

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dalam perancangan Tugas Akhir ini penulis menggunakan pendekatan *Design Thinking* dari Tim Brown (2005). Proses dimulai pada tahap *empatize*, dengan mengumpulkan berbagai data melalui penyebaran kuesioner, wawancara, dan *Focus Group Discussion*, studi eksisting dan studi referensi untuk memahami akar permasalahan. Pada tahap *ideate*, penulis melakukan *brainstorming* menggunakan *mind mapping* hingga menemukan *keyword* dan *big idea* “*Imagination Grows in the Dark*” yang lahir *keyword* seperti petualangan, misteri, dan menyenangkan. Gagasan tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam elemen visual pada tahap pembuatan *prototype*.

Melalui proses *testing* dan revisi, buku ini dirancang agar penyampaian informasi lebih efektif dan mudah dipahami anak kecil yang sedang berada pada masa eksplorasi sensori. Dengan memadukan alur cerita yang sederhana, ilustrasi yang *kids friendly* dimana tetap lembut, dan interaktif membantu anak membangun keberanian, memahami bahwa gelap tidak berbahaya dan mengubah rasa takut mereka menjadi pengalaman dan perjalanan yang menyenangkan pada hasil buku interaktif ini.

Mengacu pada salah satu pilar Desain Komunikasi Visual, perancangan ini bertujuan untuk memahami permasalahan dalam penyampaian informasi yang sebelumnya kurang efektif, agar menjadi lebih tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan audiens. Oleh karena itu, buku ini dirancang sebagai media pembelajaran bagi anak yang berusia 2-6 tahun, dengan membutikan bahwa ketakutan yang berasal dari imajinasi mereka tidak seperti yang mereka bayangkan. Tidak hanya itu, buku ini juga menyampaikan peran penting bagi orang tua untuk terlibat penting dan terlibat langsung dalam pengasuhan dan arahan untuk mendampingi anak. Sehingga tercipta pengalaman belajar yang lebih hangat, aman,

dan bermakna. Dengan demikian buku ini diharapkan mampu menjadi sarana positif bagi perkembangan emosi anak, membantu anak merasa lebih mandiri dan belajar menghadapi gelap dengan cara yang menyenangkan.

5.2 Saran

Melalui proses perancangan Tugas Akhir ini, penulis memperoleh banyak pemahaman baru dan pengalaman penting, terutama dalam menyusun konten edukatif yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia 2-6 tahun, khususnya terkait pengenalan emosi dan pengelolaan rasa takut terhadap gelap. Penulis juga semakin memahami bagaimana media visual interaktif dapat membantu anak mengeksplorasi perasaan mereka dengan cara yang aman, menyenangkan, dan sesuai tahap tumbuh kembang emosionalnya. Selain itu, penulis mendapatkan wawasan lebih luas mengenai urgensi perkembangan emosional sejak dini, sehingga buku iteraktif ini dirancang tidak hanya sebagai media baca, tetapi juga sebagai sarana pendampingan yang melibatkan imajinasi, permainan, dan interaksi. Berdasarkan keseluruhan proses yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran bagi peneliti maupun perancang lainnya yang ingin mengembangkan karya serupa agar terus memperhatikan kebutuhan emosional anak dan merancang pengalaman belajar yang relevan, empatik, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu dibutuhkan pengumpulan data berupa FGD kepada orang tua dari anak untuk menambahkan data dan informasi bagaimana kebiasaan dan sifat anak sehari-hari ketika berada dalam situasi gelap maupun ketika anak mereka takut akan gelap.

1. Dosen/ Peneliti

Penelitian dan peracangan ini diharapkan menjadi referensi awal bagi dosen atau peneliti yang ingin mengembangkan media pembelajaran karakter untuk anak usia dini, khususnya terkait pengelolaan emosi dan rasa takut akan gelap. Melalui pendekatan visual dan interaktif yang digunakan dalam buku ini, para peneliti disarankan untuk terus mengembangkan strategi komunikasi visual yang efektif dalam mengenalkan nilai keberanian, empati, dan rasa aman kepada anak. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memperluas kajian mengenai perbedaan respon emosi anak laki-laki dan perempuan

terhadap rasa takut, pengaruh lingkungan keluarga, serta peran media cerita dalam membantu anak membangun imajinasi positif. Evaluasi efektivitas media interaktif juga penting dilakukan agar metode pembelajaran yang dirancang dapat diukur dampaknya secara lebih terstruktur dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak.

2. Universitas

Bagi pihak universitas, khususnya Program Studi Komunikasi Visual, diharapkan memberi perhatian lebih pada isu ketakutan anak terhadap gelap dan topik pengelolaan emosi melalui pendekatan desain yang solutif. Kolaborasi lintas antara desainer, psikolog anak, dan pendidik perlu diperkuat agar pengembangan media edukatif seperti buku interaktif dapat lebih sesuai dengan kebutuhan anak usia dini. Selain itu kurikulum DKV dapat diperkuat dengan materi mengenai desain berbasis empati dan inklusivitas, sehingga mahasiswa mampu menghasilkan karya yang tidak hanya estetis, tetapi juga bermanfaat dalam membantu anak mengenali dan mengelola emosinya dimana hal ini sejalan dengan tujuan utama buku ini.

