

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Lingkungan dan keluarga merupakan hal yang saling berkaitan dan sangat mempengaruhi faktor perkembangan psikologi anak usia dini. Peranan orangtua dalam bimbingan dan arahan yang positif dapat membentuk kepribadian anak yang baik. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi mental dan pembentukan kepribadian individu pada anak. Dari kedua hal tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan orangtua, dan lingkungan yang baik dapat menumbuhkan efek positif dalam diri anak jika diterapkan sejak anak berusia dini. Seorang anak yang berusia dibawah 5 tahun sedang mengalami proses perkembangan fisik. Pada saat itu juga anak sudah dapat berfikir dan memiliki keterampilan motorik yang halus dan mendasar, namun juga sudah memiliki selera yang dapat menghilangkan selera makan, kesulitan tidur dan lain sebagainya.

Kesehatan individu sangat tergantung pada pemberian gizi yang baik dan seimbang. Hal ini merupakan faktor yang sangat penting dalam proses tumbuh kembang individu anak sekaligus untuk merangsang perkembangan otak dan sistem syarafnya yang merupakan bagian penting dalam menentukan tumbuh dan kembang individu pada diri anak. Oleh karena itu, pemberian gizi yang baik tidak hanya ditentukan pada saat setelah anak dapat memahami berbagai hal saja, namun harus dimulai sejak anak berusia dini. Dalam hal ini, peranan orangtua sangat dibutuhkan sebagai acuan bimbingan yang baik. Anak berusia dibawah 5 tahun selalu meniru dan mempelajari apa yang dilakukan oleh orangtuanya. Membiasakan melakukan hal positif pada saat berhadapan langsung dengan anak dapat membantu membentuk kepribadian seorang anak yang baik.

Pada dasarnya membiasakan diri mengonsumsi makanan sehat seperti sayuran dan buah-buahan yang memiliki kandungan multivitamin adalah hal yang sangat mudah untuk dilakukan oleh orangtua. Salah satu cara agar anak

mau untuk mengonsumsi makanan sehat adalah dengan cara memberikan edukasi yang benar, dan interaktif. Dengan cara edukasi yang dapat melakukan interaksi dengan media, anak akan tertarik untuk mempelajarinya.

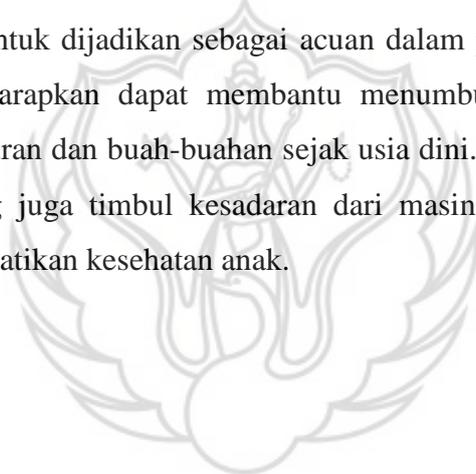
Perkembangan zaman teknologi pada saat ini sudah memperkenalkan berbagai macam kecanggihan. Hal ini mempengaruhi perkembangan psikologi anak. Media merupakan faktor yang sangat banyak mempengaruhi perkembangan anak pada saat ini. Media memberikan kebebasan, interaktivitas, dan imajinasi yang dapat dinikmati oleh anak. Sedangkan hal ini tidak lepas dari peranan orangtua, guru dan lingkungan yang baik untuk menghubungkan antara media dengan anak. Sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan baik dan terarah. Multimedia interaktif merupakan media yang cocok untuk hal ini. multimedia dapat memberikan nuansa pembelajaran yang berbeda, dapat mengeksplorasi diri, berkomunikasi, berimajinasi, dan berinteraksi. Multimedia interaktif pada saat ini sedang diminati oleh anak-anak untuk belajar sekaligus bermain, bersosialisasi, mengeksplorasi diri, membentuk mental, karakter, dan melatih keterampilan anak.

Perancangan multimedia interaktif berupa CD interaktif merupakan salah satu solusi untuk mengenalkan makanan sehat yaitu sayuran dan buah-buahan yang memiliki kandungan multivitamin yang dibutuhkan tubuh untuk proses perkembangan anak. CD interaktif yang berjudul “Sehat dan Pintar Seperti Ana” dapat membantu menumbuhkan minat anak untuk menyukai sayuran dan buah-buahan sejak dini. CD interaktif ini dapat menyampaikan pesan verbal dan visual. Pesan yang disampaikan dapat disajikan dengan video, animasi, gambar, suara, dan audio yang sesuai dengan karakter anak. Perancangan multimedia interaktif yang berupa CD interaktif ini membutuhkan proses pengamatan, mulai dari pengamatan media yang digunakan, mengumpulkan data *target audience* guna memperoleh kesimpulan seberapa besar respon dan pengetahuan tentang pentingnya gizi dan bagaimana proses bimbingan pembelajaran yang dilakukan oleh orangtua di rumah. CD interaktif ini dilengkapi konten yang disampaikan dengan suara,

gambar animasi, tombol interaktif, ilustrasi, dan musik instrumental dengan tema ceria, gembira, dan penuh semangat sesuai dengan karakter anak.

Gaya visual yang digunakan adalah bergaya dekoratif dengan pendekatan disain kontemporer. Selanjutnya kombinasi ini menjadi satu kesatuan yang dapat membedakan antara objek dan *background* atau gambar pendukung. Mengambil unsur warna *primer* atau warna dasar untuk bagian objek dengan pendekatan warna *popcolour* dan dikombinasikan dengan warna pastel untuk bagian latar belakang agar mudah dipahami oleh anak.

Teknik penyampaian pesan verbal menggunakan pendekatan berupa gaya bahasa yang digunakan dalam sehari-hari dan mudah untuk dipahami oleh anak. Sumber dan referensi diambil dari berbagai penerbit dan beberapa dari internet untuk dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan isi konten CD interaktif. Diharapkan dapat membantu menumbuhkan minat anak untuk menyukai sayuran dan buah-buahan sejak usia dini. Dengan demikian, secara tidak langsung juga timbul kesadaran dari masing-masing orangtua untuk lebih memperhatikan kesehatan anak.



B. Saran

Dalam perancangan multimedia interaktif berupa CD interaktif ini, dibutuhkan pengetahuan dan wawasan yang luas mengenai media dan objek yang dirancang. Proses perancangan multimedia interaktif dengan judul “Sehat dan Pintar Seperti Ana” dilakukan dengan beberapa tahap. Proses analisis data permasalahan, pembatasan masalah dan perancangan, menyusun data media dan data objek, dan data lapangan merupakan bagian dari proses tahapan awal perancangan. Selanjutnya mempersiapkan bahan naskah yang menjadi isi konten dalam CD interaktif hingga pembuatan *storyline* dan *user interface* yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak.

Perancangan multimedia interaktif sebagai sarana menumbuhkan minat anak untuk menyukai sayuran dan buah-buahan sejak usia dini dengan judul “Sehat dan Pintar Seperti Ana” belum terwujud dengan sempurna. Semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan dan wawasan dalam proses pembuatan karya multimedia interaktif dalam bentuk CD interaktif. Adapun saran untuk penggunaan multimedia interaktif kedepannya nanti, diantaranya yaitu:

1. Bagi Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Pengaplikasian multimedia interaktif dapat diterapkan dan dijadikan sebagai mata kuliah umum jurusan Disain Komunikasi Visual

2. Bagi Masyarakat

Multimedia Interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber pengetahuan bagi masyarakat mengenai multimedia interaktif yang komunikatif yang dapat membantu proses pembelajaran anak tentang pengenalan pentingnya vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan bagi tubuh anak sejak dini.

3. Bagi Mahasiswa Disain Komunikasi Visual

Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan multimedia interaktif ini sebagai referensi kepustakaan mengenai media pembelajaran alternatif yang inovatif dan lebih efektif.

4. Bagi Target Audience

Dapat digunakan sebagai sumber informasi dan alat bantu pembelajaran yang efektif, interaktif, dan inovatif tentang pengenalan pentingnya vitamin yang terkandung dalam sayuran dan buah-buahan bagi tubuh.

5. Bagi Perusahaan Komersial

Multimedia interaktif berupa CD interaktif ini dapat dijadikan sebagai media promosi sebuah produk susu ataupun makanan sehat yang masih menggunakan unsur sayuran dan buah-buahan dengan *target audience* anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Binanto, Iwan., *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*, Yogyakarta: Andy Publisher, 2008
- Crawford, Chris., *The Art of Interactive Design – a Euphonious and Illuminating Guide to Building Successful Software*, San Francisco: No Starch Press, 2003
- Emayanti, Dea., *Super Lengkap Aneka Buah Kaya Vitamin Berkhasiat Obat*, Yogyakarta: Pinang Merah, 2012
- Firmansyah, Agus., *Aspek. Gastroenterology problem makan pada bayi dan anak*, Pediatric Nutrition Update, 2003
- Izzaty, Eka Rita., *Mengenali Permasalahan Anak Usia TK*, UNY Press : Depdiknas, 2005
- Izzaty, Eka, Rita., *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta: UNY Press, 2008
- Papalia, Diane E., *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, Jakarta: Kencana, 2008
- Prakosa, Gotot., *Animasi, Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta: Fakultas Film dan Televisi-Institut Kesenian Jakarta dengan Yayasan Seni Visual Indonesia, 2010
- Sihombing, Danton., *Tipografi Dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2001
- Wirakusumah, Emma., *Jus Buah dan Sayuran*, Depok: Penebar Swadaya, 2006
- Yuniastuti, Ari., *Gizi dan Kesehatan*,. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2008
- Yusuf, Syamsu., *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007

B. Pertautan

<http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/info-sehat/13/05/21/mn5m9c-rajinkonsumsi-buah-dan-sayuran-bikin-anak-tumbuh-optimal> (di akses pada tanggal 05 oktober 2013, pukul 21:02)

<http://prenagen.com/tips-mudah-memberikan-sayur-dan-buah-pada-anak> (di akses pada tanggal 05 oktober 2013, pukul 21:38)

<http://www.safiyhati.com/2013/05/vitamin-dan-manfaatnya.html> (diakses pada tanggal 28 nopember 2013 pukul 22:40)

<http://ariasdimultimedia.wordpress.com/2009/03/16/multimedia-dalam-dunia-pendidikan/> (di akses pada tanggal 16 desember 2013, pukul 18:30)

<http://www.slideshare.net/kamilarifpatarai/multimedia-interaktif-dalam-pembelajaran-by-kamilap-corp> (di akses pada tanggal 16 desember 2013, pukul 19:20)

<http://multimediapembelajaran.blogdetik.com/tag/komputer/> (di akses pada tanggal 16 desember 2013, pukul 21:50)

<http://actdisain.com/belajar-user-experience-ux-strategy/> (di akses tanggal 12 April 2014).

<http://www.foolproof.co.uk/insight/blog/what-is-user-experience-strategy/> (di akses tanggal 14 April 2014)

<http://www.hgtv.com/decorating-basics/contemporary-style-101/index.html> (di akses pada tanggl 20 Januari 2014)

C. Kuisisioner

Orangtua dari murid TK Sultan Agung di Jl. Kaliurang, TK Pangudi Luhur Jl. Trikora (daerah alun-alun utara), dan beberapa orangtua yang ditemui di sekitar kost di daerah sewon bantul.

