

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Asupan buah pada anak perlu diperhatikan komposisinya sesuai dengan anjuran yang disarankan oleh badan kesehatan dunia. Namun, sangat disayangkan anak di Indonesia masih memiliki tingkat konsumsi buah yang rendah. Padahal Indonesia termasuk negara tropis yang memiliki aneka ragam buah yang sangat banyak. Kurangnya konsumsi buah pada anak juga disebabkan oleh banyak faktor baik dari lingkungan, pendidikan dan lain lain. Orang tua memiliki peranan terhadap pola perilaku konsumsi buah pada anak. Pola perilaku orang tua saat makanan secara langsung atau tidak langsung akan ditiru oleh anak karena orang tua merupakan karakter utama dalam keluarga. Maka dari itu peran orang tua sebagai pendidik, penyedia dan akses buah saling berkaitan satu sama lain. Orang tua yang tidak bisa mengatasi ketidaksukaan ini jangka panjangnya dapat menimbulkan dampak yang lebih buruk yaitu *food neophobia* dan *picky eater*. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis tertarik untuk membuat media informasi berupa buku aktivitas untuk membantu mengatasi pola konsumsi buah pada anak. dan menjadi solusi untuk mencegah terjadinya *food neophobia* dan *picky eater*.

Metode perancangan yang digunakan penulis saat merancang buku aktivitas ini adalah metode perancangan Robin Landa, *Graphic Design Solution*. Penulis melakukan riset data terlebih dahulu melalui metode kualitatif dan kuantitatif yaitu wawancara dengan ahli, wawancara dengan *target audience*, studi eksisting dan studi refrensi. Pada tahapan proses desain penulis mencari *keyword* dan *big idea* terlebih dahulu dari proses pembuatan *mindmapping*. Kemudian, penulis juga merancangan buku aktivitas dengan menggunakan acuan panduan *moodboard* untuk warna, tipografi, karakter desain, grid dan layout serta ilustrasi yang sudah mengikuti kata kunci yang telah ditentukan. Buku yang penulis buat ini memiliki serangkaian halaman berisi aktivitas yang terdapat aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan kreativitas pada anak.

5.2 Saran

Setelah melakukan proses dari penelitian hingga ke tahapan perancangan Tugas Akhir berupa buku aktivitas. Penulis mendapatkan banyak saran yang sangat bermanfaat diantaranya :

- 1) Dalam pembuatan buku perlu diperhatikan pemilihan media yang cocok dengan tujuan perancangannya. Jika buku digunakan untuk serangkaian aktivitas akan lebih mudah apabila media yang dipakai lebih tipis dan ringan. Hal itu akan memudahkan untuk membawa buku kemana saja dan penggunaannya akan lebih efektif.
- 2) Pemilihan *font* dan penerapannya ke dalam desain perlu diperhatikan apabila *font* yang dipakai lebih dari satu atau gabungan. Penerapan *font* kedalam satu desain harus jelas perannya seperti sebagai *headline*, *sub headline*, *body text* atau hanya sebagai estetika. Hal itu perlu menjadi pertimbangan karena dapat menimbulkan kebingungan bagi pembaca jika *font* tidak konsisten baik secara jenis atau ukuran yang dipakai
- 3) Pembuatan karakter desain pada sebuah buku perlu diperhatikan aspek aspeknya seperti tujuan dari diciptakannya karakter tersebut, siapa targetnya, pesan apa yang akan karakter sampaikan, kapan karakter tersebut akan muncul dan lain lain. Selain itu, personalitas karakter juga berperan penting untuk menghidupkan tokoh. Seperti contoh, jika ingin menggambarkan tokoh *antagonist* biasanya akan digambarkan segitiga atau memiliki dagu yang lancip.
- 4) Anggaran dalam pembuatan suatu desain juga perlu dipertimbangkan dengan *target audice* yang sudah ditentukan. Jika buku yang diterbitkan memiliki harga yang melampaui standar dari *target audience*, maka akan sulit bagi mereka untuk mencapainya. Penentuan *target audience* juga harus melalui pertimbangan yang matang karena kunci data dari penelitian bisa didapatkan dari mereka.

Selain itu, penulis memiliki beberapa saran yang dianjurkan kepada pembaca apabila pembaca memiliki posisi yang sama terhadap penulis antara lain :

- 1) Tentukanlah topik sesuai dengan ketertarikan bidang yang ingin dikembangkan. Carilah topik yang menarik dan memerlukan solusi desain

dengan disertakan data valid serta sumber terpercaya sehingga topik tersebut dapat dikuasai dengan baik.

- 2) Melihat dari berbagai sudut pandang dalam proses riset data dan perancangan sangat diperlukan. Tidak hanya menggunakan dari sudut pandang ahli namun juga orang awam yang menjadi target.
- 3) Pastikan untuk mengatur jadwal pengerjaan dengan baik agar efisiensi waktu dalam proses penelitian, perancangan desain hingga ke tahapan implementasi dalam wujud nyata dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, rajinlah untuk membaca panduan yang sudah tersedia untuk Tugas Akhir sehingga dapat memudahkan proses perancangan.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized building or tower structure with several rectangular cutouts, set against a circular background.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA