

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Kemampuan *decision making* bukanlah kemampuan yang bisa didapatkan dalam waktu yang singkat, sehingga sangat penting untuk dilatih sejak usia dini. Nyatanya menurut Magdalena (2023), anak masih sering mengambil keputusan buruk atau salah karena kurangnya kesempatan anak untuk memilih. Selain itu menurut hasil kuesioner yang penulis bagikan, lebih dari 50% orang tua sudah melatih kemampuan *decision making* anak, namun anak masih menunjukkan kurangnya kemampuan tersebut. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi agar anak dapat melatih kemampuan *decision making*-nya.

Proses perancangan dimulai dari melakukan riset mengenai topik kemampuan *decision making* pada anak. Penulis mengumpulkan data dengan cara riset sekunder, kuesioner, wawancara, *focus group discussion*, studi eksisting, dan studi referensi. Dari riset tersebut, penulis menemukan tiga masalah utama, yaitu anak kurang dikasih kesempatan untuk memilih, terdapat keterbatasan teknik yang dapat orangtua gunakan dalam melatih kemampuan *decision making* anak, dan media informasi mengenai *decision making* di Indonesia masih belum melatih kemampuan esensial yang dibutuhkan dalam *decision making*.

Untuk menjawab masalah tersebut, penulis akhirnya merancang buku ilustrasi untuk melatih kemampuan *decision making* bagi anak usia 7—9 tahun. Berdasarkan *big idea* buku yaitu ‘Menantang Diri Membuat Keputusan, Membuka Pintu Banyak Kesempatan’, buku ini memungkinkan anak untuk memilih jalan cerita dan mengerjakan aktivitas untuk melatih fleksibilitas berpikir, konsentrasi, dan *problem solving*. Untuk memulai perancangan, penulis menentukan alur dan garis besar cerita dan cara penyampaianya. Setelah itu, penulis mulai merancang visual, mulai dari desain karakter, ilustrasi konten buku, dan *cover* buku.

Penulis akhirnya merancang buku ilustrasi dengan judul ‘Kai dan Pintu Kesempatan’ yang memiliki lima cerita berbeda dan lima aktivitas. Melalui buku ‘Kai dan Pintu Kesempatan’, anak akan memiliki kesempatan untuk memilih setiap kali mereka membaca buku ini. Selain itu, anak juga belajar mengenai tanggung jawab, kejujuran, dan keberanian.

5.2 Saran

Setelah menyelesaikan perancangan laporan dan juga buku untuk Tugas Akhir ini, banyak hal yang penulis pelajari, mulai dari riset, manajemen diri, hingga eksekusi perancangan. Laporan dan perancangan ini masih jauh dari sempurna, namun menjadi pelajaran dan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis untuk kedepannya. Penulis ingin agar perancangan ini menginspirasi orang-orang yang membaca, terutama yang akan melakukan riset atau perancangan yang serupa dan menjadi referensi serta acuan bagi pembaca yang ingin merancang media informasi, khususnya buku ilustrasi.

Dari segi teknis, penulis menyarankan agar pembaca melakukan riset dengan sangat matang. Kumpulkanlah data yang mendukung topik penelitian melalui riset sekunder, wawancara, FGD, dan berbagai macam cara. Karena tanpa data yang kuat dan *valid*, laporan tidak dapat dipertanggungjawabkan. Jika data laporan tidak bisa dipertanggungjawabkan, maka akan berpengaruh ke perancangan karya dan kesuksesan Tugas Akhir pembaca. Selain itu, penulis menyarankan untuk tidak buru-buru mengerjakan visual, melainkan harus memantapkan riset dan data terlebih dahulu agar visual yang dirancang memiliki fungsi dan pengaruh positif terhadap target audiens.

Dari segi manajemen diri, penulis menyadari betapa pentingnya manajemen waktu agar Tugas Akhir bisa selesai dengan kualitas baik dan tepat waktu. Seringkali saat mengerjakan laporan atau karya, penulis terdistraksi atau merasa lelah sehingga menunda pekerjaan. Oleh karena itu, akhirnya penulis berusaha buru-buru mengerjakan semuanya mepet dengan *deadline*, alhasil penulis merasa sangat stress dan tertekan. Hal ini tidak sehat untuk dilakukan, maka dari itu penulis

menyarankan pembaca untuk sering-sering menyicil agar kualitas laporan serta visual baik dan kondisi fisik dan mental pembaca juga terjaga.

Setelah penulis selesai melakukan seluruh proses perancangan, penulis menyadari masih terdapat banyak hal yang dapat penulis tingkatkan dan kembangkan. Hal-hal tersebut meliputi perancangan cerita, visual dan material buku, jumlah media sekunder serta promosi, dan produksi. Berikut merupakan beberapa saran yang penulis telah rangkum terkait perancangan:

- Dalam merancang cerita *multiple ending*, pilihan-pilihan yang diberikan kepada pembaca sebaiknya memiliki bobot yang lebih berat dengan konsekuensi yang lebih jelas (*foreshadowing*) agar anak bisa lebih mempertimbangkan mana pilihan yang baik dan buruk.
- Perhatikan pemenggalan kata dalam cerita dan jumlah kata dalam setiap kalimat. Sesuaikan jumlah kalimat dengan target audiens dan perhatikan *alignment* teks agar *layout* tetap rapih dan konsisten.
- Pilihlah material buku yang sesuai dengan jenis serta tujuan buku. Buku yang penulis rancang terdapat beberapa aktivitas, oleh karena itu buku memerlukan material yang dapat dicoret dengan mudah oleh alat tulis seperti pensil, pulpen, maupun spidol.
- Pertimbangkan jumlah media sekunder dan promosi. Sesuaikan jumlah media sekunder dan promosi tersebut dengan target audiens. Jika target merupakan orang dewasa, lebih fokuskan ke media promosi. Jika target merupakan anak, maka penggunaan *gimmick* serta *merchandise* yang lucu sangat penting untuk meningkatkan minat anak untuk membeli serta membaca buku.
- Lakukanlah *test print* di beberapa tempat percetakan untuk memastikan kualitas desain. Selain itu, jangan lupa untuk mengecek dpi *file* desain untuk menjaga kualitas desain dan agar desain tidak pecah saat dicetak.