

PERANCANGAN BUKU CERGAM MENGENAI KECERDASAN EMOSIONAL UNTUK ANAK UMUR 4-5 TAHUN

Alifa Afrazulia Wardhani¹, Bambang Melga Suprayogi² dan Riky Azharyandi
Siswanto³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan
Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
afrazuliaalifa@student.telkomuniversity.ac.id, bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id,
rikysiswanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Emosi merupakan hal yang pasti dimiliki oleh setiap individu. Sangat wajar dan normal apabila seorang individu dapat merasakan beragam emosi, bahkan sejak masa kanak-kanak. Namun, ada kalanya emosi yang muncul tidak dapat terkontrol sehingga menyebabkan terjadinya hal yang tidak diinginkan. Pada anak, emosi yang tidak terkontrol dapat menyebabkan tantrum berupa berteriak dan melempar barang miliknya ke orang lain jika keinginannya tidak terpenuhi. Maka dari itu dibutuhkan adanya pendidikan mengenai kecerdasan emosional atau EQ (*Emotional Quotient Intelligence*) kepada anak sejak dini dengan harapan anak dapat mengontrol emosinya dengan baik. Tujuan perancangan ini adalah dengan merancang buku cergam mengenai kecerdasan emosional agar anak-anak tertarik mempelajari beragam emosi, serta dapat mengimplementasikannya dengan baik di lingkungan sampai anak beranjak dewasa nanti. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk pengembangan media belajar bagi anak dalam mempelajari berbagai edukasi salah satunya tentang kecerdasan emosional dan dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisa dengan menggunakan analisis matriks perbandingan, dengan mengacu pada delapan pokok bahasan yaitu desain grafis, Desain Komunikasi Visual, *story telling*, buku cerita anak, ilustrasi, gaya gambar, *layout*, dan font/tipografi.

Kata kunci: Desain grafis, Desain Komunikasi Visual, *Story telling*, buku cerita anak, ilustrasi, gaya gambar, *layout*, dan font/tipografi.

Abstract: *Emotion is something that every individual have. It is very natural and normal for an individual to feel a variety of emotions that arise even from childhood. However, there are times when emotions can't be controlled properly and unfortunate things happen. In children, uncontrolled emotions can cause tantrums such as screaming and throwing their belongings at other people if their wishes are not fulfilled. Therefore, education about Emotional Quotient Intelligence or EQ is needed for children from an early age so that children can control their emotions well as expectation. The purpose of this*

design is to create a illustrated story book about emotional intelligence so the children can become interested in learning various emotions and can implement them well in their environment until they are grown up. The benefit of this research is to develop learning media for children in studying various educations, such as Emotional Quotient Intelligence and can be applied to another subjects. The data collection process was carried out by observation, interviews, questionnaires, and literature study. The obtained data were then analyzed using comparative matrix analysis, with reference to eight topics; graphic design, Visual Communication Design, storytelling, children's story books, illustration, drawing style, layout, and font/typography.

Keywords: *Graphic design, Visual Communication Design, Storytelling, children's story books, illustration, drawing style, layout, and font/typography.*

PENDAHULUAN

Emosi merupakan hal yang pasti dimiliki oleh setiap individu. Sangat wajar dan normal apabila seorang individu dapat merasakan beragam emosi seperti marah, sedih, kecewa, bahagia, dan sebagainya, bahkan sejak usia dini / masa kanak-kanak. Namun, ada kalanya emosi yang muncul tidak dapat terkontrol sehingga menyebabkan terjadinya hal yang tidak diinginkan. Pada anak, emosi yang tidak terkontrol dapat menyebabkan tantrum berupa berteriak dan melempar barang miliknya ke orang lain jika keinginannya tidak terpenuhi.

Menurut Kementerian Kesehatan Indonesia, perilaku tantrum adalah keadaan ketika anak merasa tidak nyaman yang membuatnya berperilaku agresif (yankes.kemkes.go.id). Penelitian Putri (2021) menunjukkan dalam satu dekade terakhir di Indonesia terjadi peningkatan angka tantrum yang semulanya 10 tahun lalu tantrum terjadi pada setiap 2-4 anak dari 10.000, kini pada 2019 tercatat mencapai angka 152 anak dari 10.000 anak. Hal ini diperkuat dengan hasil kuesioner yang telah disebar oleh penulis kepada 52 orang tua yang memiliki anak rentang usia 4-5 tahun, yaitu sebanyak 82.7% orang tua menyatakan bahwa anak pernah merasakan emosi yang berlebihan.

Selain kuesioner, telah dilakukan juga observasi dan wawancara kepada anak dan guru *Starland Preschool and Kindergarten* yang berlokasi di Jalan

Setiabudi *Regency* No.G61, Ciwaruga, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat. Mutiara, yang merupakan seorang guru di TK tersebut menyatakan bahwa murid-murid TK A / K1 dengan rentang usia 4-5 tahun sudah dapat membedakan setiap emosi dari bentuk ekspresi pada ilustrasi seperti wajah dengan mata yang naik dan dahi yang mengerut diartikan sebagai ekspresi marah, wajah dengan mata yang berkaca-kaca dan mulut yang melengkung ke bawah diartikan sebagai ekspresi sedih, dan sebagainya. Namun masih ada beberapa anak yang belum dapat memahami apa faktor yang menyebabkan seseorang bisa merasakan emosi tersebut. Anak-anak di usia seperti ini pun masih memiliki pemahaman yang terbatas mengenai emosi dan mereka cenderung tidak paham bagaimana caranya mengekspresikan dan mengolah emosi tersebut dengan baik hingga tidak jarang dapat terjadi konflik antar sesama teman di TK.

Maka dari itu dibutuhkan adanya pendidikan mengenai kecerdasan emosional atau EQ (*Emotional Quotient Intelligence*) kepada anak sejak dini dengan harapan anak dapat mengontrol emosinya dengan baik hingga ia dewasa. Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk merasakan dan mengekspresikan emosi yang dirasakan dengan baik, untuk memahami pengetahuan emosi dan emosionalnya, untuk menggunakan emosinya dalam memfasilitasi pikiran, dan untuk meregulasi emosi dalam diri maupun orang lain (Kalat, 2008). Menurut Effendy dalam Wijayanto, sadarnya seseorang ketika timbul suatu perasaan merupakan esensi dari kecerdasan emosional (Wijayanto, 2020). Seseorang yang memahami emosi yang dirasakannya dan dapat meregulasi emosinya secara tepat dapat diartikan sebagai kecerdasan emosional.

Menurut Santrock, anak usia 3-5 tahun atau dapat disebut *early childhood* sedang dalam periode perkembangan keterampilan untuk kesiapan sekolah. Pada umur ini, anak menghabiskan waktunya untuk bermain dengan teman sebayanya, belajar untuk mengikuti instruksi yang diberikan dan juga mengenal huruf (Santrock, John W. 2016: 14). Dalam *"The Brain and Emotional Intelligence: New*

Insights”, Goleman menuliskan bahwa EQ (*Emotional Quotient Intelligence*) dan IQ (*Intellectual Quotient*) merupakan dua fenomena yang berbeda. Beberapa karakteristik yang dapat membantu meningkatkan EQ adalah kreativitas, dorongan, ketekunan, motivasi, hubungan baik, dan empati. Goleman juga menyampaikan bahwa kesadaran diri dalam EQ merupakan hal yang sangat penting, karena dalam pengambilan keputusan yang baik, sebagian besar dipengaruhi oleh perasaan atau emosi (Goleman, 2011).

Berdasarkan beberapa penelitian mengenai kecerdasan emosional yang sudah ada, anak-anak memang sudah harus diajarkan mengenai emosi sejak dini karena anak-anak sudah memiliki beragam emosi dasar yang ada. Hasil dari penelitian yang sudah ada pun mengatakan bahwa setelah anak mengenal emosi dan perasaan, anak jadi lebih memahami beragam emosi yang ada, anak jadi menyadari emosi dirinya dan orang lain ketika emosi tersebut timbul, dan juga anak dapat meregulasi emosinya agar emosi yang timbul dapat dikontrol dengan baik. Menurut Mulyasa dalam Ngura, masa keemasan atau masa *golden age* inilah yang merupakan masa-masa pentingnya pertumbuhan dan perkembangan anak, sehingga sangat penting untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya lewat upaya pendidikan yang tepat bagi anak sejak usia dini (Ngura, dkk. 2020). Salah satu cara yang dapat mengoptimalkan perkembangan emosional anak adalah dengan melakukan perancangan buku cergam mengenai pentingnya kecerdasan emosional dengan menggunakan ilustrasi serta warna yang disukai oleh anak-anak. Dengan adanya buku cergam yang menarik maka akan lebih mudah untuk membuat anak tertarik dan memahami ilmu yang diberikan sehingga dapat terus diingat dan diterapkan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini akan mendeskripsikan bagaimana merancang buku cergam untuk anak mengenai kecerdasan emosional dan bagaimana pentingnya kecerdasan emosional jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Diharapkan

