

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Perancangan buku cerita interaktif yang berisikan tentang pengetahuan umum dan panduan merajut ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman anak-anak dengan melakukan kegiatan merajut. Melalui pengetahuan dan pembelajaran mengenai informasi pengetahuan merajut serta wawasan baik yang didapatkan dari melakukan kegiatan merajut yang diterapkan dalam bentuk buku interaktif lengkap nuansa merajut, diharapkan mampu memberikan wawasan yang lebih baik mengenai banyaknya manfaat yang bisa didapatkan dari merajut terutama pada peningkatan kreativitas anak-anak.

Masalah utama yang merupakan titik fokus utama dalam perancangan adalah kurangnya wawasan mengenai kegiatan merajut yang merupakan aktivitas yang meningkatkan kreativitas pada era digital sekarang. Di lapangan ditemukan beberapa anak yang tidak memiliki tingkat kefokusian yang kurang dikarenakan paparan gawai yang berlebih tanpa adanya aktivitas fisik kreativitas. Hal ini juga terjadi pada saat anak melakukan kegiatan merajut terutama saat mencoba pertama kalinya dikarenakan kurangnya fokus dikarenakan penggunaan gawai yang berlebihan dan kurangnya kreativitas. Banyak masalah ini ditemukan pada masyarakat kalangan yang berdomisili di kota-kota besar. Oleh karena itu, penulis merancang buku ilustrasi interaktif yang bukan hanya memberikan wawasan mengenai panduan merajut bagi pemula dengan paduan narasi teks buku cerita dan pengalaman interaktif. Buku ini diharapkan dapat menumbuhkan wawasan terhadap manfaat merajut pada kreativitas tumbuh kembang anak serta rasa ingin tahu mengenai lebih dalam tentang dunia merajut.

Proses perancangan dilakukan pertama kali dengan melakukan pengumpulan data terkait efek psikologis kegiatan merajut dan kreatif terhadap keseharian anak dan siswa sekolah dasar, kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan ide untuk menetapkan ide dasar dan pengembangan konsep melalui

*mind mapping*. Dari tahapan tersebut, penulis kemudian dapat menentukan utama yang menarik bagi anak-anak dan pemilihan gaya visual yang terus digunakan selama proses perancangan. Penggunaan gaya visual yang ditetapkan adalah gaya komik dan kartun barat anak-anak sekolah dasar, tidak terlalu kompleks tetapi juga tidak terlalu realis. Selalu dipastikan gaya visual yang digunakan memberikan pembawaan yang menyenangkan. Dilanjutkan dengan pemilihan warna dari proses pengumpulan ide dengan menggunakan warna cerah pastel yang memiliki kontras antara hangat dan dingin, sehingga berfungsi dalam merancang banyak aset ilustrasi visual seperti karya rajutan, karakter, latar, teks, perlengkapan merajut. Dari hasil aset ilustrasi yang sudah dirancang tersebut dapat digunakan dalam buku untuk mendukung proses belajar merajut anak dan warna baru pada panduan merajut. Tidak lupa dengan melakukan pengembangan naskah menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak-anak dan tidak membosankan dengan konten informasi merajut serta teks cerita. Perancangan diteruskan sampai pembuatan berbagai macam elemen interaktif yang mudah digunakan dipadukan dengan ilustrasi pada setiap halaman buku. Dari pembuatan ini, anak-anak jadi lebih aktif dalam belajar merajut tanpa selalu merasa frustrasi.

Setelah melakukan proses perancangan, dilanjutkan ke melakukan dua kali *testing* yaitu *alpha test* dan *beta test*. untuk memastikan perancangan buku sudah sesuai dengan tujuan awal penulis. Sebelum melakukan *testing* final yaitu *beta test*, penulis mengevaluasi terlebih dahulu hasil testing sebelumnya dan melakukan revisi. Dari hasil testing final, menunjukkan bahwa desain buku ilustrasi interaktif berhasil dalam menambah meningkatkan kreativitas dan wawasan merajut anak-anak.

Terakhir, dilakukannya penyebaran buku dengan perencanaan matang dan bantuan dari pihak profesional seperti penerbit, serta media-media sekunder seperti *mini x-banner* dan *merchandise*. Dengan ini, penyebaran buku bertujuan untuk memperluas minat melakukan kegiatan kreativitas seperti merajut pada anak-anak dan mengurangi penggunaan gawai yang berlebih. Melalui pendekatan interaktif yang menarik dan menyenangkan, diharapkan dapat membantu anak-anak

dan orang tua untuk lebih *aware* pada kegiatan yang meningkatkan kreativitas dan manfaat merajut pada anak.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan dapat mendukung penelitian dan perancangan selanjutnya, terutama mengenai merancang buku interaktif mengenai meningkatkan kreativitas anak dengan merajut. Dalam rangka meningkatkan kreativitas anak, terutama anak sekolah dasar mengenai manfaat dan kelebihan merajut pada kreativitas dan pengembangan imajinasi anak, maka perlunya diperhatikan dan dipahami betul mengenai efek terapeutik yang didapatkan dari melakukan kegiatan merajut lebih baik diteliti lebih mendalam dan dipertimbangkan kembali. Hal tersebut dikarenakan masih minimnya informasi dan penelitian terpercaya terkait topik tersebut di Indonesia. Selain itu, perlu diperhatikan juga dalam mengembangkan wawasan dampak kelebihan merajut pada psikologis dan penyampaian imajinasi anak-anak.

Dalam mengangkat tema merajut dengan psikologis dan kreativitas anak maka diperlukannya pemahaman dalam menguasai pengetahuan dasar dan keseluruhan merajut dari bahan, alat, jenis tekstur, penguasaan pola rajutan, dan skill yang diperlukan secara mendalam ketika mengangkat topik yang berhubungan rajutan. Selain dari pemahaman dibutuhkan juga keterlibatan profesional yang sudah terlibat dengan kegiatan kreativitas dan psikologis tumbuh kembang anak. Dari hal ini dapat dengan lebih jelas memahami masalah desain dan masalah sosial yang lebih spesifik dalam mengangkat topik masalah merajut dengan anak-anak yang menggunakan media perancangan solusinya berupa buku interaktif. Oleh karena itu, memahami dan mengkaji ulang kompleksitas dari penggabungan media buku interaktif dengan kegiatan merajut dan manfaatnya, serta memahami dampak nyata pada target audiens yang lebih tepat dan sesuai dengan medianya

Pada proses penelitian dan pengumpulan data, gunakanlah pemilihan bahasa dan kata-kata yang mudah dimengerti oleh responden pada saat melakukan pengumpulan data kuesioner terutama pada anak-anak. Anak berumur 8-12 tahun sudah memiliki kemampuan yang cukup dalam mengisi kuesioner dan tidak perlu

bimbingan orang tua. Dalam menentukan responden dari penelitian kuesioner, perlu dipahami terlebih dahulu bahwa penyebaran kuesioner bagi anak yang berusia 8-12 tahun sudah mencukupi dalam melakukan pengisian kuesioner bagi penelitian.

Proses perancangan visualisasi dasar untuk pengembangan buku interaktif anak diperlukannya penggunaan warna-warna yang cerah dan hangat untuk memudahkan target pembaca anak-anak lebih mudah dalam mencerna konten dan tertarik dengan buku. Dalam perancangan buku anak disarankan untuk menghindari penggunaan warna yang gelap dan dingin sehingga berdampak tidak menonjolkan ilustrasi dengan gaya visual buku anak pada buku. Pada saat melakukan perancangan visualisasi buku terutama pada desain karakter, lebih baik lebih menonjolkan penggunaan gestur dan ekspresi pada karakter dalam buku ilustrasi untuk meningkatkan relevansi dengan pembaca.

Selain dari proses perancangan secara visual, perlu diperhatikan juga pada penggunaan elemen dan konsep interaktif yang lebih mendukung konten dan informasi panduan merajut bagi pemula terutama anak-anak, serta hindari mekanisme yang kurang relevan. Jika tidak memperhatikan mekanisme yang berhubungan dengan topik penyelesaian maka dapat berdampak buruk bagi pembaca anak-anak dengan mempersulit berinteraksi dan memahami konten panduan pada buku. Bukan hanya dalam interaktivitas saja, keseluruhan implementasi lebih baik dioptimalkan pada perancangan media sebagai solusi dari permasalahan topik yang sudah dipilih dan lebih disesuaikan pada latar permasalahan.

Pemahaman terhadap target audiens dan pembaca sangat perlu diperhatikan sehingga konten dan implementasi karya perancangan dapat membuahkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang sudah disesuaikan. Dari pemahaman tersebut penulis memberikan beberapa saran yang dapat menjadi pemikiran dan membantu bagi pihak-pihak yang ingin melakukan pengembangan penelitian yang sama di masa mendatang. Beberapa saran diantaranya berupa baik dari sisi teoritis maupun praktis:

### **5.2.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian mengenai pemanfaatan merajut dalam keseharian dan kreativitas anak-anak, terutama dalam mengurangi penggunaan *gadget* yang berlebihan masih belum memiliki banyak pembahasan yang menjadikan topik tersebut tergolong terbatas. Dari hal tersebut, diharapkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin memilih topik dan permasalahan yang serupa untuk dikembangkan menjadi media interaktif edukatif yang berbasis panduan. Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat mendalami dan mengaitkan permasalahan topik dengan manfaat dampak merajut pada anak-anak dengan lebih teliti sehingga dapat disesuaikan implementasi ke dalam perancangan. Penggunaan aktivitas merajut dan mekanisme interaktif yang dikombinasikan untuk menambah pengalaman yang menyenangkan bagi pembaca perlu diperhatikan terkait dari relevansi penggunaan elemen interaktif dengan tema dan permasalahan. Perlunya dilakukan eksplorasi fitur-fitur interaktif yang lebih menyeluruh dan tidak menghambat kenyamanan pembaca dalam membaca buku. Selain fitur interaktifnya, diperhatikan juga dalam perancangan karakter dengan menggunakan bentuk dan gaya visual yang sesuai dengan target pembaca. Penggunaan gestur, emosi, dan ekspresi pada karakter juga membantu menambahkan relevansi dan ikatan dengan pembaca.

### **5.2.2 Manfaat Praktis**

Perancangan media panduan edukatif mengenai panduan dan informasi konten manfaat merajut pada anak-anak masih sangat minim dan belum ada di Indonesia. Selain itu, media interaktif edukatif mengenai topik tersebut yang memudahkan anak untuk lebih mengerti dan mempermudah anak dalam belajar merajut belum ada. Pemilihan penggabungan dari media interaktif secara fisik dengan tema rajutan merupakan tantangan dengan kompleksitas yang cukup tinggi. Oleh karena itu, diharapkan dapat menjadi efektivitas dalam meningkatkan kreativitas yang mengedukasi dan menumbuhkan kebiasaan baik bagi anak dan orang tua. Perancangan media buku interaktif ilustrasi ini perlu memperhatikan peletakan konten dan

pemilihan interaktivitas dari setiap halaman dan *spread* dalam buku untuk memaksimalkan fungsi dan pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, dalam perancangan penting untuk memperhatikan kenyamanan pembaca dengan menguji coba mekanisme visual dan elemen interaktif dalam buku



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA