

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pada perancangan Tugas Akhir ini penulis menggunakan pendekatan *Design Thinking* oleh Tim Brown (2005), dimulai dari tahap *empathize* dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, *focus group discussion*, studi eksisting, studi referensi, dan penyebaran kuesioner untuk memahami permasalahan yang ada. Selanjutnya, pada tahap *ideate*, dilakukan proses *brainstorming* menggunakan *mind mapping* untuk menemukan *keyword* dan *big idea* "Mini Men, Big Morals" yang diangkat dari *keyword* "childhood, emotion, dan positive" yang kemudian diterapkan pada elemen-elemen visual dalam tahap *prototype*.

Buku aktivitas ini termasuk dalam kategori buku interaktif dengan jenis partisipatif, yang berisi kegiatan-kegiatan yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan pengetahuan. Tujuannya adalah memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan lebih optimal bagi anak. Proses perancangan juga telah melalui tahap uji coba dan revisi melalui *alpha testing* dan *beta testing* yang dilakukan bersama anak laki-laki usia 6 – 8 tahun.

Mengacu pada salah satu pilar Desain Komunikasi Visual, perancangan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam penyampaian informasi yang sebelumnya kurang efektif, agar menjadi lebih tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan *audiens*. Oleh karena itu, buku ini dirancang sebagai media pembelajaran bagi anak laki-laki yang berusia 6 sampai dengan 8 tahun, dengan menggabungkan aktivitas yang melibatkan kemampuan berpikir logis, analisis, keterampilan motorik, hingga aspek afektif. Hal ini diharapkan dapat mengoptimalkan fungsi indera anak saat membaca bukunya, sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diingat.

Secara keseluruhan, penulis merancang buku *The Journey of Moralia* sebagai respons terhadap meningkatnya kasus kekerasan yang melibatkan anak laki-laki di Indonesia, dengan menghadirkan media edukatif yang interaktif dan

dirancang khusus untuk anak usia 6–8 tahun. Buku ini menjadi sarana pembentukan karakter yang menyenangkan dan aplikatif melalui pendekatan bermain sambil belajar, yang membantu anak mengenali dan mengelola emosinya, serta memahami nilai-nilai moral seperti kejujuran, empati, dan kerja sama. Selain itu, buku ini mendorong keterlibatan aktif orang tua dalam proses tumbuh kembang anak, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih eksploratif dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Dengan menggabungkan konten edukatif dan visual yang menarik, buku ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, efektif, dan berdampak jangka panjang terhadap pembentukan moral anak laki-laki agar tumbuh menjadi pribadi yang positif, bertanggung jawab, dan bebas dari perilaku kekerasan.

5.2 Saran

Penulis mendapatkan banyak wawasan baru serta pengalaman berharga selama proses perancangan tugas akhir ini. Penulis belajar lebih dalam mengenai penyusunan konten edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 6–8 tahun, khususnya dalam membentuk karakter positif melalui media visual yang interaktif. Selain itu, penulis juga memperoleh pemahaman yang lebih luas mengenai isu kekerasan terutama yang dilakukan oleh pihak laki-laki dan pentingnya penanaman nilai moral sejak dini. Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran bagi pembaca yang berminat untuk mengembangkan penelitian atau perancangan dengan topik serupa. Berikut adalah saran-saran yang dapat penulis berikan.

a. Dosen atau Peneliti

Penelitian dan perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi awal bagi dosen, peneliti, dan akademisi yang tertarik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis nilai karakter untuk anak usia dini, khususnya anak laki-laki. Dengan pendekatan visual dan interaktif yang digunakan dalam buku ini, saran bagi dosen dan peneliti adalah untuk menggali lebih dalam pendekatan komunikatif visual yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai moral, seperti empati, kontrol diri, dan tanggung jawab. Penting untuk memperhatikan penggunaan narasi yang relevan, ilustrasi yang

inklusif, serta aktivitas yang mampu mendorong refleksi dan pemahaman emosional anak. Penelitian ini juga membuka peluang eksplorasi lebih lanjut terhadap studi tentang perbedaan pendekatan pengasuhan dan pengajaran nilai moral antara anak laki-laki dan perempuan. Dosen atau peneliti dapat memperluas studi ini dengan menelaah pengaruh budaya lokal, media populer, serta peran orang tua dan guru dalam membentuk karakter anak laki-laki secara lebih komprehensif. Selain itu, saran juga diberikan untuk mengembangkan model evaluasi efektivitas media interaktif dalam pembentukan karakter, agar hasil desain dapat diukur secara terstruktur dan ilmiah.

b. Universitas

Bagi pihak universitas, khususnya program studi Desain Komunikasi Visual dan lembaga penelitian terkait, disarankan untuk memberi perhatian lebih terhadap isu kekerasan yang dilakukan oleh laki-laki dari perspektif desain yang solutif dan preventif. Penulis menyarankan agar universitas dapat mendorong kolaborasi lintas disiplin antara desainer, psikolog anak, serta pendidik dalam mengembangkan media edukatif yang lebih adaptif terhadap kebutuhan karakteristik usia anak-anak. Hal ini termasuk membuka ruang kerja sama proyek tugas akhir yang bersifat multidisipliner. Universitas juga diharapkan menyediakan fasilitas serta akses terhadap data dan narasumber profesional di bidang perkembangan anak untuk mendukung kelengkapan riset dan perancangan yang berorientasi pada intervensi sosial. Selain itu, saran diberikan untuk memperkuat kurikulum DKV agar mencakup materi desain berbasis empati dan desain inklusif, sehingga mahasiswa memiliki perspektif luas dalam merancang solusi desain yang tidak hanya estetis, tetapi juga fungsional dan berdampak nyata terhadap masyarakat, terutama kelompok rentan seperti masyarakat awam.