

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Kecerdasan emosional sama pentingnya dengan kecerdasan intelektual, tambah pula kedua hal ini harus diimbangi sehingga dapat terjalin perkembangan yang positif terhadap diri seorang individu. Pembelajaran yang paling tepat tentang kecerdasan emosional ialah pada saat anak berusia dini. Hal ini dikarenakan anak sedang berada di fase *golden age*, yaitu tahapan perkembangan otaknya yang paling pesat. Orang tua dan atau guru sebagai wali harus memberikan edukasi ini sedini mungkin, apabila tidak maka akan berdampak adanya *developmental* atau *learning loss*. *Developmental* atau *learning loss* adalah suatu proses anak mengalami kemunduran pada perkembangannya.

Melalui wawancara dengan beberapa narasumber yaitu orang tua dengan anak berusia 3-6 tahun, penulis menemukan bahwa masih banyak orang tua yang tidak paham atau peduli akan pentingnya mendidik kecerdasan emosional sejak usia dini. Beberapa kendala lainnya ialah terdapat pula orang tua yang menunda untuk memasukkan anaknya ke PAUD, dikarenakan dirasa kurang efektif. Hal ini dapat berdampak pada proses perkembangan anak yang bisa mengalami kemunduran, karena tidak mendapatkan stimulus yang tepat dan sesuai pada usianya. Kemudian hasil dari penyebaran kuesioner terhadap beberapa masyarakat yang memenuhi kriteria *target audience*, penulis memutuskan untuk merancang sebuah buku interaktif sebagai media informasi yang bersifat interaktif untuk edukasi kecerdasan emosional pada anak usia 3-6 tahun.

Metodologi perancangan yang digunakan oleh penulis ialah *Human Centered Design* atau HCD yang dikembangkan oleh IDEO (2015). Metodologi ini terbagai ke dalam tiga proses perancangan, di antaranya ialah *inspiration*, *ideation*, dan *implementation*. Pada tahapan *inspiration*, penulis melakukan eksplorasi serta pencarian sumber data sebagai sanggahan pada perancangan Tugas Akhir ini.

Kemudian *ideation* merupakan tahapan penulis untuk merancang konsep visual secara kasar hingga perancangan konsep visual secara digital. Terakhir ialah tahapan *implementation* yaitu proses penulis menyelesaikan perancangan Tugas Akhir dengan menguji coba *prototype* ke dalam dua tahapan, yaitu *alpha test* serta *beta test*. Di sini penulis mendapatkan iterasi dan umpan balik untuk menghasilkan perancangan yang sesuai dengan kebutuhan *target audience* untuk menjawab permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil dari *alpha test*, penulis harus melakukan perbaikan pada pemilihan *font* yang masih kurang besar, serta memiliki unsur *visibility* yang kurang baik, sehingga tidak dapat terbaca dengan baik pada jarak tertentu. Kemudian penulis juga menghilangkan penggunaan efek *drop shadow* pada bagian teks karena penggunaan efek tersebut tidak diperlukan lagi setelah perubahan *font*, sebab *font* yang digunakan sekarang sudah mudah terbaca. Penulis juga melakukan perbaikan susunan kata dalam kalimat karena masih dianggap sulit untuk dibaca. Hal ini berhubungan erat dengan *clarity* yang belum tepat, sehingga akhirnya penulis merubah jarak antar baris atau *leading* lebih berjarak. Kemudian penulis juga memutuskan untuk merubah gaya visual yang sebelumnya adalah menggunakan 3D menjadi 2D, hal ini dikarenakan hasil dari visual pada saat *alpha test* kurang dinamis dan terlihat terlalu kaku. Sedangkan pada penggunaan gaya visual 2D, penulis dapat dengan mudah membuat gaya visual yang lebih menarik dan dinamis, sehingga cocok untuk *target audience* yang merupakan anak berusia dini.

Setelah melakukan perbaikan pada saat *alpha test* dan melanjutkan menyelesaikan perancangan buku interaktif hingga dicetak. Penulis melanjutkan proses uji coba kedua yaitu *beta test*. Di sini penulis melakukan analisis terhadap dua anak dengan usia 3 dan 6 tahun, serta orang tua yang berusia 33 tahun. Hasil dari *beta test* ini ialah gaya visual dan ilustrasi yang digunakan pada buku interaktif telah dianggap cocok untuk *target audience* yaitu anak usia dini. Konten dan mekanisme pada buku interaktif juga sangat mudah dipahami oleh anak, hal ini dapat dilihat dari tanggapan anak yang mampu memahami dan menceritakan kembali isi dari buku interaktif dengan tepat, sesuai, dan benar. Kemudian

interaktivitas yang terdapat dalam buku ini juga dirasa sudah cukup bervariasi dan cukup sesuai dengan jalannya alur cerita, sehingga anak dapat menjadi lebih penasaran dengan isi dari konten buku cerita.

## 5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan buku interaktif tentang edukasi kecerdasan emosional pada anak usia 3-6 tahun, penulis dapat memberikan beberapa saran kepada pembaca untuk pertimbangan terkait pengambilan topik yang serupa yaitu sebagai berikut:

- 1) Data tentang edukasi kecerdasan emosional pada anak usia di Indonesia masih jarang ditemui, hal ini dapat dilihat dari sedikitnya sumber atau pembahasan terkait topik tersebut pada beberapa jurnal *psikologi* terkait. Sehingga penulis menyarankan untuk melakukan teknik pengumpulan data secara mandiri terlebih dahulu pada saat proses perancangan Tugas Akhir baru dimulai untuk meminimalisir keterlambatan proses perancangan Tugas Akhir.
- 2) Proses perencanaan waktu dalam proses perancangan Tugas Akhir merupakan hal yang perlu diberi perhatian. Jika tidak memiliki manajemen waktu yang baik, maka hasil dari perancangan ini kurang maksimal. Penulis menyarankan untuk membuat *timeline* sebagai acuan dasar pada proses perancangan, agar setiap langkah yang dilakukan dapat selalu terukur *progress*-nya.
- 3) Pemilihan gaya visual dalam perancangan buku interaktif ini sangat penting. Karena penulis harus merancang konsep visual dengan matang dari awal untuk menghindari penggunaan gaya visual yang ternyata tidak cocok dengan *target audience*, sehingga menyebabkan adanya proses pengulangan dalam pembuatan gaya visual.
- 4) Desainer harus melakukan *alpha* dan *beta test* dengan maksimal. Karena hasil dari uji coba *prototype* tersebut merupakan hal yang akan sangat dipegang oleh penulis pada proses perancangan Tugas Akhir, sehingga dapat dengan tepat dan sesuai menjawab permasalahan yang ada.