

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Hasil analisis dan pembahasan pada perancangan media Pengenalan Lukisan Raden Saleh untuk Anak Usia 8–10 Tahun dilakukan melalui tahapan *design thinking* yang meliputi *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, penulis mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, serta studi literatur dan studi yang ada untuk memahami secara lebih mendalam tentang siapa Raden Saleh dan karya-karyanya serta kebutuhan anak-anak, bagaimana cara membuat ilustrasi dan pewarnaan yang sesuai dengan anak-anak, serta preferensi visual yang mampu menarik perhatian mereka. Data tersebut menunjukkan bahwa anak usia 8–10 tahun membutuhkan media pembelajaran yang bersifat naratif, visual, dan interaktif agar lebih mudah memahami konteks sejarah dan karya seni terutama pengetahuan tentang pelukis Indonesia Raden Saleh.

Pada tahap *define*, seluruh temuan tersebut dianalisis hingga merumuskan fokus utama permasalahan, yaitu bagaimana mengenalkan sosok dan karya Raden Saleh dengan bahasa yang sederhana, alur yang mudah dipahami, serta visual yang menarik tanpa menghilangkan nilai edukatif. Dengan kebutuhan tersebut, tahap *ideate* menghasilkan konsep buku ilustrasi yang interaktif dengan menggabungkan *storytelling*, elemen interaktif, aktivitas yang bisa dikerjakan untuk menyelesaikan misi dan warna-warna cerah tapi tetap dengan ciri khas Raden Saleh yaitu *warm tone* yang dibuat cerah untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan untuk anak-anak. Ide dikembangkan melalui *brainstorming*, pembuatan *mind map*, dan pencarian *keywords* untuk membentuk *big idea* dan konsep keseluruhan dari cerita dan untuk menjaga konsistensi gaya visual dan tone cerita.

Tahap *Prototype* kemudian menghasilkan sketsa karakter, ilustrasi halaman, layout, untuk menguji alur cerita setelah sudah cukup menarik dan sesuai, dilanjutkan kedalam tahapan pewarnaan seluruh asset visual dan menyusun kedalam halaman buku serta perancangan elemen interaktif seperti *pop-up*, *pull-*

tab, *peak-a-boo* dan *puzzle* supaya buku terlihat lebih menarik dan tidak membosankan. Tahap *test* dilakukan melalui *alpha test* pada *prototype day* di lobby umum setelah itu melakukan play testing kepada anak usia 8–10 tahun, feedback dari testing tersebut digunakan untuk menyempurnakan ilustrasi, memperjelas alur cerita, menambahkan elemen interaktif yang lebih relevan, dan memperbaiki penggunaan bahasa serta layout penulisan agar lebih mudah dipahami oleh anak. Melalui proses perancangan yang sistematis dan fokus pada pengalaman anak, buku interaktif ini berhasil dirancang sebagai media edukatif yang mampu memperkenalkan karya-karya Raden Saleh dengan cara yang lebih efektif, menyenangkan, dan mudah dipahami. Media ini diharapkan dapat menjadi media yang berhasil bagi anak-anak untuk mengenal seniman besar Indonesia Raden Saleh sekaligus membangkitkan minat mereka terhadap seni dan sejarah sejak dulu.

5.2 Saran

Selama penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menerima berbagai masukan yang membantu proses pengembangan perancangan. Selain itu, penulis juga ingin memberikan saran bagi peneliti lain yang nantinya mengangkat topik serupa. Harapannya, baik penulis maupun peneliti berikutnya dapat terus berkembang dan menghasilkan karya yang lebih baik. Berikut saran yang dapat penulis sampaikan.

1. Dosen/Peneliti

Saran yang dapat diberikan secara teoritis bagi peneliti selanjutnya adalah melakukan eksplorasi yang lebih mendalam terhadap aspek sejarah seni dan konteks sosial budaya pada masa Raden Saleh. Pendekatan ini penting agar anak-anak tidak hanya mengenal karya lukisnya, tetapi juga memahami latar belakang, nilai, serta cerita di balik karya tersebut secara lebih komprehensif. Elemen interaktif juga dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fungsi yang jelas dan bermakna, sehingga tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi mampu menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dan mudah diingat (*memorable*). Aktivitas interaktif sebaiknya disusun secara bertahap, dari

tingkat kesulitan rendah hingga lebih tinggi, dan disesuaikan dengan kemampuan anak usia 8–10 tahun agar tetap menyenangkan dan mudah dipahami.

Dari segi perancangan buku, ketebalan buku perlu diperhatikan karena buku yang terlalu tebal dapat terasa mengintimidasi bagi anak. Oleh karena itu, jumlah halaman dan konten sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik buku ilustrasi anak agar terasa lebih ringan dan ramah. Konsistensi desain visual juga perlu dijaga melalui pemilihan warna, ilustrasi, dan tipografi yang cerah, jelas, serta sesuai dengan hasil penelitian dan karakter anak, sehingga tidak membingungkan pembaca. Pada bagian sampul, disarankan untuk mengeksplorasi gaya pewarnaan, ilustrasi, dan komposisi judul yang lebih beragam dan netral gender, agar dapat menarik minat anak laki-laki maupun perempuan serta merepresentasikan tema seni dan petualangan yang diangkat.

2. Universitas

Universitas diharapkan dapat menyediakan fasilitas dan dukungan yang lebih optimal bagi mahasiswa yang mengerjakan Tugas Akhir. Salah satunya dengan memperbanyak sumber referensi terkait seni, sejarah, dan desain, termasuk akses ke perpustakaan digital, museum, ataupun ahli yang relevan. Selain itu, universitas juga dapat menawarkan lebih banyak lokakarya atau seminar mengenai metode penelitian desain, pengembangan media interaktif, serta teknik visual yang sesuai untuk anak-anak. Dengan adanya dukungan tersebut, siswa dapat mengembangkan karya yang lebih komprehensif, kreatif, serta relevan dengan kebutuhan pendidikan seni di Indonesia.