

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan keseluruhan proses perancangan yang telah dilakukan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

5.1.1 Solusi Perancangan dan Pemecahan Masalah

Perancangan buku ilustrasi "Bukan Salah Rambutku" dan "Jangan Lempar Ulatnya" diciptakan sebagai solusi atas kebutuhan parenting dan media literasi emosi anak usia 6–8 tahun. Media ini menjawab masalah dengan menyediakan wadah interaktif yang memfasilitasi komunikasi emosional. Anak-anak dapat belajar mengenali dan meregulasi emosinya melalui alur cerita, sementara orang tua secara bersamaan mendapatkan panduan terkait teknik-teknik regulasi emosi anak dalam satu media bacaan yang sama.

5.1.2 Tinjauan Proses Kreatif Visual

Proses pemecahan masalah dilakukan melalui pendekatan visual yang matang. Penggunaan gaya ilustrasi 2D kartunal yang sangat menonjolkan ekspresi wajah dan bahasa tubuh terbukti menjadi metode yang tepat agar anak mudah berempati dengan karakter. Pemilihan skema warna earthy tones dan muted colors juga secara sengaja diterapkan untuk memberikan efek psikologis yang menenangkan dan menghindari overstimulasi visual saat anak sedang dalam kondisi emosional.

5.1.3 Implikasi Teoritis Keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV)

Secara teoritis, penelitian ini membuktikan bahwa disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual bukan sekadar instrumen estetika, melainkan jembatan komunikasi psikologis yang vital. DKV mampu mengalihbahasakan konsep-konsep psikologi perkembangan

(manajemen amarah dan regulasi emosi) ke dalam bahasa visual yang universal. Elemen-elemen tata letak, tipografi, dan ilustrasi bekerja secara holistik untuk menyederhanakan informasi yang kompleks menjadi materi edukasi yang aplikatif dan mudah dicerna oleh dua audiens dengan rentang usia yang berbeda (anak dan orang dewasa).

5.2 Saran

Berdasarkan evaluasi dan berbagai kendala yang dihadapi selama proses pengumpulan data hingga tahap produksi perancangan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan bagi peneliti selanjutnya:

5.2.1 Pengujian Efektivitas Visual Jangka Panjang

Karena adanya keterbatasan waktu penelitian, pengujian media ini difokuskan pada kelayakan desain dan respons awal audiens. Peneliti selanjutnya yang mengangkat topik serupa disarankan untuk mengalokasikan waktu yang lebih panjang guna melakukan uji coba efektivitas (Focus Group Discussion atau observasi perilaku). Hal ini bertujuan untuk mengukur secara langsung dampak visual buku terhadap penurunan intensitas tantrum atau perubahan perilaku komunikasi anak secara riil.

5.2.2 Pengembangan Media Berkesinambungan (Digitalisasi)

Buku cerita bergambar ini dirancang dalam bentuk fisik cetak (hardcover). Sebagai bentuk kesinambungan, peneliti atau desainer selanjutnya dapat mengembangkan aset visual karakter-karakter ini ke dalam format media baru (new media) yang lebih interaktif. Pengembangan dapat berupa aplikasi buku cerita interaktif di gawai cerdas, integrasi teknologi Augmented Reality (AR) pada kartu emosi, atau adaptasi menjadi serial animasi edukasi keluarga.

5.2.3 Perluasan Eksplorasi Tema Emosi

Perancangan ini berfokus pada manajemen amarah terkait konflik harian dan interaksi sosial anak. Penelitian mendatang memiliki ruang yang luas untuk mengeksplorasi perancangan visual dengan spektrum emosi yang berbeda, seperti media visual untuk mengatasi rasa duka (grief), rasa takut/trauma, atau kecemasan sosial pada anak usia sekolah dasar