



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kecerdasan spasial merupakan kecerdasan majemuk yang masih sering terlupakan walaupun penggunaannya sangat luas baik dalam teori maupun praktik. Walaupun demikian, masih sangat terbatas jumlah buku-buku bertemakan kemampuan spasial yang beredar di toko buku Indonesia yang menyebabkan minimnya kesadaran dan pemahaman orang tua akan hal ini.

Berdasarkan data yang penulis temukan selama penelitian dan perancangan karya, baik dalam observasi, studi pustaka, wawancara, dan survei penulis mendapatkan diperlukannya perancangan buku *parenting* kecerdasan spasial, terutama karena minimnya buku parenting yang mengutamakan kemampuan ini di Indonesia. Penulis melakukan perancangan buku berjudul "Bermain Sambil Belajar Spasial Usia 2-5 Tahun" berdasarkan perumusan masalah. Penulis menemukan bahwa usia ini merupakan usia paling optimal untuk mengembangkan kemampuan spasial anak. Konsep visual didasarkan pada target primer, yaitu orang tua dengan anak berusia 2 hingga 5 tahun. Ilustrasi dirancang dengan teknik digital menggunakan vektor.

Konten buku secara garis besar berisi pengertian dasar kecerdasan spasial anak-anak pra-sekolah, pengembangannya, dan aktivitas yang dapat dilakukan untuk mendukung pertumbuhan kemampuan anak. Perbedaan buku ini dengan buku sejenis yang sudah beredar adalah fokus buku lebih berisi kegiatan yang dapat dikerjakan bersama orang tua dan anak sehingga tidak hanya melatih kecerdasan

spasial namun juga mempererat hubungan orang tua dan anak. Isi buku dibuat ringkas mungkin dan *to-the-point* dengan kalimat yang kasual namun formal dan mudah dimengerti.

5.2. Saran

Dalam perancangan visual sebuah buku, diharuskan untuk memahami alasan dan latar belakang pembuatan buku tersebut. Langkah selanjutnya yang patut diperhatikan adalah mengetahui persis siapa target primer dan sekunder yang dituju agar penggalan ide dan konsep dapat berjalan baik. Hasil penelitian dan observasi yang dilakukan dengan cermat akan membantu tidak hanya dalam penulisan, namun juga perancangan.

Penggunaan *timeline* sangat diperlukan dari awal perancangan hingga akhir untuk mengatur dan membagi waktu setiap bagian perancangan karya secara efektif. Sangat disarankan untuk mengerjakan langkah perancangan sesuai *timeline* secara urut dan teratur.

U M N