

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku ilustrasi interaktif ini bertujuan menjadi media pembelajaran sekaligus jembatan komunikasi antara anak dan orang tua mengenai alergi gandum. Berdasarkan data yang didapatkan, edukasi mengenai alergi gandum diperlukan karena anak usia dini masih sulit memahami konsep alergi dan berisiko mengonsumsi makanan pemicu, terutama di sekolah. Sementara, media edukasi anak yang secara khusus membahas alergi gandum masih belum tersedia. Hasil wawancara dengan dokter dan orang tua menegaskan bahwa gejala alergi gandum beragam dan prevalensinya meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Orang tua pun membutuhkan sarana pendukung untuk menjelaskan alergi dengan cara yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun. Di sisi lain, kebiasaan rutinitas membaca sebelum tidur menjadi kesempatan ideal untuk menghadirkan media pembelajaran yang ramah anak. Observasi di sekolah TK IPEKA BSD menunjukkan bahwa anak-anak usia dini sangat responsif terhadap visual cerah dan buku dengan fitur interaktif seperti *lift-the-flap* atau *pop-up*, sehingga buku ilustrasi interaktif menjadi solusi yang tepat untuk mempermudah pemahaman melalui visualisasi dan cerita yang menarik dan interaktif.

Proses perancangan dilakukan dengan menggunakan metode Evelyn Ghozalli dalam buku “Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional” dengan penggabungan metode *Design Thinking* dari Hasso Plattner sebagai proses pemecahan masalah yang iteratif dan berfokus pada kebutuhan audiens. Tahap awal dimulai dari riset, yaitu pengumpulan data mengenai permasalahan yang dialami anak dengan alergi gandum dan orang tua melalui *secondary research*, observasi, wawancara narasumber, dan wawancara ahli. Data tersebut diolah pada tahap *define* untuk memahami kebutuhan pengguna dengan bentuk *user persona*. Penulis mengembangkan konsep melalui pembuatan *mindmap*, penentuan *keywords* dan *big idea*, penyusunan *moodboard* dan referensi,

stylescape, pemilihan tipografi dan palet warna, hingga perancangan *layout*. Semua hasil pengembangan tersebut kemudian dijadikan acuan dalam menyusun konten informasi, narasi, mekanisme interaktif, serta visualisasi buku. Buku ini pun dirancang untuk dibaca anak bersama orang tua atau wali. Konsep yang digunakan mengacu pada latar yang mudah dikenali bagi anak, yaitu pesta snack di sekolah. Hal ini dipadukan dengan elemen imajinatif berupa dunia gandum. Cerita buku mengikuti dua karakter kembar, Lucy dan Lucas yang ditemani sosok mentor yaitu Peri Roti untuk mempelajari alergi gandum. Mekanisme interaktif yang digunakan juga bervariasi, seperti *slider*, *lift-the-flap*, *touch and feel*, *stick-it*, dan *pop-up*.

Setelah tahap produksi *prototype*, buku ilustrasi interaktif diuji melalui *alpha test* untuk mendapatkan saran dan kritik dari khalayak umum. Selanjutnya, *beta test* dilakukan kepada target audiens langsung, yaitu anak-anak dengan alergi gandum dan orang tua mereka. Hasil *beta test* menunjukkan bahwa anak-anak sangat antusias mempelajari alergi gandum melalui fitur interaktif yang membuat mereka lebih fokus, tidak cepat bosan, dan terdorong untuk mengeksplorasi halaman demi halaman. Orang tua juga merasa terbantu karena ilustrasi dan narasi cerita memungkinkan proses edukasi dan komunikasi berlangsung lebih efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi interaktif ini berhasil menjawab rumusan masalah perancangan, yaitu sebagai media edukasi yang mudah dipahami oleh anak sekaligus berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara orang tua dan anak dalam memahami alergi gandum. Dengan adanya media edukasi ini, anak-anak menjadi lebih fokus, tidak mudah merasa bosan, serta terdorong untuk aktif mengeksplorasi isi buku mengenai alergi gandum.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil sidang akhir, penulis mendapatkan beberapa masukan penting untuk pengembangan karya. Pertama, ketua sidang dan dosen penguji menyarankan apabila ingin mengangkat isu inklusivitas, diperlukan riset lanjutan terkait penggunaan penamaan karakter. Kedua, elemen interaktivitas disarankan tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga memperkuat nilai edukasi, misalnya melalui penyajian fakta menarik seperti informasi di balik makanan. Ketiga,

melakukan pengenalan makanan khas Indonesia yang lebih variatif sebagai alternatif makanan gandum, seperti bihun sebagai pengganti mie berbahan terigu. Keempat, dosen penguji juga menyarankan untuk memberikan pengenalan alergi gandum menjadi ke dalam tiga kategori yang jelas, yaitu makanan yang aman dikonsumsi, makanan yang tidak boleh dikonsumsi sama sekali, serta makanan yang perlu ditanyakan atau memerlukan persetujuan orang tua. Kelima, penggunaan bahan teksur untuk interaksi *touch-and-feel* juga perlu dipertimbangkan lebih matang agar tetap relevan dan efektif secara edukatif. Terakhir, disarankan adanya catatan atau panduan kecil bagi orang tua untuk membantu menjelaskan istilah-istilah tertentu kepada anak agar proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

Sebagai bentuk upaya untuk menyempurnakan penelitian dan perancangan, penulis juga telah menyusun sejumlah saran berdasarkan manfaat dan temuan yang diperoleh sepanjang proses perancangan. Saran ini ditujukan tidak hanya bagi dosen atau peneliti, tetapi juga bagi pihak universitas dan calon peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian atau merancang media serupa di masa mendatang. Saran terdiri dari dua kategori yakni teoritis dan praktis. Berikut merupakan saran yang dapat dipertimbangkan dari hasil perancangan ini:

1. Dosen/ Peneliti

Dalam pengembangan buku ilustrasi interaktif ini, peneliti atau dosen disarankan untuk melakukan eksplorasi yang lebih mendalam terhadap topik agar materi latar belakang yang dijadikan dasar perancangan benar-benar sesuai dengan pengalaman nyata yang dialami oleh orang tua dan anak. Selain itu, observasi terkait makanan bekal yang dikonsumsi anak-anak serta kebiasaan mereka sebagai target audiens perlu diperhatikan untuk memastikan relevansi konten dan pendekatan visual. Peneliti juga perlu mempertimbangkan ukuran buku dan pemilihan bahan yang sesuai berdasarkan usia target audiens, sehingga buku nyaman saat digunakan. Selanjutnya, dosen atau peneliti juga perlu menjadikan buku-buku dari penerbit buku anak sebagai acuan untuk menghasilkan produk yang memenuhi kualitas industri. Kemudian, pengaturan waktu yang baik perlu diperhatikan agar proses

pembuatan *dummy* kertas dapat dilakukan untuk seluruh mekanisme interaktif. Hal ini penting untuk menguji seluruh mekanisme interaktif sebelum proses pencetakan final, sehingga meminimalisir kesulitan dalam perakitan buku.

2. Universitas

Universitas disarankan untuk memperpanjang durasi penggerjaan perancangan Tugas Akhir agar alur kerja tidak terlalu terburu-buru. Dengan waktu yang lebih longgar, proses eksplorasi, pengujian, hingga finalisasi desain dapat menjadi lebih matang sehingga kualitas hasil perancangan meningkat pula. Selain itu, pihak administrasi juga perlu lebih teliti dalam pengurusan surat izin penelitian. Kesalahan pengetikan pada surat dapat menyebabkan proses revisi yang memakan waktu dan berpotensi menunda jadwal penelitian.

