

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Emosi merupakan salah satu hal yang berperan penting dalam kehidupan sehari-hari manusia, termasuk anak-anak. Tidak semua anak memiliki kemampuan untuk bisa mengungkapkan emosi-emosi negatifnya, sehingga terkadang anak lebih memilih untuk memendam emosi mereka. Padahal, perilaku memendam emosi merupakan hal yang bisa memberikan dampak buruk kepada kesehatan mental anak ke depannya. Emosi yang dipendam secara terus menerus dapat menyebabkan kecemasan berlebihan, menurunnya kepercayaan diri, hingga komplikasi fisik seperti mual dan muntah.

Berdasarkan hasil riset dan wawancara bersama profesional yang telah dilakukan, penulis menemukan fakta bahwa pola asuh orang tua merupakan faktor yang paling memengaruhi alasan anak lebih memilih untuk tidak mengungkapkan emosinya. Hal ini dikarenakan terkadang orang tua tidak sadar bahwa perilaku atau perkataan mereka juga dapat memengaruhi anak-anak untuk memendam emosi mereka. Berdasarkan data FGD, beberapa anak merasa takut dimarahi dan tidak dimengerti oleh orang tua ketika mereka mencoba untuk bercerita tentang perasaannya, sehingga beberapa anak lebih memilih untuk menceritakan perasaannya kepada teman atau guru saja. Maka dari itu, penting bagi orang tua untuk bisa belajar memahami emosi anak-anak juga, terutama emosi-emosi negatif yang terkadang sulit untuk diungkapkan oleh anak seperti frustrasi dan kesedihan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, orang tua dapat belajar untuk mendengarkan anak dan memberikan tempat yang aman dan nyaman bagi anak untuk bercerita tanpa menghakimi mereka. Selain itu, orang tua juga bisa membimbing anak untuk mengajarkan cara-cara yang bisa dilakukan oleh anak untuk meluapkan emosi terpendam mereka melalui cara yang sehat dan tidak membahayakan anak. Maka dari itu, penulis menawarkan solusi desain berupa

perancangan buku cerita interaktif yang menyediakan informasi mengenai memahami emosi anak-anak yang terpendam untuk orang tua.

Buku yang dirancang memuat berbagai jenis interaktif seperti *flip-flap*, *pop-up*, *participation*, *touch and feel*, *peek-a-boo*, dan *sliding* untuk menambah ketertarikan pembaca serta pemahaman pembaca dalam memahami alur cerita. Hasil dari kuesioner dan wawancara terhadap target pasar juga mendukung kebutuhan orang tua terhadap media informasi ini. Proses perancangan buku ini dilakukan berdasarkan metode *design thinking* oleh Tim Brown yang diawali oleh tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Melalui buku interaktif ini, diharapkan agar orang tua bisa semakin belajar memahami emosi anak-anak yang terpendam, sehingga orang tua bisa menjadi tempat yang nyaman bagi anak untuk berbagi perasaannya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah penulis lakukan, maka penulis memberikan saran kepada penulis lain apabila ingin melanjutkan penelitian ini atau melaksanakan penelitian serupa, serta kepada universitas agar UMN bisa menjadi semakin lebih baik ke depannya.

1. Dosen/Peneliti

Penulis disarankan untuk bisa melakukan riset yang lebih dalam dan spesifik terkait topik. Penulis bisa melakukan pengumpulan data dan membandingkan teknik-teknik *parenting* dari beberapa orang tua yang diterapkan pada anak untuk mendapatkan data yang tidak terlalu bias, sehingga penulis juga bisa menawarkan solusi permasalahan yang lebih spesifik terhadap target pasar. Penulis juga disarankan untuk bisa lebih memerhatikan *time management* dan mengikuti *timeline* pengerjaan Tugas Akhir yang telah dibuat sebelumnya agar tidak kewalahan untuk menyelesaikan media-media yang dirancang.

2. Universitas

Diharapkan agar universitas bisa memberikan saran tempat *printing* yang bisa membuat buku interaktif agar penulis dan penulis lainnya bisa

menghasilkan buku interaktif yang lebih rapi dan maksimal sebagai hasil akhir perancangan. Diharapkan juga agar universitas bisa memberikan tenggat waktu yang lebih panjang selama pengerjaan media perancangan, sehingga mahasiswa bisa menghasilkan karya-karya yang lebih maksimal.

Selain dari saran terhadap pembaca, penulis juga telah menerima beberapa saran dan kritik dari dewan sidang selama sidang akhir berlangsung. Melalui saran dan kritik yang telah penulis terima, penulis harap hal ini bisa menjadi pembelajaran dan masukan yang berharga bagi penulis sebagai desainer ke depannya. Adapun saran dan kritik tersebut adalah sebagai berikut:

1. Desain karakter sebaiknya lebih divisualisasikan dengan hal-hal yang berkaitan dengan Indonesia karena target perancangan ini ditujukan untuk masyarakat Indonesia. Misalnya, visual karakter Luca, papa Luca, dan mama Luca dapat dibuat memiliki rambut hitam atau coklat dengan mata hitam atau coklat. Desain Taru dan Lumi juga sebaiknya menggunakan karakter hewan yang identik dengan Indonesia, seperti kancil, gajah, harimau, dan hewan endemik Indonesia lainnya.
2. Visual desain karakter papa dan mama Luca terlihat terlalu muda untuk dijadikan sebagai orang tua. Maka dari itu, seharusnya desain papa dan mama Luca dapat didesain terlihat lebih tua. Salah satu caranya dengan menambahkan visualisasi keriput yang jelas pada fitur wajah papa dan mama Luca.
3. Apabila target perancangan ditujukan kepada dua target, yaitu orang tua selaku target primer dan anak-anak selaku target sekunder, seharusnya *beta test* dilaksanakan kepada kedua target tersebut secara bersamaan, bukan hanya kepada target primer (orang tua). Hal ini bertujuan untuk melihat reaksi *bonding* antara anak-anak dan orang tua, serta menilai apakah buku yang telah dirancang efektif dan sesuai untuk kedua target perancangan.
4. Penyampaian cerita dan pesan moral kepada pembaca kurang halus, sehingga beberapa bagian cerita memberikan kesan paksaan.