

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pemahaman tentang pubertas penting diketahui anak agar anak dapat menjalani pubertas dengan sehat dan nyaman. Media belajar yang beredar sering hanya berfokus pada pembahasan pubertas secara fisiologis. Padahal terdapat perubahan penting seperti emosi, kognitif dan psiko-sosial yang berperan besar saat pubertas. Ketidakpahaman anak tentang pubertas akan meningkatkan kecemasan dan mendekatkan anak dengan informasi yang salah.

Melalui hasil kuesioner, Orang tua sebagai sumber informasi mengalami kesulitan dalam membahas topik pubertas pada anak. Sebagian besar merasa malu dan bingung untuk memulai percakapan. Di sisi lain, anak juga merasa tidak yakin dan malu untuk bertanya tentang perubahan yang dialaminya. Media edukasi pubertas yang beredar hanya memaparkan informasi secara satu arah dan tidak meningkatkan komunikasi antara orang tua dan anak.

Pubertas pada laki-laki juga masih jarang dibahas pada berbagai media terutama media belajar. Padahal pubertas dialami oleh setiap manusia baik laki-laki maupun perempuan. Oleh karena itu, penulis merancang media edukasi interaktif pendampingan anak menghadapi pubertas. Media edukasi interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan komunikasi antara orang tua dan anak serta mengajak anak untuk berani bercerita serta menambah wawasan.

Perancangan didasari dengan data *interview* yang penulis lakukan dengan psikolog klinis anak dan pengalaman orang tua terkait perbincangan pubertas dengan anak. Berdasarkan hasil wawancara dengan psikolog anak, dinyatakan bahwa pembelajaran pubertas akan efektif jika menggunakan suatu media bantuan. Media tersebut sebaiknya bersifat timbal balik untuk mengajak anak terbuka dengan pengalaman tentang pubertas.

Media dirancang dengan *Human Centered Design* oleh IDEO (2015) yang memiliki tiga tahap perancangan. Pada tahap *inspiration*, penulis menyusun informasi dan referensi. Lalu pada proses *ideation*, penulis menganalisis seluruh

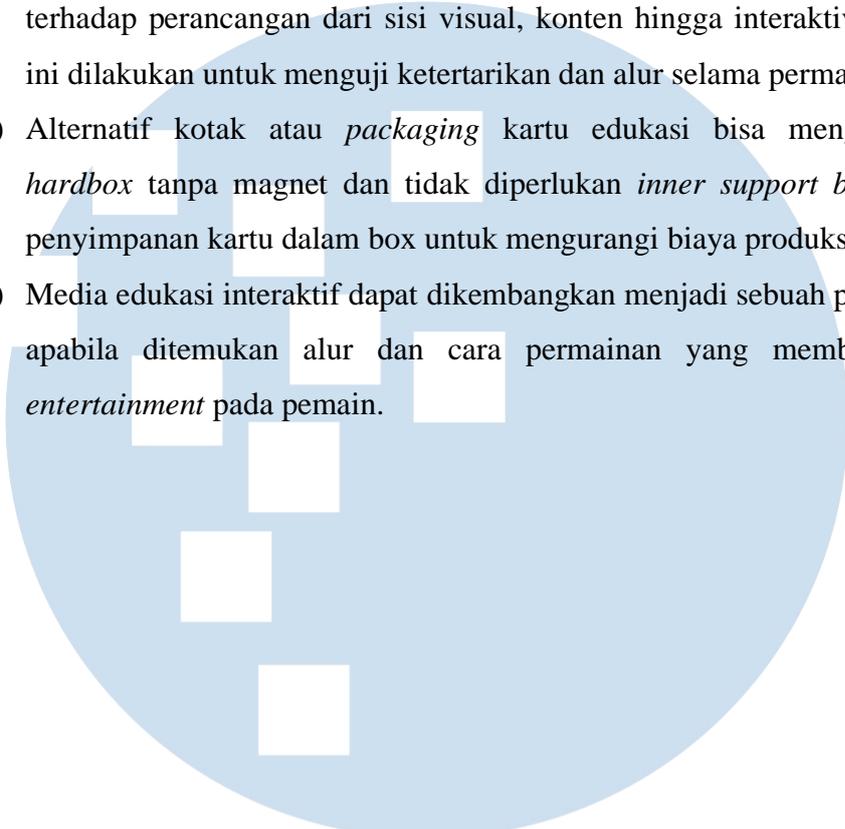
informasi dengan penyusunan *mind map* dan penetapan big idea berupa “Eksplorasi Aktif Masa Pubertas Penuh Tantangan”. Proses dilanjutkan dengan perancangan batasan desain seperti *moodboard*, *color palette*, *typeface* dan *konten*. Penulis merancang 4 karakter utama laki-laki dan perempuan serta karakter pendukung berupa visualisasi berbagai perubahan saat pubertas.

Penulis melakukan *testing* dan beberapa analisa terkait perancangan yang akhirnya menghasilkan media edukasi interaktif “APIK!” dengan komponen 100 kartu yang membahas pubertas dari aspek fisiologis, kognitif, emosi dan psiko-sosial. Media Edukasi ini dimainkan dengan media utama kartu dan token poin. Komponen pendukung lainnya adalah buku panduan, instruksi permainan, dan *gimmick*. Penulis juga merancang berbagai media promosi untuk media APIK!

5.2 Saran

Melalui perancangan media edukasi interaktif pendampingan anak menghadapi pubertas, penulis dapat memberi saran terkait topik dan metode perancangan sebagai berikut:

- 1) Data terkait edukasi pubertas pada anak termasuk dalam kategori minim karena media informasi ataupun media belajar yang membahas topik tersebut sulit ditemukan. Hal ini meningkatkan kesulitan penulis untuk menemukan studi eksisting sehingga penulis perlu melakukan pengumpulan data secara pribadi dari berbagai sumber.
- 2) Perlu menggunakan metode perancangan dengan batas 10 tahun. Perkembangan teknologi dan budaya yang pesat tiap tahun, akan menyebabkan relevansi dan pembahasan menjadi pertimbangan untuk digunakan sebagai data pendukung dalam proses perancangan.
- 3) Pastikan menguji media cetak dengan bahan kertas sebelum mencetak dengan bahan asli untuk memastikan ukuran dan lipatan.
- 4) Dibutuhkan juga verifikasi berupa FGD atau wawancara pada target sekunder anak usia 9-12 tahun untuk mendukung gaya visual pada hasil perancangan kartu edukasi.

- 
- 5) *Testing alpha* dan beta diperlukan untuk melakukan analisis dan evaluasi terhadap perancangan dari sisi visual, konten hingga interaktivitas. Hal ini dilakukan untuk menguji ketertarikan dan alur selama permainan.
 - 6) Alternatif kotak atau *packaging* kartu edukasi bisa menggunakan *hardbox* tanpa magnet dan tidak diperlukan *inner support box* untuk penyimpanan kartu dalam box untuk mengurangi biaya produksi.
 - 7) Media edukasi interaktif dapat dikembangkan menjadi sebuah permainan apabila ditemukan alur dan cara permainan yang memberi nilai *entertainment* pada pemain.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA