

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pada masa pertumbuhan anak ketika mereka belajar banyak dari lingkungan dan keadaan di sekitar mereka, penting untuk anak-anak belajar mengenai perbedaan dari setiap individu agar tidak membuat standar yang tidak realistis bagi diri mereka. Dalam masa pertumbuhan teknologi yang pesat, pengaruh eksternal yang dapat mempengaruhi anak semakin banyak dan beragam, termasuk pengaruh buruk seperti paparan konten kekerasan, seksual, *body image* negatif, dan lainnya. Terutama pada anak berusia 6-9 tahun yang masih kesulitan untuk memahami emosi mereka sendiri dan mengalami banyak perubahan lingkungan baru, kurangnya edukasi mengenai perbedaan dan pemahaman emosi dapat menyebabkan perasaan *self-hatred* yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, seperti kesehatan fisik dan mental, perilaku sosial, relasi antar individu, dan lainnya.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, sebagian besar anak berusia 6-9 tahun sudah mengakses media digital dan belajar berbagai hal dari media tersebut, seperti *soft skill*, *hard skill*, atau pun mencontoh perilaku yang mereka amati. Sosok-sosok yang mereka jumpai dari media pun seringkali dijadikan *role model*, yaitu sosok yang ingin mereka contoh. Mayoritas anak pun pernah merasa tidak puas dengan diri mereka karena membandingkan diri dengan orang lain. Oleh karena itu, penulis merancang media informasi berupa buku ilustrasi yang dapat mengajarkan bahwa setiap orang memiliki perbedaan dan kesulitan. Buku juga akan memuat lembar aktifitas yang berisi pertanyaan dan kegiatan untuk memandu pembaca menjelaskan dan memahami perasaan mereka. Dengan mempertimbangkan usia target pembaca, yaitu 6-9 tahun, kemampuan membaca target masih terbatas, sehingga penulis menggunakan ilustrasi mendukung teks dalam menyampaikan informasi.

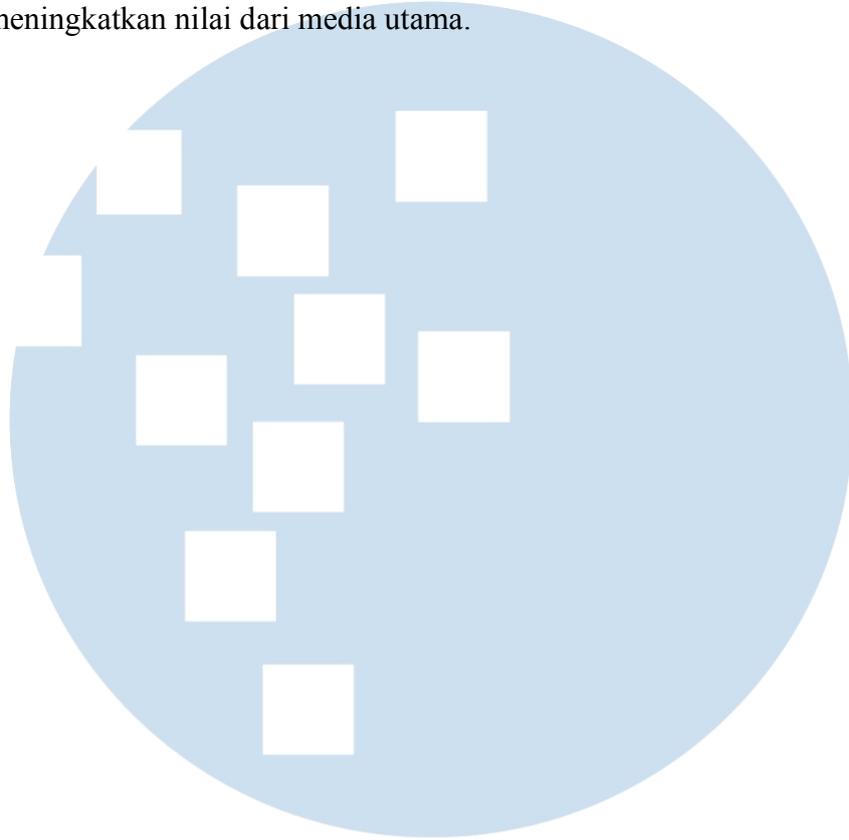
Perancangan buku memiliki *big idea the journey in finding joy through acceptance*. Penulis menggunakan ilustrasi yang terang agar menimbulkan kesan *joy* dan alur cerita yang mengisahkan perjalanan dari sang karakter utama sebagai untuk mendukung *journey* dalam *big idea*. Dalam membuat ilustrasi penulis pun menggunakan gestur yang jelas dan menarik perhatian pembaca agar dapat menyampaikan pesan dengan jelas melalui bahasa tubuh karakter. Dalam buku juga terdapat lembar aktifitas yang dapat membantu *journey* atau proses penerimaan diri masing-masing pembaca dengan mengerjakan berbagai aktifitas yang bersifat memandu pembaca.

5.2 Saran

Setelah melalui perancangan Tugas Akhir ini, penulis memiliki beberapa saran untuk mahasiswa/i yang akan melaksanakan Tugas Akhir dengan tema atau topik yang serupa, yaitu:

1. Pilih topik yang sesuai dengan minat dan memiliki urgensi agar proses perancangan dapat dilakukan dengan maksimal dan solusi yang ditawarkan juga berguna bagi masyarakat. Namun, sebelum menentukan topik, pastikan memiliki narasumber dan sumber informasi yang terpercaya untuk mendukung proses perancangan dan data yang digunakan.
2. Buat jadwal yang jelas dan uraikan tahap-tahap pengerjaan dengan sejelasa mungkin agar tidak ada yang terlewat. Bila ada yang sudah dapat dikerjakan, segera lakukan agar mempercepat proses perancangan. Buat lah sistem yang teratur untuk pembuatan jadwal, catatan, dan penyimpanan aset, agar tidak ada yang terlewatkan atau hilang.
3. Kumpulkan banyak referensi dan jangan takut untuk belajar dan bertanya. Peroleh saran dan insight dari orang lain agar perancangan dapat diterima orang lain dan tidak bersifat subjektif. Dengan memperoleh banyak saran dan memperbaiki karya dalam proses perancangan, maka hasil akhir dari perancangan akan semakin maksimal.
4. Lakukan eksplorasi terhadap elemen-elemen grafis yang digunakan untuk mendukung *storytelling* dan penyampaian informasi dari konten buku.

5. Pertimbangkan dan tentukan media sekunder yang akan digunakan untuk meningkatkan nilai dari media utama.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA