

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan

Perancangan ini dibuat karena adanya urgensi mengenai kurangnya kesadaran pembentukan karakter untuk anak usia dini. Diharapkan bahwa perancangan ini dapat berguna bagi masyarakat serta pesan dan informasi dapat tersampaikan dengan baik. Adapun disadari bahwa dalam perancangan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya seperti cerita yang sangat singkat dengan gambar sederhana, serta hasil ilustrasi yang masih tergolong kasar. Hal ini dikarenakan ditemuinya beberapa kesulitan atau kendala, dimulai dari sulitnya saat proses *digitl painting* terutama saat pembuatan *board games* hingga pembuatan barang - barang yang terbilang cukup banyak. Kemudian terdapat juga kendala eksternal seperti sulitnya menemui narasumber serta pihak lainnya yang terkait dengan perancangan ini dikarenakan perancangan ini dibuat saat masa pandemi.

V.2 Saran

Meninjau dari kekurangan dari perancangan ini, disarankan bagi perancang selanjutnya yang kemungkinan akan merancang hal serupa atau sejenis untuk lebih memahami sasaran khalayak, sehingga perancangan ini dapat sesuai dengan sasaran khalayak. Masukkan juga diberikan agar rancangan di kemudian hari ditambahkan unsur interaktif nya. Masukkan lain yaitu agar lebih memberikan detail lainnya seperti metode lainnya yang dapat dikenalkan kepada anak. Karena pada kenyataannya, sulit dan tidak mudah bagi orangtua maupun anak dalam proses pembentukan karakter.