dengan adanya buku cergam ini, anak-anak jadi tertarik memahami dan mempelajari beragam emosi serta dapat mengimplementasikan dengan baik di lingkungannya serta dapat terus diingat hingga anak beranjak dewasa nanti. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk pengembangan media belajar bagi anak dalam mempelajari berbagai edukasi salah satunya tentang emosi dan diharapkan dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan metode *mix method*, yaitu suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif yang dilengkapi oleh kuesioner. Maksud dari alur induktif ini adalah proses penarikan suatu kesimpulan atau generalisasi yang diawali dengan proses atau peristiwa penjas, dapat disebut sebagai penelitian deskriptif kualitatif (Yuliani, 2018). observasi dilakukan ke beberapa murid TK *Starland* dengan rentang usia yang sudah ditetapkan yaitu 4-5 tahun. Pada tahapan wawancara, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada ahli di bidang yang diambil pada objek perancangan yaitu buku cergam dan pihak yang mengerti betul mengenai perkembangan emosi anak. Kuesioner disebar dengan memiliki kriteria responden yaitu orang tua yang memiliki anak usia 4-5 tahun dengan minimal jumlah responden yang dibutuhkan yaitu 23. Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan di media *google forms* dan kemudian disebar langsung kepada target audiens dari objek penelitian. Studi pustaka yang dilakukan meliputi pengumpulan data dari sumber atau dokumen pustaka yang berasal dari internet yang masih berkaitan dengan objek perancangan yang diperoleh dari website untuk membantu memperoleh data terkait dengan laporan, serta beberapa teori dari beberapa jurnal dan buku yang dapat menunjang analisis objek penelitian dengan mencantumkan teori-teori

yang berkaitan dengan topik yang diambil yaitu teori desain grafis, desain komunikasi visual, *story telling*, buku cerita anak, ilustrasi, gaya gambar, layout, dan tipografi/*font*.

Dalam Tinaburko, Desain Komunikasi Visual atau dapat disingkat DKV merupakan ilmu dalam pengaplikasian ragam media komunikasi dengan pengolahan elemen-elemen grafis seperti layout, komposisi, warna, huruf, dan ilustrasi untuk menyampaikan pesan kepada target sasaran yang akan dituju. Diawali dengan menemukan dan mengenali suatu permasalahan berdasarkan sifat umum target sasaran yang dituju hingga akhirnya tercapai sebuah desain yang bersifat komunikatif, estetis, artistik, persuasif, dan fungsional (Tinaburko).

Dalam Sitepu, sebelum meluasnya istilah desain grafis atau DG, orang yang bergerak pada dunia percetakan memberikan istilah untuk orang-orang yang menata letak huruf dan gambar pada kertas cetak sebagai *layouter*. Oleh beberapa orang, istilah DG hanya dianggap untuk orang-orang yang berkecimpung dalam media cetak saja. Namun, seiring berkembangnya teknologi yang merujuk pada *video editing* dan efek visual, istilah desain grafis berkembang menjadi desain komunikasi visual. Pekerjaan desainer grafis adalah membuat tampilan visual dengan menata tampilan huruf, ruang dan komposisi agar menciptakan rancangan yang komunikatif melingkupi segala bidang untuk menerjemah bahasa verbal hingga menjadi visual agar pesan-pesan dapat tersampaikan kepada komunikan secara efektif. Maka sesungguhnya pekerjaan desainer grafis dapat dilakukan dimana saja selama dibutuhkannya perancangan tampilan visual (Sitepu 2005: 9-12).

