BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku *pop-up* interaktif ini dilatarbelakangi oleh pentingnya meningkatkan nilai kemandirian pada anak di usia dini, salah satu cara untuk meningkatkannya adalah dengan melakukan kegiatan memasak. Dengan memasak, seorang anak dapat membangun rasa percaya diri, tanggung jawab, serta kemampuan untuk mengambil keputusan dengan lebih cepat. Namun berdasarkan hasil pengumpulan data penulis, masih banyak anak yang kurang berminat dengan kegiatan memasak, salah satu penyebabnya adalah kurangnya media belajar memasak menarik yang sesuai dengan sifat anak-anak dan sifat orang tua yang sangat protektif. Maka dari itu, diperlukan suatu media informasi baru yang dapat menarik perhatian anak-anak untuk mulai belajar memasak, yang nantinya dapat menjadi sarana bagi anak-anak untuk menumbuhkan nilai kemandiriannya.

Buku *pop-up* interaktif dirancang sebagai solusi untuk permasalahan tersebut. Buku ini mengemas konten edukasi seputar dunia memasak dengan cerita dan tokoh-tokoh yang menarik, tidak hanya itu, kehadiran elemen interaktif seperti *pop-up, lift the flap,* fitur lepas pasang hingga *rotating mechanism* memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi anak untuk dapat mensimulasikan kegiatan memasak dan tentunya mampu meningkatkan retensi dari pembaca untuk dapat menangkap informasi yang diberikan oleh buku perancangan penulis dari halaman awal hingga halaman terakhir. Hal tersebut juga sudah dibuktikan melalui hasil uji dari *alpha test* dan *beta test* yang menunjukkan bahwa buku perancangan penulis dapat menariik minat anak-anak dan mampu mempermudah mereka dalam menangkap pembelajaran memasak yang disampaikan lewat isi konten buku.

Melalui buku ini, diharapkan anak-anak khususnya yang berada dalam rentang usia 6-9 tahun dapat semakin terdorong untuk menumbuhkan minatnya dalam mempelajari kegiatan memasak, yang tentunya melalui kegiatan memasak

tersebut, anak-anak dapat menumbuhkan sifat kemandiriannya yang dapat berguna untuk membangun karakter mereka agar dapat lebih siap untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa yang akan mendatang. Buku ini tidak hanya menyajikan informasi mengenai panduan memasak untuk anak, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, penuh imajinasi, dan interaktif. Perancangan *pop-up* interaktif ini juga menjadi bukti bahwa sebuah media visual dapat menjadi suatu pendekatan dalam proses pendidikan anak.

5.2 Saran

Penulis mempelajari banyak hal baru dan juga mendapatkan pengalaman baru selama menjalankan tugas akhir ini. Penulis mempelajari lebih dalam mengenai perancangan buku cerita khusus untuk anak-anak, tidak hanya itu, penulis juga mengetahui lebih luas informasi mengenai pembelajaran memasak untuk anak-anak usia dini.

Berdasarkan dari hasil perancangan yang penulis telah lakukan, penulis mendapatkan saran selama proses perancangannya, yaitu untun lebih berhati-hati dalam menetapkan SES yang akan dijadikan target audiens bagi perancangan penulis. Penulis juga mendapatkan saran untuk memperdalam kembali teori-teori desain yang ada untuk diterapkan dalam perancangannya. Tidak hanya itu penulis juga mendapatkan saran untuk memperdalam kembali konten yang akan dibawakan, khususnya mengenai cara membawakan isi konten yang difokuskan untuk anak-anak. Terakhir, penulis juga mendapatkan saran untuk menambahkan karakter yang lebih bervariasi dari segi *gender* sehingga dapat meningkatkan *engagement* dari setiap calon pembaca dengan *gender* yang berbeda-beda.

Setelah melewati proses perancangan yang panjang baik dalam perancangan laporan maupun karya tugas akhir. Berikut merupakan saran yang dapat penulis berikan bagi dosen/ peneliti maupun universitas:

1. Dosen/ Peneliti

   Penulis berharap bahwa perancangan ini dapat menjadi sumber referensi bagi dosen ketika membahas media perancangan yang serupa untuk mahasiswa lainnya yang akan melakukan tugas akhir dengan topik serupa. Penulis berharap bahwa segala kelebihan

maupun kekurangan dari perancangan penulis dapat berguna bagi mahasiswa lainnya yang akan melakukan tugas akhir.

2. Universitas

   Penulis berharap bahwa perancangan ini dapat menjadi ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual bagi universitas, baik itu dapat digunakan sebagai referensi perancangan mahasiswa tugas akhir maupun referensi pembelajaran di universitas. Bagi universitas penulis juga dapat memberikan saran untuk memperdalam kembali pembelajaran mengenai cara penulisan yang sesuai untuk buku cerita anak-anak.

Berdasarkan saran yang penulis dapatkan dan juga berikan bagi pembaca, penulis berharap bahwa untuk ke depannya, pembaca atau calon peneliti dapat meminimalisir kekurangan yang dilakukan oleh penulis. Penulis juga menyadari bahwa perancangan karya maupun laporan ini masih jauh dari kata sempurna.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA