

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1. Kesimpulan

Perancangan media informasi pola kelekatan anak melalui media permainan berbasis kartu merupakan suatu bentuk penyelesaian terkait cara bagaimana hubungan anak dan orangtua bisa semakin lekat, juga tahu gaya pola kelekatan apa saja yang dapat anak alami. Dalam hal ini, media permainan ini menjadi suatu bentuk solusi perancangan. Informasi yang orang tua dan anak dapatkan melalui permainan ini dapat dirasakan dan dipraktikkan kekekatannya. Perancangan yang digunakan menggunakan elemen-elemen desain seperti ilustrasi, tata letak, warna, tipografi sehingga membuat media perancangan menjadi semakin menarik. Melalui permainan maka akan langsung dipraktikkan bagaimana caranya agar lebih lekat bersama anak. Selain itu perancangan ini dapat mengenalkan gaya dari pola kelekatan anak, karena ada empat tipe yang berbeda pada setiap orang. Namun perbedaan itu sebenarnya bukan jadi masalah karena untuk memahami hubungan kelekatan anak dengan orangtua maupun sebaliknya.

V.2. Saran

Perancangan informasi mengenai pola kelekatan anak masih terbilang minim di Indonesia. Orangtua yang memiliki anak usia 15-18 mengalami kesulitan mendekati, dan memahami apa yang diinginkan. Dalam beberapa kasus anak lebih dekat dengan pengasuhnya daripada orang tuanya yang sibuk bekerja. Beberapa dari mereka juga memiliki ekonomi yang matang namun ketersediaan meluangkan waktu bermain bersama hanya pada moment moment tertentu saja. Oleh karena itu dibutuhkan media informasi yang lebih banyak lagi terhadap pola kelekatan anak ini. Maka dari itu saran untuk penelitian selanjutnya adalah memperluas perancangan media terhadap materi pola kelekatan anak. Misalnya, membuat media video, audio visual, aplikasi, situs, atau media interaktif yang membahas tentang pola kelekatan anak. Karena jika melihat tinjauan sebelumnya hanya baru sedikit Video yang membahas pola kelekatan anak terutama menggunakan bahasa Indonesia.