

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Buku cerita anak telah berhasil dirancang sebagai media edukasi empati terhadap penyandang disabilitas dalam format 20 x 20 cm. Implementasi tone warna hangat dan layout spread/panel yang terstruktur mendukung pembelajaran emosional bagi anak-anak, terutama dalam memahami perspektif orang lain. Karakter utama, Hagia, menampilkan keberagaman fisik dengan cara sensitif dan menekankan keunikan, sementara Raga mengalami perjalanan emosional dari rasa penasaran hingga penyesalan, menjadi contoh refleksi empati bagi pembaca. Karakter pendukung, Asa, Ayah, dan Bunda, memperkuat pesan edukatif melalui interaksi yang menyenangkan dan membimbing, menciptakan konteks sosial yang ramah anak.

Metode *Design Thinking* dan analisis 5W+1H memastikan seluruh proses perancangan berbasis empati terhadap target audiens, sehingga buku tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menyampaikan pesan moral secara efektif. *Layout*, tipografi, dan properti mendukung narasi, memfasilitasi alur baca yang intuitif, serta menekankan perubahan emosional karakter. GSM memastikan konsistensi visual dalam buku dan media turunan. Hasil akhir *mock-up* menunjukkan kualitas produk yang memenuhi standar, baik dari aspek estetika, ergonomi, maupun edukasi.

Buku ini tidak hanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kurikulum pendidikan karakter di sekolah dasar, tetapi juga sebagai alat sosialisasi nilai empati melalui pameran, komunitas, dan yayasan yang fokus pada isu disabilitas. Dengan demikian, buku ini berhasil menyatukan estetika visual dan tujuan edukatif dalam satu karya yang holistik dan menyenangkan untuk anak-anak.

B. Saran

Setelah proses perancangan ini dilaksanakan, penulis dapat memberikan beberapa saran dan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual atau perancang buku ilustrasi anak.

Saran pertama, tema - tema tentang menumbuhkan empati pada anak sangat menarik dan dapat dikerjakan melalui berbagai cara penyampaian. Pada perancangan ini, fokus diarahkan pada isu disabilitas sebagai bentuk pengenalan perbedaan kondisi fisik maupun kemampuan. Namun, tema tersebut dapat diperluas menjadi berbagai bentuk keragaman lain seperti ras, suku, agama, atau latar belakang sosial. Pengembangan tema yang lebih beragam akan memperkaya referensi bagi orang tua dan pendidik dalam menumbuhkan sensitivitas sosial dan empati pada anak, sekaligus membuka ruang bagi pembuat cerita untuk mengeksplorasi berbagai pendekatan naratif yang sesuai dengan nilai-nilai inklusivitas.

Saran kedua berkaitan dengan penggunaan metode *design thinking* dalam proses perancangan. Meskipun tahapan metode ini relatif panjang dan membutuhkan waktu, *design thinking* sangat efektif diterapkan dalam pengembangan buku cerita anak. Tahap *empathize* memungkinkan perancang memahami kebutuhan, karakter, dan preferensi target audiens melalui observasi maupun wawancara. Proses ini kemudian dilanjutkan dengan *ideate*, *prototype*, dan *test*, yang keseluruhannya memberi kesempatan bagi perancang untuk mengeksplorasi ide, menguji kualitas narasi serta visual, sekaligus memastikan bahwa hasil akhir benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembaca. Maka dari itu, penerapan *design thinking* tidak hanya menambah kualitas proses kreatif, tetapi juga meningkatkan relevansi dan efektivitas buku ilustrasi sebagai media edukasi.

DAFTAR PUSTAKA

Wawancara:

BSH. 2025. dalam wawancara pribadi dengan Penyandang Disabilitas Mikrotia, pada tanggal 17 September 2025.

