

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Proses perancangan buku interaktif "Jurnal Kecerdasan Anak" dilakukan berdasarkan metode *Book Design* oleh Andrew Haslam, yang mencakup *documentation, analysis, expression, concept, dan design brief*. Penelitian melalui wawancara dengan psikolog, ilustrator, serta survei kuisisioner, mengungkapkan bahwa pemahaman orang tua atas kecerdasan yang dimiliki anak sangat dipengaruhi oleh pengelolaan waktu, perhatian, serta hubungan antar anak dan orang tua. Desain buku ini dirancang untuk membantu orang tua muda memahami tentang *multiple intelligences*, bahwa kecerdasan tidak selalu berpaku pada nilai IQ namun juga banyak kecerdasan lainnya yang menjadikan setiap individu unik dan berbakat. Dengan konsep utama "*Unlock your child's potential*", buku ini menggunakan ilustrasi yang minimalis dengan visual yang *clean* dengan *highlight* yang *fun* namun tetap modern untuk menarik minat audiens. Aplikasi tata letak seperti *single column grid*, dan *two column grid* diterapkan untuk memberikan kenyamanan membaca. Sedangkan media pendukung seperti *merchandise, roll up banner*, dan *website ads banner* dirancang guna memperluas jangkauan dalam promosi. Melalui buku ini, diharapkan orang tua dapat lebih memahami dan menghargai kecerdasan masing-masing anak, dalam mendidik anak menjadi pribadi yang percaya diri dan tidak minder akan bakatnya.

#### **5.2 Saran**

Setelah melalui setiap proses perancangan, penulis mendapatkan beberapa masukan yang dapat menjadi pertimbangan bagi peneliti yang ingin membahas topik serupa di kemudian hari. Beberapa masukan tersebut diantaranya adalah:

1. Peneliti

Perancangan ini dapat menjadi referensi utama bagi peneliti yang tertarik untuk memperluas kajian media informasi interaktif, khususnya

yang berfokus pada teori kecerdasan majemuk maupun perkembangan bakat anak. Disarankan untuk mempertimbangkan pilihan target audiens dengan lebih matang sehingga data yang diambil dapat menjadi solusi tepat guna bagi khalayak masyarakat. Ketika membuat sebuah media informasi, maka diperlukan jumlah informasi yang tidak sedikit, terlebih lagi mengenai hal yang berkaitan dengan topik penelitian. Perdalam riset mengenai topik sehingga informasi yang disajikan bermanfaat dan tidak *misleading*. Dalam perancangan desain buku interaktif, sebaiknya memperjelas jenis buku seperti apa yang dirancang. Apabila terdapat tes dalam buku, perlu ditambahkan indikator keberhasilan, misalnya dalam bentuk skor guna menghindari asumsi-asumsi yang bersifat pribadi mengenai keunggulan anak di bidang tertentu. Apabila ingin merancang buku untuk dua target audiens berbeda, maka disarankan untuk membuat dua media terpisah terutama jika *range* kedua target audiens sangat jauh. Dikarenakan penulis hanya berperan sebagai desainer dengan isi buku yang divalidasi psikolog, maka diperlukan penambahan profil desainer dan profil penulis pada buku.

## 2. Universitas

Tugas akhir ini diharapkan dapat berfungsi sebagai panduan praktis bagi mahasiswa yang sedang atau akan melakukan perancangan serupa. Universitas diharapkan mendukung penelitian sejenis dan mendorong inovasi dan kontribusi nyata dari mahasiswanya, sehingga penelitian serupa dapat berjalan dengan baik dan menambah pustaka ilmu universitas terutama dalam keilmuan desain komunikasi visual.