

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Perancangan buku cerita anak berjudul “Mainan Milik Dika” di tujukan untuk mengenalkan dan menanamkan nilai empati pada anak usia 4 sampai 6 tahun. Agar pesan moral bisa disampaikan secara efektif kepada anak, buku ini menggunakan pendekatan visual naratif, yaitu menggabungkan teks dan ilustrasi. Alasan buku ini dibuat adalah karena masih banyak anak usia dini yang memiliki sifat egosentris, tidak suka berbagi, dan kurang memahami perasaan orang lain. Untuk mengatasi hal tersebut, buku ini mengambil konsep teori empati milik (Goleman, 2017) yang membagi empati menjadi tiga jenis: empati kognitif, empati emosional, dan empati peduli. Ketiga jenis empati ini diimplementasikan dalam cerita. Yang mana ketiga jenis empati tersebut telah diimplementasikan secara eksplisit di dalam buku cerita yang telah dirancang.

Proses Perancangan dilakukan dengan menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada tahap *Empathize*, dilakukan observasi, wawancara dengan guru serta orang tua dan dilakukan kuisioner hal tersebut dilakukan untuk menggali kebutuhan anak. Di tahap *Define*, masalah yang sudah didapatkan sebelumnya kemudian di reduksi menjadi poin poin penting sebagai landasan dalam merancang solusi. Dengan masalah utama yaitu anak usia dini yang masih kesulitan dalam memahami dan menunjukkan rasa empati. Tahap *Ideate* dilakukan dengan menggali ide-ide visual dan cerita yang relevan. Tahap *Prototype* menghasilkan buku cerita dalam format digital yang di validasi oleh ahli desain grafis dan guru PAUD. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku ini layak digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap terakhir yaitu *Test* dilakukan di RA At-Thayyibah dengan melibatkan 43 anak berusia 3–5 tahun dalam 4 kelompok kecil dengan dibimbing oleh para guru.

Hasil akhirnya, menunjukkan bahwa anak-anak mampu mengikuti cerita, mampu mengenali perasaan tokoh, serta memahami situasi sosial yang dihadirkan dalam buku. Meskipun sebagian anak belum bisa membaca, mereka tetap dapat

memahami ceritanya melalui visual dan antusias, terutama saat diberi kesempatan untuk menceritakan kembali isi cerita. Hasil ini menunjukkan bahwa buku cerita dengan pendekatan visual naratif efektif dapat menumbuhkan rasa empati pada anak, meskipun begitu, dukungan dari orang dewasa seperti guru dan orang tua tetap dibutuhkan agar memperkuat pemahaman anak serta mampu membuka ruang diskusi. Dengan cara yang tepat, buku cerita bergambar bisa menjadi alat hiburan sekaligus menjadi media yang dapat membentuk sikap dan kar

5.2 Saran

5.2.1 Saran untuk Pengembangan Karya

Buku ini masih memiliki ruang pengembangan dari sisi media, konten, maupun teknologi. Salah satu bentuk pengembangan yang potensial adalah adaptasi ke dalam bentuk digital interaktif, seperti e-book dengan animasi, narasi suara, atau permainan interaktif di dalam isi cerita sehingga nilai empati dapat disampaikan melalui media yang lebih variatif dan sesuai dengan konteks zaman. Dari sisi konten, cerita-cerita tambahan yang mengangkat konteks sosial dapat diangkat secara lebih luas dan spesifik, seperti empati terhadap hewan, lingkungan, atau teman dengan kebutuhan khusus, juga sangat penting untuk dikembangkan. Dengan demikian, cakupan empati yang dikenalkan kepada anak menjadi lebih luas dan aplikatif.

Buku ini juga berpeluang untuk dikembangkan dalam bentuk serial, dengan karakter yang sama namun konflik yang beragam. Ini akan membantu memperkuat keterikatan anak dengan tokoh dan mempermudah pengenalan nilai-nilai lainnya yang saling berkaitan, seperti toleransi, kerja sama, dan kejujuran.

5.2.2 Saran untuk Orang Tua dan Pendidik

Agar penyampaian nilai empati melalui buku ini dapat tersampaikan secara maksimal, perlu adanya keterlibatan aktif orang tua dan guru sebagai pendamping. Oleh karena itu, penting untuk membacakan cerita ini bersama anak secara rutin dan interaktif. Aktivitas membaca tidak seharusnya hanya berhenti pada penyampaian narasi, melainkan perlu dilanjutkan dengan diskusi ringan. Misalnya,

dengan mengajukan pertanyaan seperti “Bagaimana perasaan Dika saat Lili sedih?” atau “Apa yang akan kamu lakukan jika kamu di posisi Lili?”.

Namun perlu juga ditegaskan bahwa sikap empati tidak bisa ditanamkan melalui cerita saja. Anak-anak juga perlu belajar dari keteladanan. Oleh karena itu, orang dewasa di sekitar anak perlu menunjukkan perilaku empati dalam kehidupan sehari-hari, seperti melalui tindakan langsung. Sebagaimana disampaikan oleh Ina Winangsih pada (Fitriana salsabila, 2014) Dimana orang tua harus terlebih dahulu memahami arti empati agar mampu menanamkannya secara efektif kepada anak.

5.2.3 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Perancangan ini merupakan studi awal yang fokus pada pendekatan visual dan naratif. Untuk memperluas hasil yang diperoleh, diperlukan penelitian lanjutan yang dapat menguji efektivitas buku secara lebih sistematis dan terukur. Misalnya, dengan membandingkan pemahaman empati anak sebelum dan sesudah menggunakan media buku ini dalam jangka waktu tertentu. Metode kuantitatif seperti pengukuran skala empati atau observasi perilaku prososial dapat digunakan untuk mendukung validitas hasil.

Untuk kedepannya penelitian selanjutnya dapat menerapkan metode Deep Learning yang merupakan kurikulum pembelajaran terbaru, yang baru diterapkan saat proses perancangan ini sedang berlangsung. Yang nantinya dalam penerapan buku cerita ini tidak hanya menjadi media pasif yang dibaca, tetapi bertransformasi menjadi ruang belajar aktif yang melibatkan pemikiran, perasaan, dan refleksi anak.

5.2.4 Saran untuk Studi Desain Komunikasi Visual

Pengembangan buku cerita ini diharapkan tidak hanya berhenti sebagai tugas akhir, tetapi menjadi jalur untuk memasuki dunia industri kreatif, terutama bidang penerbitan. Mahasiswa perlu diberi fasilitas agar memahami seluruh proses produksi buku secara profesional, mulai dari pengembangan cerita dan ilustrasi hingga desain tata letak, standar cetak, serta cara berkomunikasi dengan penerbit. Bantuan dari program studi berupa bimbingan tambahan dan kerja sama dengan

penerbit akan membuka kesempatan bagi karya mahasiswa untuk benar-benar hadir di tengah masyarakat sebagai media pendidikan yang memiliki dampak nyata.