Story telling adalah bercerita melalui kata-kata, suara, dan gambar visual (Kanchan, dkk. 2015: 706). Menurut Dhieni dalam Astiti, *Story telling* merupakan kegiatan mengenai apa saja yang ingin disampaikan, dilakukan secara lisan tanpa atau menggunakan sebuah alat. Biasanya disampaikan secara menyenangkan dan menarik kepada orang lain. *Story telling* ini dilakukan dengan menyenangkan dan

menarik agar audience dapat dengan mudah tertarik dan mengerti isi dari cerita yang disampaikan (Astuti, dkk. 2016). Menurut Ester dalam Istani, story telling juga dapat membangun imajinasi, fantasi serta daya ingat audience dengan baik (Istani dkk. 2020: 44).

Dalam Firdaus, Melga & Aditya (2016), suatu media yang dapat dijadikan sebagai sumber dalam menyebarluaskan ilmu pengetahuan adalah buku. Buku cerita berilustrasi adalah sebuah buku yang di dalamnya memiliki cerita, memiliki tulisan dan dilengkapi dengan gambar sebagai visual yang mewakili sebuah cerita. Dengan menggunakan media bergambar, dapat membuat anak mengembangkan kemampuan berbahasanya, mempertajam daya ingat, dan anak jadi lebih mudah memahami isi dari cerita yang disampaikan (Ratnasari dan Zubaidah, 2019: 270)

Dalam KBBI, untuk memperjelas paparan dan isi buku atau karangan lainnya, menggunakan sebuah foto atau ilustrasi. Dalam *Exploring Illustration*, ilustrasi merupakan seni dengan menyertakan proses pembuatan sebuah ilustrasi, foto, atau grafik yang dapat dicetak berbentuk naskah cetak ataupun elektronik. Ilustrasi dapat menciptakan gaya, bentuk metamorfosis, atau menterjemahkan objek yang mampu mempengaruhi atau bahkan memprovokasi *audience*. Jika dikaitkan dengan komunikasi, ilustrasi dibuat untuk menterjemahkan teks agar membantu mengkomunikasikan suatu pesan dengan tepat, cepat dan tegas (Maharsi: 2-3).

Gaya gambar merupakan pola perwujudan dalam suatu ilustrasi yang dibuat, penggunaannya sendiri akan berbeda tergantung dengan penggunaannya (lambeturah.id, 2022). Dalam Babuta dan Wahyurini, gaya gambar kartunal merupakan gaya menggambar yang cocok untuk anak-anak karena gaya gambar kartunal pada prosesnya dibuat untuk menggambarkan visual yang lucu serta untuk menciptakan dialog secara akrab agar dapat dinikmati tanpa harus dipikirkan secara mendalam. Istilah kartun sendiri berasal dari bahasa Itali :

cartone yang memiliki arti kertas yang dimana digunakan sebagai istilah sketsa oleh para seniman pada masa seni rupa *renaissance*. Gaya kartunal biasa digunakan pada cerita komedi, petualangan dan juga cerita fantasi (Babuta dan Wahyurini. 2014: F29-F30).

Menurut Hendratman (239), secara bahasa layout merupakan penyusunan unsur visual untuk menghasilkan media yang menarik serta komunikatif. Jadi, bisa dianggap bahwa ahli layout merupakan seseorang yang dapat mengkomposisikan elemen-elemen visual hingga dapat tersajinya suatu media yang dapat dengan mudah diterima oleh audiens. Diperlukan adanya pembelajaran mengenai prinsip-prinsip desain seperti: keseimbangan warna, irama, kesatuan dan pusat perhatian. Kemampuan dalam memadukan komponen seperti bentuk, bidang, garis dan warna juga sangat perlu diperhatikan prioritasnya karena layout yang dihasilkan akan kacau jika seluruh komponen yang digunakan terlalu menonjol.

Tipografi disebut sebagai 'visual language' dalam desain komunikasi visual. Menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu informasi kepada pembaca merupakan peran dari tipografi. Peran dari tipografi itu sendiri juga sangat penting karena pasti digunakan di hampir seluruh desain. Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf (Wijaya: 48-49). Pemilihan jenis font pada buku cerita anak merupakan salah satu dari banyaknya faktor penting dalam perancangannya agar dapat dibaca dengan mudah oleh anak. Pada umumnya penggunaan font pada buku cerita anak adalah jenis font sans serif dengan bentuk font yang tidak bersudut tajam agar anak-anak lebih mudah dalam membacanya.

Dalam Kalat, emosi merupakan sebuah perasaan, akal sehat akan menunjukkan bahwa jika seseorang merasa sedih maka ia dapat menangis, jika seseorang merasa takut maka ia dapat gemetar, dan jika seseorang merasa marah maka wajahnya dapat berubah menjadi merah (Kalat, 2008). Untuk dapat mengontrol emosi dengan baik maka diperlukan adanya kecerdasan emosional.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk merasakan dan mengekspresikan emosi yang dirasakan dengan baik, untuk memahami pengetahuan emosi dan emosionalnya, untuk menggunakan emosinya dalam memfasilitasi pikiran, dan untuk meregulasi emosi dalam diri maupun orang lain (Kalat, 2008).

HASIL DAN DISKUSI

manusia tanpa emosi diibaratkan hidup tanpa warna karena jika manusia tidak memiliki emosi maka ia tidak akan memiliki ketertarikan, antusiasme, rasa ingin tahu dan juga gairah hidup. Namun, memiliki emosi yang berlebihan juga merupakan hal yang tidak baik, maka dari itu manusia harus dapat meregulasikan emosinya agar emosi yang timbul tidak berlebihan. Pada kasus anak, masih terdapat anak yang belum bisa mengendalikan emosinya dengan baik saat emosi tersebut timbul, banyak faktor yang dapat menyebabkan sang anak mengeluarkan emosinya secara berlebihan. Pengendalian emosi dan pengetahuan mengenai emosi dapat tercapai dengan adanya pendidikan mengenai kecerdasan emosional. Hal ini harus diajarkan sejak dini kepada anak karena anak sudah memiliki emosi-emosi dasar yang ada, kemudian untuk mengetahui baik atau buruknya sebuah keputusan sebagian besar akan melibatkan emosi. Buku cergam dapat menjadi solusi yang baik untuk mengedukasi anak mengenai kecerdasan emosional dan budaya membaca harus ditanamkan pada anak sejak dini agar anak terbiasa untuk membaca karena lewat gambar dan cerita dapat menjadi media pembelajaran pertama untuk anak.

KONSEP PERANCANGAN

Membuat perancangan media pembelajaran kreatif berupa buku cergam mengenai kecerdasan emosional untuk anak umur 4-5 tahun. Perancangan tugas

akhir ini adalah untuk mengenalkan ragam dari emosi dasar yang ada, mengapa emosi tersebut dapat muncul dan juga bagaimana cara mengatasinya. Lewat buku cergam ini diharapkan kecerdasan emosional anak dapat berkembang secara optimal, sehingga anak-anak dapat lebih memahami cara mengekspresikan serta mengolah emosinya dengan baik agar emosi yang timbul nantinya dapat terkontrol dengan baik oleh anak. Terdapat 3 kata kunci sebagai dasar acuan dalam perancangan yaitu: menarik, ringan, dan edukatif.

Konsep kreatif pada perancangan media buku cergam ini adalah dengan membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak dan dapat dengan mudah untuk dipahami. Jenis buku cergam akan disesuaikan dengan rentang usia 4-5 tahun yaitu menggunakan cerita singkat dan teks yang tidak terlalu padat. Informasi pada buku juga akan dibuat sesederhana mungkin agar tidak sulit untuk dipahami oleh anak-anak. Agar dapat semakin menarik untuk anak-anak, hewan adalah karakter yang dipilih sebagai tokoh dalam cerita, dengan cerita yang singkat dan menunjukkan keseharian tokoh bersekolah diharapkan dapat menjadi pembelajaran dan panutan yang baik untuk anak-anak. Selain cerita, akan terdapat kuis berupa permainan singkat yaitu tebak emosi yang sedang dirasakan tokoh melalui beberapa pilihan ekspresi yang dapat dijawab oleh anak. Tujuan kuis ini adalah untuk melatih pengetahuan dan imajinasi sang anak mengenai emosi dan juga agar anak memiliki kegiatan tambahan selain membaca atau mendengar cerita.

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah buku cergam mengenai kecerdasan emosional untuk anak umur 4-5 tahun dengan judul **"Nyanyian Bulbul"**. Alasan menggunakan media buku cergam adalah dengan melihat dari hasil wawancara dan juga observasi bahwa buku cergam dapat menjadi media pembelajaran pertama untuk anak dan buku cergam sangat dibutuhkan oleh orang tua maupun guru untuk menyampaikan edukasi kepada anak agar lebih mudah. Lewat gambar dan cerita pun dapat mengenalkan kepada

anak mengenai ragam emosi dasar, warna, dan lingkungan sosial. Selain itu, dengan buku cergam juga dapat membantu anak untuk membiasakan budaya membaca karena kebiasaan seperti ini sangatlah penting dan harus ditanamkan sejak dini.

Terdapat beragam media pendukung dalam perancangan ini. Selain dapat dikoleksi oleh target audiens, media pendukung ini juga dibuat untuk meningkatkan promosi media utama. Media pendukung ini berupa buku aktivitas yang berjudul "Aktivitas Bersama Bulbul", stiker, gantungan kunci, boneka, kaos, *sport tumbler*, *totebag*, dan mug. Seluruh *merchandise* ini bisa didapatkan melalui 100 pembelian pertama saat peluncuran buku cergam "Nyanyian Bulbul", lewat give away, dan juga dapat dibeli secara terpisah. Selain itu, terdapat 2 jenis media promosi yang digunakan dalam perancangan buku cergam "Nyanyian Bulbul" yaitu media promosi *digital* berupa postingan sosial media TikTok & Instagram dan media promosi non-digital berupa X-banner, poster, dan *standing character*. Media promosi ini digunakan untuk mengenalkan buku cerita kepada target audiens yang telah ditentukan, dengan menggunakan media digital dan non-digital ini diharapkan dapat membuat target audiens mengetahui adanya buku cerita "Nyanyian Bulbul".

buku cergam ini menggunakan ilustrasi dengan pengayaan gambar kartunal dalam bentuk hewan sebagai tokoh pada ceritanya agar sesuai dengan target umur anak yang telah ditentukan yaitu 4-5 tahun. Teknik gambar yang digunakan adalah *digital* dengan menggunakan *brush* kapur supaya gambar yang dihasilkan memiliki tekstur dan tidak terkesan *flat*. Menggunakan jenis font Gaegu untuk cover dan font Chelsea Market untuk isi teks dalam buku. Pemilihan font ini merupakan jenis font sans serif dan telah dipilih yang sesuai untuk anak dengan rentang umur 4-5 tahun agar dapat terbaca dengan mudah karena tidak memiliki banyak lekukan pada huruf. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang terang dan disukai oleh anak-anak. Penulis juga menggunakan *mood meter* atau

skala perasaan untuk mendeskripsikan sebuah emosi lewat warna agar anak dapat dengan mudah mengetahui jenis emosi berdasarkan warna yang ada.

Dalam konsep komunikasi buku cergam “Nyanyian Bulbul”, penulis akan memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah maju untuk pendekatan antara produk yang akan dipasarkan dengan target sasaran agar lebih mudah dan efisien. Berdasarkan hal tersebut, penulis menggunakan model AISAS sebagai konsep komunikasinya.

HASIL PERANCANGAN



Gambar 1 Cover buku cergam “Nyanyian Bulbul”

Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)

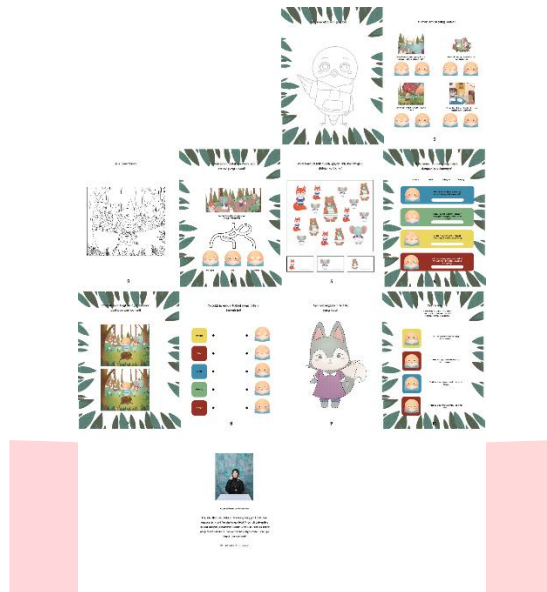
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 2 Isi buku cergam “Nyanyian Bulbul”
Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 3 Cover buku aktivitas “Aktivitas Bersama Bulbul”
Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 4 Isi buku aktivitas “Aktivitas Bersama Bulbul”
Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 5 Stiker
Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 6 Gantungan kunci
Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 7 Boneka
Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 8 Kaos
Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 9 *Sport Tumbler*

Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 10 *Totebag*

Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis



Gambar 11 *Mug*

Sumber: Wardhani, Suprayogi, Siswanto (2023)
sumber: dokumentasi penulis

KESIMPULAN

Perancangan ini mendeskripsikan bagaimana merancang buku cergam untuk anak mengenai kecerdasan emosional dan bagaimana pentingnya kecerdasan emosional jika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan

ini dilakukan karena masih kurangnya media kreatif seperti buku cergam lokal yang membahas mengenai kecerdasan emosional. Diharapkan dengan adanya buku cergam ini, anak-anak dapat lebih mengetahui dan memahami permasalahan emosi ketika emosi yang dirasakan sedang timbul sehingga anak dapat mengelola emosinya dengan baik sampai anak beranjak dewasa nantinya. Buku cergam dapat menjadi pilihan media kreatif yang dapat digunakan untuk mengajarkan serta memberikan beragam pelajaran positif kepada anak. Lewat buku cerita berilustrasi, penulis berharap agar anak menjadi lebih tertarik untuk membaca dan memahami isi dari sebuah buku dan dapat membuat anak merasakan keseruan belajar lewat cerita. Diharapkan dengan adanya buku cergam ini, anak-anak jadi tertarik memahami dan mempelajari beragam emosi serta dapat mengimplementasikan dengan baik di lingkungannya serta dapat terus diingat hingga anak beranjak dewasa nanti. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk pengembangan media belajar bagi anak dalam mempelajari berbagai edukasi salah satunya tentang emosi dan diharapkan dapat diterapkan pada materi pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astiti Nurul, Rukayah, Sularmi. *Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Metode Storytelling*.
- Agustina Novita, Ns, M,Kep, Sp.Kep. A. (2021) "Apa itu Tantrum Pada Anak", yankes.kemkes.go.id, diakses pada 17 Agustus 2023 pukul 11:40.
- Babuta Toddie Y. I., Wahyurini Dwi. (2014). *Perancangan Buku Pendidikan Karakter Toleransi dan Cinta Damai untuk Anak Usia 3-5 Tahun* (Jurnal Sains dan Seni Pomits Vol. 3, No. 1, 2014).
- Dewinta, Noniya. (2022). "Pengertian Gambar Ilustrasi, Fungsi dan Perbedaan Gambar Ilustrasi dengan Jenis Gambar Lain",

<https://lambeturah.id/pengertian-gambar-ilustrasi/>, diakses pada 8 November 2022 pukul 19.43.

Firdaus, Melga & Aditya. (2016). *Perancangan Buku Visual Sejarah dan Filosofi Topeng Cirebon*. Vol 3 (No. 3), 971.

Goleman, Daniel. (2011). *The Brain and Emotional Intelligence: New Insights*.

Hendi, Hendratman. *Computer Graphic Design*.

Istiani Nurul, Islamy Athoillah. (2020). *Efektivitas Pendidikan Karakter melalui Metode Storytelling bagi Siswa Tingkat Menengah Atas* (Volume 6 Nomor 2 Desember 2020).

Kalat, James W. (2008). *Introduction to Psychology*.

Kanchan Lata, Chandra Sharma Mukesh, Aarti Sareen. (2013). *A Randomized Clinical Trial to Evaluate the Effectiveness of Storytelling by Researcher on the Hospitalization Anxiety of Children Admitted in Pediatric Ward of Selected Hospitals of District Patiala, Punjab* (Volume 4 Issue 10, October 2015).

Maharsi, Indiria. *Ilustrasi*.

Ngura Elisabeth Tantiana, Go Blandina, Rewo Josep Marsianus. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini* (Volume 7, Nomor 2 Tahun 2020).

Putri Astuti Ardi. (2021). *Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Perilaku Tantrum Pada Anak di TK Bunda Dharmasraya*. (Vol.1). JIP: Jurnal Informasi Penelitian. 2021. 1.

Ratnasari Eka Mei, Zubaidah Enny. (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*.

Santrock, W John. (2016). *Life-Span Development*.

Sitepu, Vinsensius. *Panduan Mengenal Desain Grafis*.

Tinaburko, Sumbo. *Dekave*.

Wijaya, Priscilia Yunita. *Tipografi dalam Desain Komunikasi Visual*.

Wijayanto, Arif. (2020). Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini.

Yuliani, Wiwin. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. (Quanta, Vol. 2, No. 2, Mei 2018).

