

BAB VI PENUTUP.

6.1 Kesimpulan

Penurunan moral di Indonesia telah menimbulkan berbagai dampak negatif. Seperti halnya meningkatnya kasus kriminalitas di Indonesia, dan penilaian buruk dari negara-negara lain. Moral sendiri adalah sifat dasar manusia yang terbentuk sejak dini. Maka pembangunan moral baik harus dimulai pada masa emas anak yaitu pada usia 4-12 tahun. Salah satu cara efektif untuk menanamkan nilai dan moral pada anak adalah melalui dongeng. Dongeng dapat membantu anak dalam melihat suatu cerita dari berbagai sisi dan menemukan nilai-nilai kebaikan didalamnya.

Sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual, penulis dapat membantu proses perbaikan moral dengan menciptakan visualisasi yang dapat diminati dan mudah diserap oleh anak usia 4-12 tahun. Maka dari itu penulis memilih perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile Phone* cerita pengantar tidur untuk anak usia 4-12 tahun berjudul "*Bedtime Story*" sebagai media visualisasi dongeng. Dalam perancangan tersebut penulis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan metode pengumpulan data wawancara dan studi dokumentasi.

Setelah mengumpulkan informasi secara menyeluruh, penulis masuk pada tahap asimilasi (latar belakang, analisa, dan studi data), kemudian studi umum (identifikasi masalah, observasi, dan wawancara, lalu pengembangan (Pemilihan konten, gaya ilustrasi, warna, gaya desain, perancangan layout dan ilustrasi) dan terakhir komunikasi (prototyping untuk mengetahui hasil akhir dari aplikasi sebelum diterima oleh masyarakat). Konsep rancangan aplikasi "*BedTime Story*" adalah aplikasi yang berwarna dan memiliki desain sederhana dengan meminimalisir adanya multipage atau halaman yang bertumpuk untuk memudahkan anak-anak dalam menggunakan aplikasi. Hasil perancangan untuk Tugas akhir ini berupa desain *layout user interface* berjumlah 45 halaman, *prototype* aplikasi, dan aset promosi berupa konten instagram dan kartu interaktif untuk cerita edisi spesial.

6.2 Saran

Terdapat beberapa hambatan dalam penulisan perancangan dan proses pengkaryaan. Selain karena masalah waktu, pengerjaan Tugas Akhir ini juga

terhambat karena adanya pandemi. Komunikasi antara penulis dengan dosen pembimbing cukup terhambat karena seluruh komunikasi dilakukan secara daring. Kemudian pada proses wawancara tidak bisa dilakukan secara langsung dan hanya dilakukan melalui telepon. Maka dari itu saran yang dapat disampaikan adalah:

6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi para peneliti selanjutnya yang akan membuat perancangan serupa di masa mendatang diharapkan agar mencari informasi dengan metode yang berbeda untuk menemukan hasil yang lebih akurat.

6.2.2 Bagi Universitas

Bagi Universitas diharapkan dapat memberikan jadwal tetap untuk melakukan bimbingan Tugas Akhir secara online agar *timeline* dapat berjalan dengan lancar, dan mempermudah komunikasi antara mahasiswa dengan pembimbing 1 maupun pembimbing 2

6.2.3 Bagi Pembaca

Bagi pembaca diharapkan melalui perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile Phone* cerita pengantar tidur untuk anak usia 4-12 tahun berjudul “*Bedtime Story*” dapat memberikan ide untuk pengembangan aplikasi yang diciptakan khusus untuk perkembangan anak.