

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan *website* mengenai *body image* positif bagi anak perempuan ini dilakukan sebagai respon terhadap masih minimnya media informasi yang ramah anak dan relevan secara budaya dalam membahas isu citra tubuh di Indonesia. Berdasarkan hasil analisis data dari kuesioner, *in-depth interview*, studi eksisting, serta studi referensi ditemukan bahwa banyak anak perempuan usia 10–13 tahun mengalami tekanan sosial dan rendah diri akibat standar kecantikan yang sempit. Di sisi lain, orang tua belum sepenuhnya menyadari pentingnya *body image* positif sebagai bagian dari pendidikan anak. Kurangnya bimbingan dari media maupun lingkungan dapat berisiko menimbulkan dampak negatif di masa depan.

Melalui pendekatan *design thinking*, penulis merancang solusi berbasis *website edutainment* menyajikan konten edukasi yang dilengkapi dengan fitur *visual novel*. *Website* ini bertujuan untuk membangun pemahaman tentang keberagaman bentuk tubuh dan kecantikan, memperkuat rasa percaya diri anak perempuan, serta menjadi alat bantu yang mendukung komunikasi antara anak dan orang tua dalam hal penerimaan diri. Seluruh elemen dalam perancangan ini dirancang secara inklusif, ringan, dan komunikatif agar mudah diterima oleh target audiens.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah konsep *website edutainment* yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan, menarik, dan dapat diakses oleh anak-anak maupun orang tua. *Website* ini memanfaatkan kekuatan ilustrasi, *storytelling*, dan aktivitas interaktif untuk membentuk pemahaman yang sehat tentang *body image*. Diharapkan hasil perancangan ini dapat menjadi kontribusi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, serta memberikan manfaat nyata dalam mendukung kesehatan mental dan perkembangan anak perempuan di Indonesia.

5.2 Saran

Dalam proses merancang *website* mengenai *body image* positif bagi anak perempuan, penulis telah melalui berbagai tahapan mulai dari perumusan masalah, penetapan landasan teori, pengumpulan data, hingga pengembangan konsep visual dan implementasi prototipe. Sepanjang proses tersebut, penulis menyadari masih terdapat ruang perbaikan, yang dapat dijadikan bahan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut, baik dalam hal pendekatan riset maupun implementasi desain.

Hal pertama yang dapat diperbaiki ke depannya adalah konsistensi gaya ilustrasi. Meskipun penggunaan gaya *chibi* dan proporsi reguler ditujukan untuk membedakan nuansa interaktif dan informatif, perbedaan visual ini dapat menimbulkan kesan kurang kohesif secara keseluruhan. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan agar gaya ilustrasi diselaraskan secara lebih menyatu agar pengalaman visual pengguna menjadi lebih konsisten dan mendukung narasi dengan lebih kuat. Perlu diakui bahwa gaya *anime* juga memiliki kekurangan, seperti representasi tubuh yang tidak proporsional dan kurang inklusif. Karakter *anime* yang bertubuh sangat ramping dan berproporsi tidak realistis dapat memicu perbandingan sosial pada anak-anak. Hal ini menghambat kemampuan mereka untuk mengenali tubuh normal, serta meningkatkan risiko ketidakpuasan tubuh dan gangguan makan. Maka dari itu, representasi visual dalam karya ini perlu dikembangkan secara lebih sadar, agar tidak hanya menampilkan karakter yang menggemaskan, tetapi juga mencerminkan proses pertumbuhan dan perubahan tubuh perempuan pada usia pra-remaja.

Penggunaan *font* berwarna putih pada beberapa desain di *website* dan media sekunder awalnya dipilih untuk memberikan kesan ringan dan bersih, sesuai dengan karakter visual anak-anak. Namun, dalam implementasinya, ditemukan bahwa warna putih kurang nyaman dibaca pada latar yang terlalu terang karena rasio kontras yang rendah. Hal ini dapat memengaruhi keterbacaan, terutama pada layar dengan tingkat kecerahan tinggi. Oleh karena itu, perlu penyesuaian lebih lanjut untuk memastikan kombinasi warna tetap menarik secara visual, namun tetap memenuhi standar legibilitas pengguna.

Dari sisi media, pemilihan *platform website* berbasis *desktop* bertujuan memberikan pengalaman eksplorasi yang lebih luas dan nyaman, terutama saat digunakan bersama orang tua. Namun demikian, untuk ke depannya, penggunaan media alternatif seperti buku cerita anak juga dapat menjadi pendekatan yang lebih inklusif. Dengan pendekatan ini, pesan tentang penerimaan diri dapat lebih mudah dipahami anak-anak dari berbagai latar belakang. Selain itu, konten karya masih terlalu fokus pada isu berat badan. Padahal, aspek lain seperti jerawat dan *body hair* juga merupakan bagian penting dari dinamika citra tubuh di masa pra-remaja. Untuk meningkatkan efektivitas pendekatan empatik, representasi masalah tersebut perlu ditambahkan agar anak perempuan bisa merasa lebih dilihat dan dipahami secara utuh.

Sebagai catatan penutup, penting bagi perancang media untuk melibatkan ahli sejak awal guna memvalidasi konten dan menyertakan bukti konkret, sehingga kredibilitas karya dapat terjaga. Dalam penelitian ini, informasi psikologis hanya diperoleh dari satu sesi wawancara dan belum didukung kajian literatur yang memadai, sehingga dasar teoritis penyusunan konten masih kurang kuat. Ke depannya, disarankan untuk menggabungkan wawancara ahli dengan studi literatur relevan, serta melakukan proses validasi pada tahap perancangan awal agar hasilnya lebih menyeluruh dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

Berdasarkan masukan yang diterima pada sidang akhir, penulis merumuskan beberapa saran yang ditujukan kepada dosen, peneliti, pembaca, maupun pihak Universitas sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan karya serupa di masa mendatang.

1. Dosen/peneliti

Perancangan *website edutainment* ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen maupun peneliti yang tertarik mengembangkan kajian mengenai isu *body image* pada pra-remaja. Oleh sebab itu, penulis menyarankan kepada mahasiswa yang akan mengangkat isu *body image* atau tema kesehatan mental anak itu harus melakukan riset mendalam mengenai karakteristik psikologis target usia. Proses perancangan sebaiknya didasarkan pada data primer dan sekunder yang akurat untuk memastikan media yang

dibuat sesuai kebutuhan audiens. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan pendekatan visual dan gaya komunikasi untuk anak-anak agar pesan yang disampaikan tidak hanya informatif tetapi juga mudah dipahami dan menyenangkan.

2. Universitas

Perancangan *website edutainment* mengenai *body image* positif bagi anak perempuan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan karya ilmiah dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang mengangkat isu sosial, khususnya terkait perkembangan anak dan pendidikan *non-formal*. Oleh karena itu, Universitas Multimedia Nusantara diharapkan dapat menjadikan tugas akhir ini sebagai referensi dalam pengembangan karya serupa, baik dari segi pendekatan desain, penyusunan konten, maupun pendekatan komunikasi visual yang berbasis riset dan empati terhadap audiens muda.

