

## Bab VI

### Kesimpulan dan Saran

#### 6.1 Kesimpulan

Dalam era perkembangan teknologi yang sangat pesat, buku mulai digantikan oleh gawai yang lebih menarik dengan segala kecanggihannya. Namun, lain halnya dengan buku anak-anak yang masih memiliki popularitas karena dipercaya lebih banyak membawa dampak baik daripada penggunaan gawai bagi anak. Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan oleh penulis selama satu semester ini, penulis mendapatkan pengalaman dan kesempatan dalam menyusun konsep, cerita, maupun visualisasi dari sebuah buku cerita *pop-up*. Tujuan dari pembuatan buku ini adalah memberikan pengenalan tentang pengendalian diri bagi anak-anak usia 5-6 tahun.

Pengendalian diri diambil sebagai topik yang dibahas karena terjadi peningkatan kasus kenakalan anak SD dalam beberapa tahun belakangan. Adanya degradasi moral menjadikan pengendalian diri sebagai suatu cangkang “pendidikan karakter” menjadi hal yang penting untuk diajarkan sejak dini. Proses pembuatan buku ini dimulai dari pengumpulan data, analisis data, visualisasi desain, serta uji coba. Proses pengumpulan data didapatkan dari proses observasi, wawancara terhadap psikolog anak, serta studi pustaka. Hasil analisis data dari data-data ini menghasilkan data mengenai *storyline* serta aspek-aspek desain yang harus diperhatikan dalam perancangan ini.

Kesimpulan dari perancangan buku cerita *pop-up* berjudul “*Even Heroes Need Self-Control*” adalah penulis telah memenuhi tujuan dari perancangan ini yakni memberikan pengenalan mengenai konsep pengendalian diri bagi anak-anak yang dapat dilihat dari hasil uji coba yang dilakukan kepada 3 anak dengan kisaran umur 5-6 tahun. Perancangan buku *pop-up* ini juga memenuhi target pada indikator capaian yaitu dengan 14 halaman. Penulis juga berhasil mengembangkan seluruh karakter yang ada di dalam buku untuk menghidupkan cerita yang dibuat dalam cerita “*Even Heroes Need Self-Control*”. Media pendukung berupa *secondary packaging*, poster magnet interaktif, *bucket hat*, *custom sanitizer*, *custom botol*

minum, serta *enamel pin* juga berhasil diwujudkan sebagai salah satu upaya menarik minat pembaca dan khalayak yang lebih luas.

Hasil pengujian dilakukan terhadap 3 anak dengan indikator keberhasilan apakah anak dapat memahami konsep pengendalian diri yang ditandai dengan kemampuan anak menyebutkan salah satu contoh praktik pengendalian diri dalam kehidupan sehari-hari setelah dibacakan buku “*Even Heroes Need Self-Control*”. Seluruh anak dapat mengenal pengendalian diri dengan baik dan menyebutkan 2 hingga 3 contoh praktik pengendalian diri, sehingga buku dapat dianggap berhasil sebagai media interaksi dan pembelajaran agar orang tua dapat mengajarkan tentang pengendalian diri kepada anak. Beberapa kritik dan saran yang diberikan oleh orang tua terhadap perancang adalah mengenai cerita yakni jumlah kata yang terlalu banyak sehingga dapat dilakukan pengurangan jumlah kata, cerita yang memiliki pesan tersirat sehingga penulis disarankan untuk bekerjasama dengan penulis buku anak profesional, serta beberapa bagian *pop-up* maupun ilustrasi yang bisa dibuat lebih detail sehingga dapat menjelaskan narasi dengan lebih mendetail.

## **6.2 Saran**

Melalui proses perancangan buku cerita *pop-up* berjudul “*Even Heroes Need Self-Control*”, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan oleh penulis. Hal ini dimaksudkan agar perancangan serupa yang dihasilkan dapat menjadi lebih baik daripada sebelumnya. Berikut adalah saran yang dapat diberikan.

### **6.2.1 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penulis berharap perancang buku cerita bagi anak baik dalam bentuk *pop-up* maupun media lainnya, dapat merancang buku yang lebih baik dari segi cerita, alur, maupun visualisasi sehingga dapat menghasilkan hasil perancangan yang lebih menarik dan menerima antusiasme besar dari masyarakat. Penulis juga menyarankan agar para peneliti selanjutnya dengan perancangan serupa untuk menggunakan cerita dari penulis buku profesional maupun cerita yang sudah ada agar lebih mempersingkat waktu yang diperlukan dalam membuat karya. Sebab perlu diketahui bahwa pembuatan buku anak-anak tidak hanya berupa desain saja, namun juga perlu menyesuaikan beberapa aspek lain seperti bahasa maupun isi

konten agar layak dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Karena itu jika ingin melakukan perancangan berupa buku anak, sebaiknya telah memiliki relasi dengan psikolog, guru, penulis profesional, ataupun beberapa sampel orang tua dan anak yang sesuai dengan target perancangan sehingga lebih mudah dalam mendapatkan data. Selain itu, jika ingin membuat perancangan yang menggunakan bahasa Inggris, sebaiknya memfokuskan target sampel kepada anak-anak yang bersekolah pada TK berbasis Internasional yang menggunakan bahasa Inggris dalam pengajarannya.

### **6.2.2 Bagi Universitas**

Bagi universitas, dapat mempertimbangkan untuk memasukkan *paper engineering* sebagai bagian dari mata kuliah Nirmana 2D untuk memfasilitasi ketertarikan beberapa mahasiswa terhadap *paper crafting*.

### **6.2.3 Bagi Pembaca**

Bagi para pembaca, diharapkan dapat meresapi dan menerapkan pesan moral yang ingin disampaikan oleh penulis dalam perancangan ini. Penulis juga berharap agar adanya buku ini dapat menjadi salah satu media bagi orang tua dan anak untuk melakukan interaksi dan diskusi mengenai cerita-cerita yang mengajarkan tentang berbagai pesan moral.