

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh penulis pada Bab IV, perancangan buku edukasi interaktif ini dirancang untuk menjawab rumusan masalah, mengenai bagaimana media ini dapat mengedukasi orang tua terkait parentifikasi emosional. Masalah utama yang ditemukan adalah adanya tindakan yang dilakukan oleh orang tua, yang berdampak secara berkelanjutan kepada perkembangan psikologis anak, yaitu parentifikasi emosional. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa kurangnya media informasi yang membahas secara khusus mengenai parentifikasi emosional, dan bagaimana cara untuk menghindarinya, dengan pendekatan yang interaktif.

Buku edukasi interaktif ini dirancang untuk menjadi upaya dalam mengatasi masalah tersebut, melalui konten edukasi yang relevan, penggunaan visual yang menarik, serta elemen interaktif seperti aktivitas regulasi emosi. Data yang diperoleh melalui *alpha test* dan *beta test* menunjukkan bahwa buku ini dapat membantu orang tua dalam memahami konsep parentifikasi emosional, serta memberikan panduan praktis untuk mengelola emosi tanpa melibatkan anak, dan meningkatkan kesadaran mengenai peran orang tua yang ideal.

Dengan demikian, buku ini dapat menjadi solusi yang efektif untuk menjawab kebutuhan media edukasi interaktif mengenai parentifikasi emosional untuk orang tua. Desain visual, tata letak, dan konten interaktif yang digunakan telah mendukung tujuan edukasi, serta memberikan pengalaman membaca yang ringan dan relevan. Keseluruhan perancangan ini sudah menjawab rumusan masalah yang diajukan, yaitu merancang media informasi interaktif yang mampu mengedukasi orang tua mengenai parentifikasi emosional secara optimal.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan manfaat teoritis dan praktis yang telah diuraikan oleh penulis, saran yang penulis berikan adalah teruntuk dosen, peneliti, mahasiswa,

dan universitas untuk mendukung penelitian dan perancangan yang sejenis ini kedepannya. Berikut adalah saran dari penulis:

Secara teoritis, penulis menyarankan agar penelitian ini dijadikan acuan bagi peneliti yang ingin mengeksplorasi pendekatan visual yang interaktif untuk menyampaikan isu-isu yang cukup berat seperti parentifikasi emosional. Kemudian, ada baiknya jika calon peneliti mempertimbangkan format media yang berbeda, untuk memperluas cakupan informasi.

Secara praktis, penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi dosen atau peneliti lainnya untuk mengembangkan materi pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan buku edukasi interaktif. Penulis juga menyarankan mahasiswa yang tertarik dalam topik sejenis ini untuk tidak hanya memperhatikan aspek desain saja, namun juga memberikan fokus pada pengumpulan data dan mencari tahu kebutuhan target audiens. Universitas diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi yang mendukung perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual.

Pada segi konten dan desain perancangan, penggunaan kosa kata dalam desain hendaknya menyesuaikan dengan kelompok usia target dan tingkat sosial ekonomi. Penggunaan kata panggilan yang kasual, dengan menggunakan kata seperti "kalian" dan "kamu" dapat disesuaikan dengan panggilan yang lebih sesuai seperti "Mom" atau "Dad". Selain itu, penggunaan kata "Not for kids" pada ilustrasi supergrafis bertujuan untuk menggambarkan beban emosional orang tua yang tidak seharusnya ditanggung oleh anak. Namun, penggunaan kata ini dapat memberikan arti yang ambigu seakan-akan buku tidak diperbolehkan dilihat oleh anak-anak yang terparentifikasi.

Pada penggunaan *grid* dalam desain, penulis dapat menggunakan *multiple column grid* untuk beberapa halaman, untuk meningkatkan kerapihan dan struktur dari desain. Pada desain *merchandise*, penyesuaian usia dan tingkat sosial ekonomi ini juga diaplikasikan pada *merchandise* yang telah dirancang oleh penulis. Desain *merchandise* untuk gelas dan gantungan kunci masih bisa di tingkatkan lagi, untuk memberikan pesan buku ke dalam desain *merchandise*.