Artikel Jurnal

- Altman, B. M. (2014). Definitions, concepts, and measures of disability. *Annals of Epidemiology*, 24(1), 2-7.
- Anwar, A. A. (2023). Pengembangan UI/UX Pada Aplikasi Buana Online Course Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Universitas Buana Perjuangan Karawang). *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*.
- Asmawan, F., A. (2018) PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI DIGITAL PAINTING CULINARY EXPERIENCE OF MALANG SEBAGAI UPAYA MENDUKUNG POTENSI KULINER LEGENDARIS DI KOTA MALANG. Sarjana thesis, Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia(STIKI) MALANG.
- Ayuningtyas, K., Romadhona, M., & El Chidtian, A. S. C. R. (2025). Desain Karakter Gayatri Pada Buku Cerita Anak Jenjang Semenjana Sebagai Media Edukasi Kesetaraan Gender: Desain Karakter Gayatri Pada Buku Cerita Anak Jenjang Semenjana Sebagai Media Edukasi Kesetaraan Gender. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 9(2).
- Azzahra, A. F. (2020). Efforts to equitable education for children with intellectual disabilities as an alternative to overcoming social problems in children. *Journal of Creativity Student*, 5(1), 65–86.
- Erlyana, R., Sari, N., & Putri, A. (2024). Analisis color palette berdasarkan rasa warna sebagai penguat daya tarik emosional dalam video anak. *Andharupa: Jurnal Desain dan Multimedia*, 5(1), 45-58.
- Fachrizal, O., Hadiprawiro, Y., & Nurhidayati, A. (2023). Perancangan buku ilustrasi anak Mari Mengenal Ondel-Ondel. *Cipta: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(3), 363–372.
- Frydenberg, E., Deans, J., & Liang, R. (2021). *Young Children’s Social Emotional Learning: The COPE-Resilience Program*. Routledge.
- Frydenberg, E., Deans, J., & Liang, R. (2022). *Building Empathy in Children through Community Connections: A Guide for Early Years Educators*. Routledge.
- Fuad, F., Harismann, H., Bermanna, A. L., & Suryani, R. W. (2025). Perancangan media informasi buku ilustrasi cerita rakyat Tapa Malenggang. *Misterius: Publikasi Ilmu Seni dan Desain Komunikasi Visual*, 2(1), 324–348.
- Handojo, H. L., & Sukada, B. A. (2024). Implementasi desain sarana terapi bermain untuk pengembangan kemampuan wicara dan bahasa anak penyandang tunarungu. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 6(1), 603–612.
- Hasyim, S., & Salim, R. M. A. (2024). Parenting style and empathy in children: The mediating role of family communication patterns. *Humanitas: Indonesian Psychological Journal*, 17(1).

- Hellies, F., Fracaro, S., Marioni, G., Trotta, A., Todesco, M., Casarin, M., Bagno, A., Zanoletti, E., Albertin, G., & Astolfi, L. (2025). Systematic Review on Microtia: Current Knowledge and Future Directions. *Children*, 12(4), 411.
- Kelly, S. L. Z., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). FAKTOR PENYEBAB & KONSEKUENSI CYBERBULLYING PADA PELAJAR DI ERA DIGITAL. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3), 3136-3145.
- Krisnanda, D. D., Widyasari, , & Romadhona, M. (2023). Perancangan buku ilustrasi tentang stimulasi, deteksi dan intervensi dini terhadap tumbuh kembang anak. *SYNAKARYA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 4(2).
- Laumbanua, M. (2023, November 5). 5 tahap design thinking menurut Stanford D-School. Medium.
- Luquetti, D. V., Heike, C. L., Hing, A. V., Cunningham, M. L., & Cox, T. C. (2012). Microtia: epidemiology and genetics. *American journal of medical genetics. Part A*, 158A(1), 124–139.
- Negara, G. M. (2022). Analisis desain cover buku baca anak usia dini. *Imaji: Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*, 7(2), 112-125.
- Nurrona, A. L., Januarsa, A., & Widyani, W. (2025). Pembelajaran BISINDO dasar untuk anak 8–10 tahun melalui perancangan buku seri interaktif berbasis augmented reality (AR). *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 9(1), 1324–1337.
- Oktaryanti, D. (2024). Warna dalam buku interaktif anak usia dini. *Desgrafia: Jurnal Desain Grafis*, 2(2), 77-89.
- Santana-Ferrándiz, M., Ibáñez-Pérez, J., & Moret-Tatay, C. (2025). Empathy and parental sensitivity in child attachment and socio-emotional development: A systematic review from emotional, genetic, and neurobiological perspectives. *Children*, 12(4), 465.
- Shapiro, L. E. (2020). *Mengajarkan Emosional Intelegensi Pada Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Siregar, W. A., & Nat Dinnigrat, R. B. S. (2025). Penciptaan ilustrasi digital buku cerita anak dengan judul “Mencari Robung” untuk Balai Bahasa Sumatera Utara. *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2(2), 603–618.
- Sungkar, A. (2024). *Seni Lukis Realisme Kontemporer*. Dekonstruksi, 10(04), 37–44.
- Wibowo, Y., & Yulianto, A. (2025). Buku digital ilustrasi sebagai media pengenalan kampus untuk mahasiswa disabilitas tuli. *Jurnal Asosiatif*, 4(1), 69–82.
- Zhang, H., & Holden, S. T. (2024). Disability Types and Children’s Schooling in Africa. *International Journal of Disability, Development and Education*, 72(4), 763–783.

