

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Tindakan kekerasan hewan peliharaan masih menjadi salah satu isu di dunia yang terus terjadi dan masih ditemukan hingga saat ini, karena kurangnya media edukasi yang disebabkan oleh rendahnya tingkat kesadaran diri masyarakat. Hal ini disebabkan oleh pembentukan karakter yang masih sangat minim oleh masyarakat sehingga diperlukan edukasi sejak dini khususnya bagi anak-anak usia 6-8 tahun. Usia tersebut merupakan usia masa perkembangan kognitif, pola pikir, dan aktif. Selain tindakan kekerasan hewan yang terus berkelanjutan tentu berdampak langsung kepada fisik dan mental hewan target yang disiksa, hal ini juga memberikan dampak buruk jika dilihat oleh anak-anak. Karena berdasarkan hasil riset penulis mendapatkan data bahwa anak-anak akan mudah meniru perilaku yang dilihat baik melalui media sosial maupun secara langsung.

Namun pada faktanya, dengan perkembangan era dan teknologi modern, semua media pembelajaran umumnya diakses digital. Meningat pengaruh buruk yang akan berdampak pada anak-anak dengan penyebaran informasi dalam media sosial. Edukasi mengenai kekerasan hewan untuk anak-anak masih sangat jarang disosialisasikan, hal ini dibuktikan dengan keterbatasan informasi serta kurangnya ketersediaan buku yang aksesibel dirancang sehingga tidak membosankan bagi anak-anak. Media edukasi mengenai topik yang ditemukan pada toko-toko buku umumnya berbentuk monton dan belum ada media yang dikemas secara interaktif dan unik bagi anak-anak.

Berdasarkan data yang telah didapatkan melalui wawancara ahli, orang tua, dan anak-anak, penulis merancang sebuah media edukasi berbentuk buku cerita interaktif yang dikemas menggunakan metode *Design Thinking* oleh *Interaction Design Foundation*. Buku interaktif ini dirancang dalam bentuk fisik, untuk merasakan langsung dari segi sensorik bagi anak-anak. Buku dirancang dengan

menghadirkan beragam aktivitas dan ilustrasi berkonsep *storytelling*, sehingga dapat menyentuh secara sisi emosional target audiens.

Dalam perancangan buku interaktif ini, penulis melakukan perumusan kreatif dengan mengangkat *big idea* “*Magic In Small Acts*”. Konsep ini diterapkan baik dari segi konten, visualisasi, hingga interaktivitas buku. Perancangan karakter utama dan karakter pendukung pada konten diciptakan menggunakan gaya visual yang sesuai dengan target sehingga pembaca seolah hadir dalam cerita. Penerapan elemen visual yang penulis gunakan mengandung sifat *friendly*, *playful*, dan *empathetic* sehingga dapat menghadirkan nuansa yang menyenangkan sekaligus menyentuh dari segi empati pembaca.

Dari seluruh hasil penelitian, data, dan prinsip desain yang diterapkan dalam perancangan ini, penulis berharap buku interaktif ini dapat menjadi solusi dari permasalahan dalam topik perancangan. Melalui perancangan buku interaktif ini dapat menjadi sarana efektif untuk menyampaikan informasi mengenai perlakuan yang baik terhadap hewan peliharaan. Dengan demikian, diharapkan anak-anak dapat memiliki rasa tanggung jawab dan menyalurkan cinta kasih kepada sesama makhluk hidup dengan merawat hewan peliharaan serta mencegah tindakan kekerasan agar tidak terjadi lagi pada masa yang akan datang.

5.2 Saran

Setelah melewati semua tahapan perancangan, penulis mendapatkan beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan sebagai evaluasi untuk target audiens maupun mahasiswa di tahun berikutnya yang akan merancang media perancangan yang serupa.

1. Riset topik masalah merupakan bagian penting yang berperan membantu penulis untuk memahami inti permasalahan dalam perancangan buku. Oleh karena itu, pembaca disarankan untuk melakukan riset secara komprehensif dan menyeluruh agar dapat menghasilkan perancangan yang efektif.

2. Adanya studi referensi terhadap perancangan serupa dapat memberikan wawasan bernilai bagi penulis untuk mengembangkan perancangan yang lebih baik. Dalam hal ini, melalui studi referensi dapat membantu penulis memahami berbagai perspektif dalam proses perancangan. Dengan pemahaman yang lebih baik, maka perancangan akan lebih efektif.
3. Dalam merancang sebuah buku, perlu diperhatikan dengan baik isi konten buku termasuk halaman pendahuluan yang cenderung dilupakan. Maka dari itu, penulis menyarankan kepada pembaca yang ingin merancang buku diharapkan lebih cermat dalam menyusun urutan isi buku. Hal ini penting untuk memastikan bahwa buku yang dihasilkan memiliki struktur yang baik dan mudah dipahami oleh pembaca.
4. Elemen visual pada halaman buku yang berisi tujuan atau pesan yang ingin disampaikan, perlu ditekankan untuk meningkatkan keterbacaan dan pemahaman pembaca.
5. Dalam proses *layouting* elemen visual pada perancangan buku ilustrasi anak, penggunaan *multi-column grid* merupakan pilihan yang tepat karena teks pada buku ilustrasi anak umumnya tidak terlalu kompleks.
6. Manajemen waktu dan menjaga kesehatan adalah tantangan terbesar bagi penulis selama merancang buku ini. Kedua hal tersebut penting untuk memastikan bahwa perancangan dapat diselesaikan tepat waktu dengan kualitas yang baik.

