

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan seluruh proses perancangan yang telah penulis lakukan mulai dari pengumpulan data melalui wawancara, observasi, kuesioner, lalu lanjut ke tahap pengembangan konsep, pembuatan *prototype*, dan pengujian *alpha test* dan kemudian *beta test*. Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan temuan data yang penulis dapatkan dari lapangan menunjukkan bahwa fenomena keterikatan pada benda kesayangan masih umum terjadi pada anak usia 6-12 tahun yang menjadi target pertama yang kemudian penulis persempit menjadi 5-7 tahun. Bahkan berdasarkan dari data yang didapat, sebagian orang tua belum memahami konsep maupun dampak dari keterikatan *transitional object* yang berlebihan. Banyak anak juga kesulitan menenangkan diri tanpa benda tersebut, sementara orang tua menyatakan kekhawatiran mereka terhadap adanya ketergantungan yang bertahan lama, sedangkan bimbingan orang tua yang tidak tepat dapat menyebabkan hasil yang kontraproduktif terhadap perkembangan emosional anak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penting untuk orang tua mengajarkan anak mereka untuk meregulasi emosi nya secara mandiri dengan mengajarkan teknik-teknik sederhana seperti bermain, menggambar, menulis atau berolahraga. Namun sayangnya belum banyak media informasi di Indonesia yang di rancang untuk mengatasi masalah ini. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk merancang buku interaktif untuk menyelesaikan masalah tersebut. Melalui pendekatan *Design Thinking*, penulis kemudian merumuskan kebutuhan utama target perancangan dan menawarkan solusi sebuah media informasi berupa buku interaktif. Buku interaktif yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi untuk anak belajar regulasi emosi dengan cara yang menyenangkan, tidak itu saja namun buku interaktif yang penulis rancang juga dapat menjadi alat bagi anak dan orang tua untuk meningkatkan hubungan interpersonal mereka. Hasil dari perancangan diharapkan anak untuk mengembangkan strategi menenangkan diri

dan memahami emosinya secara lebih mandiri tanpa benda kesayangannya. Melalui tahapan *beta test*, penulis mendapatkan berbagai masukan yang memperkuat bahwa media interaktif seperti ini mampu meningkatkan *engagement* anak serta memperjelas pesan informasi yang ingin disampaikan melalui tahap ini juga buku interaktif yang dirancang dinilai berfungsi sesuai dengan tujuan oleh target audiens. Dengan demikian, buku interaktif yang dirancang penulis diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, informatif, dan berkesan, serta memberikan dampak positif bagi perkembangan emosi anak.

## 5.2 Saran

Selama proses pelaksanaan tugas akhir, penulis mendapatkan banyak sekali pelajaran dan wawasan baru. Berdasarkan pengalaman yang penulis pelajari selama perancangan tugas akhir penulis ingin memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan bagi pembaca.

### 1. Dosen/ Peneliti/ Penulis:

- a. Saat melakukan penelitian atau perancangan yang berkaitan dengan perkembangan psikologis anak, penting bagi penulis untuk menentukan fokus pembahasan sejak awal, mengingat bahwa topik yang bersinggungan dengan psikologis memiliki ruang lingkup dan benang merah yang luas.
- b. *Time management* merupakan hal yang krusial selama perancangan tugas akhir, oleh karena itu penting bagi mahasiswa untuk memperhatikan dan menetapkan *goals* atau target supaya perancangan yang dihasilkan dapat maksimal.
- c. Butuh waktu yang lama dan dedikasi untuk meneliti topik, sebaiknya manfaatkan waktu sebaik-baiknya supaya topik yang diteliti lebih maksimal.
- d. Saat menentukan gaya visual atau ilustrasi pastikan memiliki landasan yang kuat kenapa gaya visual tersebut dipilih hal ini bisa dilakukan dengan melakukan observasi terhadap buku komersial yang dijual di toko buku atau melalui *Focus Group*

*Discussion* ke target perancangan untuk mendapatkan *insight* preferensi gaya ilustrasi target.

- e. Konten buku yang membahas regulasi emosi yang ditujukan kepada anak sebaiknya diawali dengan proses afirmasi dan validasi perasaan anak. Pendekatan ini penting agar anak merasa dipahami dan diterima secara emosional sebelum diarahkan pada strategi pengendalian emosi. Dengan demikian, kegiatan seperti *storytelling* tidak hanya fokus pada penyampaian strategi mengendalikan emosi.
- f. Saat merancang buku interaktif diharapkan untuk melakukan eksplorasi lagi terhadap interaktivitas yang akan dirancang supaya interaktivitas bisa lebih beragam dan tidak monoton.

## 2. Universitas

Penulis berharap pihak universitas, khususnya *libray* untuk terus dapat mempertahankan sekaligus meningkatkan dukungan dalam menyediakan akses terhadap sumber-sumber kredibel supaya lebih mudah dijangkau untuk mendukung proses penelitian mahasiswa.

