

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Self-esteem memiliki peranan penting bagi kehidupan setiap manusia. Dimana *self-esteem* menjadi sebuah harga diri, pandangan dan penilaian individu tersebut. Proses pembentukan *self-esteem* sejatinya telah dimulai sejak bayi, namun baru benar-benar berkembang ketika usia 5 tahun. Dimana pada usia tersebut otak mulai membentuk paket informasi yang disimpan dalam jangka waktu yang lama. Usia 5 tahun juga merupakan usia anak-anak mulai masuk ke lingkungan baru yaitu sekolah. Sehingga proses pembentukan *self-esteem* sangatlah rawan dan perlu diperhatikan. Dari hasil riset dan wawancara yang penulis lakukan bersama para ahli, seperti psikolog anak, guru dan orang tua murid penulis menemukan beberapa dampak negative yang dapat muncul ketika memiliki *self-esteem* yang rendah. *Self-esteem* rendah dapat menyebabkan anak menjadi kesulitan untuk belajar dan memahami ketrampilan baru, anak juga menjadi tidak percaya diri. Bahkan, dampak jangka panjang adalah bisa menyebabkan orang menjadi depresi dan *impostor syndrome* yang bisa terbawa hingga dewasa. Salah satu cara efektif untuk membantu perkembangan *self-esteem* anak adalah melalui *art therapy* dan *cognitive therapy*. Selain itu, media pembelajaran yang paling efektif untuk anak-anak adalah buku. Sehingga penulis menyusun buku edukasi anak dengan konten interaktif seperti *art therapy* dan cerita bergambar.

Penulis kemudian melanjutkan riset dan wawancara dengan ilustrator buku anak untuk menentukan konsep visual dalam perancangan buku edukasi. Penulis mendapatkan beberapa *keywords*, yaitu *actualize*, *potential* dan *exploration*. Dari kata kunci tersebut penulis kembangkan menjadi *big idea* yaitu *Be Brave to Try New Things*, dimana mewakili konsep buku untuk melatih anak untuk mencoba hal baru untuk menemukan diri mereka. Konsep visual menggunakan warna cerah namun tetap menenangkan dan visual yang disesuaikan dengan anak-anak berdasarkan studi referensi yang penulis gunakan.

Visualisasi dalam buku edukasi dilengkapi dengan dua karakter yaitu Raya dan Rayi yang memiliki makna sahabat dalam Bahasa Ibrani. Karakter ini bertujuan untuk mendampingi anak dalam proses pengerjaan dari awal hingga akhir. Karakter disusun dengan menyesuaikan wujud dari anak usia 5-7 tahun agar memberi kesan teman. Buku ini menggunakan system layout *double spread page*. Hal ini bertujuan agar setiap halaman memiliki keselarasan yang baik dan tingkat keterbacaan yang jelas. Buku ini juga memiliki konten interaktif yang mengharuskan anak untuk mengerjakan secara langsung. Penulis juga menyediakan sticker yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan konten interaktif yang disediakan. Buku ini juga menyediakan kegiatan *art therapy* seperti pembuatan prakarya dan menggambar. Buku ini juga memuat cerita bergambar untuk membahas soal studi kasus masalah yang ditemui anak-anak dalam kehidupan sehari-hari. Pada halaman depan, terdapat lembar *Daily Check-in* dimana anak akan menempelkan sticker setiap selesai melakukan aktivitas yang tertulis. Hal ini bertujuan agar anak-anak termotivasi menyelesaikan kegiatan dalam buku edukasi.

Perancangan buku edukasi ini kemudian diimplementasikan kedalam berbagai media, baik media primer dan media sekunder. Media primer berupa edukasi untuk anak yang dilengkapi dengan sticker dan buku panduan untuk orang tua. Buku panduan ini bertujuan memberikan pemahaman kepada orang tua ketika membimbing anak dalam proses pengerjaan buku edukasi. Hal ini bertujuan untuk melatih tanggung jawab, kepercayaan diri dan mengenal potensi mereka agar dapat membentuk *self-esteem* yang sehat. Media sekunder digunakan sebagai media promosi untuk membangun awareness dan informasi mengenai keberadaan buku edukasi ini.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan media edukasi ini, penulis masih menemukan beberapa kekurangan dari mulai proses perancangan, konten dan visual. Penulis perlu memperhatikan Kembali Bahasa dan kata-kata dalam penyampaian informasi. Penulis menuliskan beberapa saran dan masukan yang dapat digunakan penulis

sebagai pembelajaran agar menjadi lebih baik kedepannya. Saran yang diberikan sebagai berikut ;

1. Penulisan kalimat dalam konten informs harus diperhatikan agar sesuai dengan anak-anak. Akan lebih baik digunakan kalimat yang sedikit dan lebih sederhana. Hal ini agar menghindari anak merasa malas dalam membaca informasi atau petunjuk
2. Diperhatikan lagi detail dari visual, dimulai dari penggunaan karakter dalam konten dan halaman cerita yang kurang konsisten dan memiliki detail yang berbeda. Serta gaya dalam setiap elemen visual perlu lebih diperhatikan agar lebih selaras.
3. Perhatikan proses cetak agar bagian dapat terlihat jelas dan rapi, serta tidak ada bagian yang tertutup atau terpotong karena penggunaan *double-spread page*.
4. Dalam proses perancangan, penulis harus lebih memajemen waktu dan memiliki komitmen yang baik. Sehingga proses perancangan dapat berjalan lancar mengikuti timeline yang telah ditentukan. Penulis harus lebih aktif dalam melakukan bimbingan sehingga mendapat masukan dan kritik yang dapat membangun.
5. Penggunaan tulisan dan ukuran font yang terlalu padat mengganggu kenyamanan dalam membaca Sehingga akan lebih baik jika tulisan dapat divisualisasikan ataupun penggunaan ukuran font dibuat lebih kecil.
6. Seluruh hasil dan proses perancangan dapat dijadikan bekal dan ilmu yang diterapkan dalam kehidupan, baik dunia kerja ataupun kehidupan sehari-hari. Buku ini juga diharapkan dapat menjadi pelajaran dan *insight* bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dalam melaksanakan tugas akhir.