

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Kisah Ester dalam Alkitab merupakan cerita yang mengajarkan nilai iman, keberanian, dan keteguhan hati. Namun, terdapat kesenjangan antara pengajaran iman Kristen yang diterima anak-anak dengan kemampuan mereka dalam menghidupi nilai iman tersebut secara nyata, khususnya dalam hal keberanian dan iman. Meskipun iman dipandang sebagai fondasi penting dalam pembentukan moral anak, kenyataannya banyak anak usia 7–11 tahun masih mengalami rasa takut, malu, dan ragu untuk mengekspresikan diri, yang menunjukkan bahwa nilai iman belum terinternalisasi secara optimal. Kisah tokoh Alkitab Ester memiliki relevansi kuat sebagai teladan iman dan keberanian yang kontekstual bagi anak pada tahap operasional konkret, tetapi penyampaiannya masih terhambat oleh keterbatasan media pembelajaran yang sesuai, terutama dalam konteks sekolah Minggu. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis benda konkret yang mampu menjembatani pemahaman iman anak melalui pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan.

Penulis menggunakan metode *Design Thinking* oleh Robin Landa (2018) untuk menjawab permasalahan tersebut. Proses perancangan diawali pada tahap *empathize* melalui pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, yaitu wawancara dengan guru sekolah Minggu, ilustrator buku anak, serta *pop-up book artist*, penyebaran kuesioner kepada orang tua Kristen yang memiliki anak usia 7–11 tahun, dan FGD bersama anak-anak sekolah Minggu. Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, pengalaman, serta kesulitan anak dalam mempelajari iman dan menghadapi rasa takut. Temuan menunjukkan bahwa anak memerlukan media ajar yang komunikatif, visual, dan melibatkan interaksi langsung. Tahap *define* menghasilkan gagasan inti bahwa media harus menyajikan kisah Ester dalam bentuk yang ringkas, visual, dan interaktif agar dapat membantu anak memahami konsep iman dan keberanian dengan lebih mudah. Selanjutnya, pada tahap *ideate*,

penulis mengembangkan konsep melalui proses *brainstorming* dan *mind mapping* hingga menghasilkan tiga kata kunci utama, yakni “*shield*”, “*hope*”, dan “*victory*”, yang kemudian dirumuskan dalam *big idea* “*Faith sparks courage, hope guides the heart, and victory belongs to God*”. *Big idea* ini menjadi landasan dalam perancangan narasi, ilustrasi, tipografi, mekanisme *pop-up* buku, serta penentuan judul buku *Iman Ratu Ester*. Setelah melalui tahap pengujian, hasil menunjukkan respon positif terhadap buku *Iman Ratu Ester*. Secara keseluruhan, perancangan buku *Iman Ratu Ester* menjawab kebutuhan akan media Alkitab yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami anak. Buku ini mendorong keterlibatan aktif serta membuka ruang diskusi antara anak, orang tua, dan guru sekolah Minggu, sehingga diharapkan dapat memperkaya media pembelajaran iman Kristen dan menjaga nilai keberanian iman tetap relevan bagi anak-anak masa kini.

## 5.2 Saran

Berdasarkan proses perancangan, produksi, serta evaluasi buku *pop-up Iman Ratu Ester*, terdapat beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk pengembangan karya serupa di masa mendatang. Penulis merumuskan beberapa saran untuk universitas dan juga peneliti yang akan mengambil topik serupa, yaitu sebagai berikut:

### 1. Dosen/ Peneliti

Secara teknis, pemilihan material kertas sangat berpengaruh terhadap kenyamanan penggunaan dan keawetan buku. Disarankan untuk menggunakan kertas dengan gramasi yang tidak terlalu tebal agar buku *pop-up* tidak terasa terlalu berat atau *bulky*, namun tetap cukup kuat untuk menopang mekanisme *pop-up*. Keseimbangan antara ketebalan kertas dan fleksibilitas perlu diperhatikan agar elemen interaktif dapat dibuka dan ditutup dengan mudah oleh anak-anak tanpa risiko cepat rusak. Penambahan penanda visual seperti panah, ikon, atau teks singkat (misalnya “TARIK” atau “BUKA”) juga disarankan untuk membantu anak memahami cara berinteraksi dengan buku secara mandiri.

Dari aspek konten, penggunaan bahasa yang tidak terlalu baku sangat disarankan agar cerita dan pesan iman dapat dipahami dengan mudah

oleh anak-anak. Penyesuaian ukuran buku juga menjadi hal penting untuk diperhatikan. Ukuran yang lebih besar dapat digunakan apabila buku difungsikan sebagai alat bantu mengajar di sekolah minggu atau aktivitas kelompok, sehingga visual dan elemen *pop-up* dapat terlihat jelas oleh banyak anak sekaligus. Sementara itu, untuk buku baca mandiri anak, ukuran yang lebih ringkas dan mudah dipegang akan lebih *ideal* agar anak dapat membaca dan berinteraksi dengan buku secara nyaman di rumah. Penulis juga perlu memperhatikan implementasi *tone of voice* yang digunakan dalam buku, memastikan kalimat yang digunakan mencerminkan *tone of voice* yang telah ditentukan di awal.

## 2. Universitas

Berdasarkan pengalaman penulis selama proses perancangan, pencarian referensi buku *pop-up* di perpustakaan universitas tergolong cukup sulit. Hal ini dikarenakan jumlah koleksi buku *pop-up* yang tersedia masih sangat terbatas, sebagian judul tidak dapat diakses karena sedang dalam proses perbaikan, dan variasi judul yang ada pun belum cukup beragam untuk mewakili berbagai teknik *pop-up* dan pendekatan visual. Kondisi ini menyulitkan penulis dalam melakukan studi komparatif secara langsung terhadap mekanisme *paper engineering*, struktur lipatan, serta penerapan ilustrasi pada buku *pop-up* anak.

Oleh karena itu, penulis menyarankan agar universitas dapat menambah dan memperkaya koleksi buku interaktif seperti *pop-up* di perpustakaan sebagai sumber referensi pembelajaran. Penambahan koleksi ini tidak hanya berguna bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir atau penelitian sejenis, tetapi juga dapat menjadi rujukan praktis bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang ingin mempelajari media cetak interaktif secara lebih mendalam. Dengan tersedianya koleksi buku *pop-up* yang lebih beragam, perpustakaan diharapkan dapat mendukung proses riset, eksplorasi teknik, serta pengembangan ide kreatif mahasiswa dalam merancang buku *pop-up* dan media edukatif interaktif lainnya.