

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan dari hasil analisis di Bab IV dan harus menjawab pertanyaan yang ada di rumusan masalah. Berisi kesimpulan mengenai kesesuaian antara masalah, data lapangan, konsepsi. Perancangan buku interaktif pembelajaran *Tower of Babel* ini bertujuan untuk mengajari anak melalui cerita Tower of Babel dan memberi pembelajaran moral kepada anak secara bersamaan dengan memasukkan unsur kesopanan kedalamnya. Tujuannya untuk menjadi media edukasi yang digunakan anak untuk belajar dan bermain secara bersamaan. Buku ini juga dapat digunakan oleh orang tua dan pihak gereja seperti guru sekolah minggu untuk memberi informasi cerita Tower of Babel dan mengajari nilai kesopanan mengingat terbatasnya media yang dapat digunakan untuk membiasakan budaya sopan santun terhadap anak. Penanaman nilai moral melalui metode bercerita sebagai salah satu metode yang paling banyak digunakan dalam pengembangan nilai moral. Buku interaktif adalah salah satu pilihan media yang tepat untuk memberi pembelajaran pada anak karena isinya yang tidak hanya pesan namun ada sisi interaktif dimana anak bisa bermain sambil belajar dan juga berimajinasi secara bersamaan.

Penulis menggunakan metode Bookdesign dari Andrew Haslam terkait perancangan ini. Penulis memikirkan ide dan konsep sambil membuat mindmap saat proses *analysis*, kemudian menjadi sebuah *concept* big idea yang menjadi arahan dalam perancangan ini. Penulis juga mempertimbangkan banyak hal dalam menyampaikan pesan meliputi warna, konten informs, *layout* dan lainnya. Perancangan buku ini disesuaikan dengan karakteristik anak dimana memiliki rasa ingin tahu besar, tetapi juga suka meremehkan orang lain. Penulis menambah halaman berupa refleksi untuk memberi edukasi terkait moral. Penyebaran buku dipikirkan melalui proses promosi dengan adanya media sekunder berupa merchandise dan promosi dalam bentuk digital seperti *instagram* dan *facebook*.

Kekurangan dalam proses pembuatan karya penulis adalah kurangnya pembuatan sketsa dikarenakan kesalahan teknis yang dialami penulis dan kemampuan penulis terbatas. Lalu kurangnya penggambaran ekspresi pada karakter sehingga karakter tidak terlihat hidup. Penggunaan gambar *background* juga minim dan terlihat dikarenakan imajinasi penulis dalam menggambarkan environment kurang. Lalu penggunaan ukuran teks yang sangat kecil membuat kurang terbaca dan mungkin saat beta test anak-anak mengalami kesulitan dalam membaca tulisannya.

5.2 Saran

Bagian ini berisi saran yang penulis Tugas Akhir berikan kepada pembaca mengenai hal-hal yang sebaiknya dilakukan pembaca jika berada dalam posisi yang serupa dengan penulis. Penulis memberi saran kepada pembaca untuk membagi waktu pengerjaan dengan baik agar dapat maksimal dalam hasil perancangan. Kemudian penulis menyarankan untuk rajin dalam *menscreenshot progress* pekerjaan, baik itu hanya berupa sketsa atau perancangan *layout* dan memasukkannya ke tempat penyimpanan seperti *drive* pribadi atau menaruhnya pada penyimpanan lainnya karena tidak ada yang tahu apa yang akan terjadi pada perangkat yang akan digunakan pembaca saat itu. Bisa saja pembaca kehilangan data seminggu atau 3 hari sebelum bimbingan wajib yang membuat pembaca kewalahan nantinya dalam mengerjakan kembali. Kemudian penulis inTerakhir pilihlah judul yang mudah dicari pencarian datanya dan sudah pasti harus disukai, agar memudahkan dalam pencarian data terkait judul seperti wawancara, observasi dan lainnya.