Internet

- Armand, A. (2023, Mei 31). He Says The Nicest Things – pentingnya karakter inklusif pada buku anak. Normal People ID. <https://www.normalpeople.id/2023/05/he-says-nicest-things-pentingnya.html>
- Australian Human Rights Commission. (Desember 2012). *United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities (UNCRPD)*. Diakses dari <https://humanrights.gov.au/our-work/disability-rights/united-nations->

[convention-rights-persons-disabilities-uncrpd](#) [Australian Human Rights Commission](#)

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Pedoman perjenjangan buku* (Peraturan KaBSKAP Nomor 030/P/2022). IKAPI.

<https://www.ikapi.org/wp-content/uploads/2022/06/Pedoman-Perjenjangan-Buku-Pusat-Perbukuan-BSKAP.pdf> ikapi.org

Laumbanua, M. (2023, November 5). *5 tahap design thinking menurut Stanford D-School*. Medium. <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>

Pinterest. (n.d.). *Baju Hagia*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/10907224093334538/>

Pinterest. (n.d.). *Bola*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/277323289544081949/>

Pinterest. (n.d.). *Celana Hagia*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/4599934529507538432/>

Pinterest. (n.d.). *Daun Raga*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/14073817580471611/>

Pinterest. (n.d.). *Gestur genggam tangan*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/60376451243210877/>

Pinterest. (n.d.). *Interior rumah Raga*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/894879388472564971/>

Pinterest. (n.d.). *Jepit Asa*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/738942251399673658/>

Pinterest. (n.d.). *Kaos Raga lainnya*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/165999936261953124/>

Pinterest. (n.d.). *Kaos Raga*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/277323289544081949/>

Pinterest. (n.d.). *Kucing*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/45176802504772631/>

Pinterest. (n.d.). *Kupu-kupu*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/5488830792220166/>

Pinterest. (n.d.). *Mikrotia Hagia*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/46584177392192160/>

Pinterest. (n.d.). *Mikrotia referensi*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/508766089170119252/>

Pinterest. (n.d.). *Pohon*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/11329436558175035/>

Pinterest. (n.d.). *Rambut Asa*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/12666442695790218/>

Pinterest. (n.d.). *Rambut Hagia*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/91268329944825839/>

Pinterest. (n.d.). *Rok Asa*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/647462883968282931/>

Pinterest. (n.d.). *Rumah*. Retrieved from https://id.pinterest.com/pin/120612096263545228/feedback/?invite_code=1bd2e473c78c4be9ad2652e71ca17c74&sender_id=711568947283082969

- Pinterest. (n.d.). *Sayap*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/150729918773912166/>
- Pinterest. (n.d.). *Sekolah*. Retrieved from https://id.pinterest.com/pin/620300548719155789/feedback/?invite_code=b9dd58cc2d064d25860a97c6975fe5ac&sender_id=711568947283082969
- Pinterest. (n.d.). *Semak*. Retrieved from <https://id.pinterest.com/pin/1618549862395400/>
- Yahoo Images. (n.d.). *Rambut Raga (little boy haircut)*. Retrieved from <https://id.images.search.yahoo.com/>
- Yahoo Images. (n.d.). *Seragam Asa (rok merah putih)*. Retrieved from <https://id.images.search.yahoo.com/>
- Yahoo Images. (n.d.). *Seragam Hagia dan Raga (seragam cowok)*. Retrieved from <https://id.images.search.yahoo.com/>

