalin komunikasi dua arah antara orangtua dengan anak.

Berdasarkan pendapat dari narasumber, penulis menemukan dan membentuk suatu konsep perancangan buku interaktif dari 3 kata kunci yaitu *fun*, *comfortable*, dan *caring*. Pada tiga kata kunci ini akan diterapkan pada perancangan buku baik dari visual dan interaktifnya. Perancangan buku secara visual akan menggunakan kata dari *comfortable* dengan warna yang cenderung *soft* sehingga tampilan buku interaktif akan nyaman untuk dilihat oleh anak, tetapi juga *colorful* sehingga juga terkesan *fun*. Pada bagian interaktif, penulis menerapkan kata *fun* karena anak dapat memainkan buku interaktif ini sehingga terbentuklah kata *playful*, kemudian anak akan merasa puas saat memegang objek dan menggeser suatu gambar sehingga terbentuk kata *satisfying*. Pada interaktif buku ini menerapkan kata *caring*, karena buku interaktif ini dirancang dengan tujuan dimana anak dapat belajar dan bermain bersama orangtua.

Berdasarkan hasil *alpha test* yang telah dilakukan oleh penulis, penulis mendapatkan kritik dan saran dari 29 responden dan 3 narasumber. Dari hasil *alpha test*, penulis memperbaiki beberapa visual, potongan objek, dan penambahan konten. Setelah revisi, penulis melakukan *beta test* yang dimana terdapat 20 responden dan 3 narasumber. Dari hasil *beta test*, penulis mendapatkan respon yang

positif secara visual yang sudah sesuai dengan anak dan interaktif yang menarik untuk anak dan mudah untuk diterapkan.

Hal yang membedakan perancangan buku interaktif untuk anak normal dengan anak *speech delay* adalah perancangan buku interaktif ini dibuat dengan adanya kegiatan yang dimana anak dapat membuka tutup suatu objek gambar, menggeser objek gambar, dan mengenal tekstur benda sehingga hal ini bisa menarik perhatian anak *speech delay* untuk belajar sekaligus meningkatkan motorik halusnyanya. Selain itu, buku interaktif ini diisi dengan konten-konten yang mudah untuk dipahami oleh anak *speech delay* dari pengenalan bentuk benda, nama benda, bentuk kata, dan bentuk kalimat sehingga konten buku ini akan sesuai dengan kebutuhan anak *speech delay* yang akan mulai belajar mengucapkan sebuah kata atau kalimat. Kemudian untuk anak normal, tidak akan bisa belajar mengenal kosa kata atau kalimat yang baru melalui buku interaktif ini karena konten cerita yang terlalu mudah dipahami oleh anak normal lainnya. Namun apabila anak normalnya juga memiliki ketertarikan untuk membaca atau memainkan buku interaktif ini, maka anak normal bisa meniru karakteristik dari Niko yang memiliki sifat dengan hidup yang teratur dan peduli kepada keluarga.

Dalam perancangan interaktif buku, penulis menerapkan empat fitur yang menarik untuk anak yaitu potongan objek yang dapat dipegang dan diucapkan nama objeknya, balon percakapan dimana anak dapat meniru kalimat tersebut, fitur *moveable* untuk melatih motorik halusnyanya, dan terdapat kuis yang dapat menjalin komunikasi dua arah antara orangtua dengan anak. Dengan menerapkan empat fitur, anak akan memiliki minat untuk memainkan buku interaktif ini secara berulang-ulang, sehingga orangtua dapat lebih mudah untuk mengajarkan anak dalam mengucapkan kata atau kalimat. Secara tidak langsung orangtua telah memberikan terapi kepada anaknya yang mengalami *speech delay* hingga kemampuan bicara anak dapat mengalami perkembangan.

5.2 Saran

Terdapat beberapa saran yang diberikan oleh penulis dalam proses perancangan buku interaktif untuk terapi anak *speech delay* dengan usia 3 tahun. Saran ini akan ditujukan kepada pembaca yang akan mengambil atau menggunakan

topik yang serupa sebagai berikut.

1. Untuk mencari data mengenai *speech delay* pada anak, sebaiknya melakukan eksplorasi terhadap data di internet terkait fenomena *speech delay*, sebab *speech delay*, dan akibat *speech delay* pada anak supaya dapat memahami kondisi anak yang mengalami *speech delay*. Selain itu, temukanlah komunitas atau forum terkait pengalaman orangtua dalam menghadapi anak *speech delay* dan wawancaralah dengan narasumber yang memiliki pengalaman dalam menangani *speech delay*, seperti psikolog, *special educator*, dan orangtua yang pernah merawat anak *speech delay*.
2. Pada saat melakukan pencarian ide, sebaiknya menyusun informasi atau data yang didapat sehingga akar permasalahan *speech delay* dapat ditemukan. Setelah itu, pilih lah akar permasalahan tersebut sebagai acuan untuk membuat ide dalam menyelesaikan akar permasalahan tersebut.
3. Pada saat perancangan sebaiknya mendapatkan validasi atau didampingi oleh narasumber yang terpercaya sehingga hasil dari perancangan akan lebih tepat sasaran dengan permasalahan yang ingin ditangani. Perancangan pastinya ada proses desainnya, alangkah baiknya proses tersebut harus dicatat dan disimpan sehingga pada penyusunan laporan akan lebih mudah untuk dicantumkan. Setelah perancangan selesai alangkah baiknya melakukan *user test* untuk mendapatkan *feedback* apa saja yang harus direvisi, sehingga perancangan akan mendapatkan hasil yang lebih baik.
4. Pada saat merancang buku interaktif, sebaiknya melakukan perencanaan dengan matang terkait memikirkan penggunaan kalimat atau kata yang akan ditulis dalam cerita buku, kemudian perhatikan juga tanda baca seperti titik dan koma pada karya buku dan buatlah perkiraan jumlah halaman dengan sesuai dengan *katern* supaya dapat menentukan halaman depan dan halaman belakangnya, kemudian buatlah buku yang sesuai dengan ketentuan teori struktur buku. Setelah itu buatlah *timeline* atau perencanaan proses penyelesaian visual buku dan proses penyelesaian interaktif pada buku. Apabila buku interaktif ingin direalisasikan perlu dilakukan perhitungan biaya pengeluaran produksi buku interaktif dan biaya untuk penjualan buku

interaktif atau pikirkanlah suatu perusahaan penerbit yang memungkinkan untuk diajak bekerjasama sehingga harga jual dan harga produksi tiap satu buku lebih terjangkau dan bisa menyesuaikan kebutuhan anak *speech delay* dengan tingkat sosial ekonomi menengah ke atas atau menengah ke bawah. Selain itu, pastinya hasil buku interaktif akan terlihat lebih rapih dan awet untuk dimainkan.

5. Apabila peneliti ingin mengambil topik yang sama yaitu *speech delay*, peneliti bisa mengambil permasalahan informasi terkait *speech delay* sehingga hasil medianya dalam bentuk media informasi.
6. Agar hasil karya maksimal, seorang perancang memerlukan rasa empati merasakan keadaan emosional orang lain, merasa simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah, dan mengambil perspektif dari orang lain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA