

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perasaan kecewa memainkan peran penting dalam membantu anak-anak memahami dan mengelola harapan mereka. Berdasarkan riset yang telah dilakukan, penulis menemukan bahwa banyak orangtua dengan anak dalam rentang usia dini menganggap penting bagi anak-anak mereka untuk belajar mengenali dan mengatasi perasaan kecewa karena hal ini dapat membawa dampak positif. Meskipun demikian, penulis juga menemukan bahwa meskipun para orangtua memiliki pandangan positif terhadap pentingnya anak-anak memahami emosi kecewa sejak dini, mereka menghadapi kesulitan dalam menyampaikan konsep ini tanpa bantuan media informasi yang mendukung. Orang tua menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan menemukan sumber informasi yang spesifik dan ditujukan untuk membantu anak-anak memahami dan mengelola perasaan kecewa. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media informasi yang dapat memberikan panduan praktis dan berfokus pada pemahaman emosi kecewa pada anak-anak.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini, penulis memulai dengan mengumpulkan berbagai data terkait target audiens, yaitu anak usia 5-7 tahun, melalui konsultasi dengan psikolog anak dan juga wawancara dengan orang tua dari anak-anak usia 5-7 tahun. Informasi yang diperoleh dari sumber-sumber tersebut kemudian dirumuskan menjadi gagasan-gagasan kreatif, melahirkan *big idea* perancangan, yaitu 'petualangan dalam mengatasi kekecewaan di sekitarku'. Untuk mendukung *big idea* ini, penulis menentukan konsep perancangan yang sesuai, yakni mengajak anak-anak untuk mengatasi kekecewaan di sekitarnya melalui cerita-cerita keseharian. Cerita-cerita tersebut memuat masalah kekecewaan yang mungkin dialami oleh anak-anak dalam rentang usia 5-7 tahun. Konsep ini

kemudian dirancang menjadi elemen visual yang lembut dan hangat, sesuai dengan kebutuhan anak-anak dalam mencerna informasi dan memahami konsep emosi kekecewaan dengan cara yang menyenangkan dan bersahabat.

Dengan menggabungkan seluruh elemen desain dan menerapkan prinsip-prinsip desain ke dalam perancangan ini, penulis berharap bahwa buku ilustrasi ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penulis telah merancang materi mengenai emosi kecewa dan cara mengatasinya melalui cerita yang menyenangkan, sehingga diharapkan anak-anak dapat dengan mudah memahaminya. Penerapan prinsip-prinsip desain pada buku ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas visual dan pengalaman membaca buku ilustrasi ini. Dengan demikian, buku ini diharapkan tidak hanya menjadi sumber informasi yang efektif tetapi juga menjadi alat yang menyenangkan dan mendidik bagi anak-anak dalam memahami dan mengelola perasaan kecewa.

5.2 Saran

Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan media informasi yang mengambil bentuk buku ilustrasi, khususnya mengenai pengenalan perasaan kecewa, yang dirancang agar mudah dimengerti oleh anak-anak berusia 5-7 tahun. Meskipun demikian, terdapat beberapa aspek yang memerlukan perhatian dan perbaikan pada tahap perancangan selanjutnya. Berikut adalah beberapa saran yang telah penulis susun untuk pengembangan lebih lanjut:

1. Pemilihan topik yang sesuai dengan minat memegang peranan krusial dalam membangkitkan motivasi penulis selama proses perancangan buku ini. Ketertarikan pribadi terhadap topik tersebut dapat menjadi pendorong yang kuat, mendorong penulis untuk menyelami dan menyajikan konten dengan lebih mendalam. Selain itu, penguasaan materi yang mendalam juga menjadi kunci utama. Kemampuan memahami dan menguasai konten

secara menyeluruh akan membantu penulis merancang buku dengan lebih akurat dan relevan.

2. Menggali berbagai referensi dari jenis perancangan serupa memiliki peran penting dalam memperkaya diri penulis. Dengan merujuk pada karya-karya sejenis, penulis dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan yang mungkin muncul. Analisis mendalam terhadap referensi-referensi tersebut memberikan wawasan tambahan, memungkinkan penulis untuk merumuskan strategi yang lebih matang dan efektif dalam perancangan.
3. Dalam rangka menciptakan perancangan yang komprehensif, diperlukan pendekatan berpikir yang holistik. Dengan berpikir holistik, penulis dapat mengeksplorasi dan menemukan solusi dari berbagai perspektif yang lebih efektif. Pendekatan ini memungkinkan penulis untuk memahami hubungan antarbagian dan melihat gambaran keseluruhan secara lebih utuh.
4. Kedisiplinan dalam hal manajemen waktu memegang peranan krusial dalam menyelesaikan perancangan dengan tepat waktu. Strategi ini dapat diterapkan dengan membentuk skala prioritas yang jelas, memastikan bahwa aspek-aspek yang paling penting atau mendesak mendapatkan perhatian terlebih dahulu. Mengidentifikasi dan mengeliminasi segala hal yang dapat menghambat proses perancangan juga merupakan langkah penting untuk menjaga fokus dan efisiensi.
5. Dalam menjalankan proses perancangan ini, menjaga kesehatan fisik dan mental merupakan aspek yang sangat penting, meskipun terkadang sering diabaikan demi mencapai hasil yang diinginkan. Dengan kemampuan untuk mengatur waktu dengan baik, penulis dapat tetap menjaga pola hidup yang sehat dan memberikan waktu yang cukup untuk istirahat.
6. Penulis sadar bahwa buku ini dominan pada warna yang merepresentasikan perempuan sehingga tidak sesuai dengan target perancangan yaitu *genderless*. Maka dari itu, penulis akan merilis seri

buku baru dengan karakter laki-laki yang didominasi warna biru dan aktivitas serta jalan cerita berbeda dengan tetap fokus pada pengenalan perasaan kecewa.

7. Penulis disarankan untuk menggunakan *three-column grid*. Dengan menggunakan *three-column grid*, penulis berharap dapat memberikan struktur dan keteraturan yang lebih tepat dalam penyampaian informasi.
8. Penulis memiliki keyakinan bahwa dalam perancangan ini masih mungkin terdapat banyak kekurangan, baik dari segi konsep maupun keterampilan penulis dalam menciptakan karya. Menerima masukan dari berbagai sumber merupakan langkah yang bijaksana dalam meningkatkan kualitas karya. Dengan menghargai masukan dari berbagai pihak, penulis dapat secara proaktif mengidentifikasi kekurangan-kekurangan yang mungkin terlewatkan selama proses perancangan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA