



**LAPORAN AKHIR**

**PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**E-LEG3D ( *EMOTIONAL LEGEND 3-DIMENSION* ) : Meningkatkan Kecerdasan Emosi  
Anak melalui Dongeng Nusantara dalam Bentuk Buku Dongeng Tiga Dimensi**

**BIDANG KEGIATAN:**

**PKM-KC**

Disusun oleh:

Shelly Diah Anggraeni	I24110003	2011 (Ketua)
Fauziah Aghustina	I24110041	2011 (Anggota 1)
Siti Maesaroh	I24110057	2011 (Anggota 2)
Riska Anggareni P	I24110014	2011 (Anggota 3)
Gilang Ramadhan	I24120108	2012 (Anggota 4)

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR**

**BOGOR**

**2014**

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
RINGKASAN.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....	2
BAB 3 METODE PELAKSANAAN .....	6
3.1 Survey Bahan Baku dan Tempat Produksi .....	6
3.2 Penyempurnaan Disain dan Isi Cerita.....	7
3.3 Pembuatan Produk .....	7
3.4 Demonstrasi Produk.....	7
3.5 Finalisasi Produk.....	7
3.6 Survey Peluang Komersialisasi kepada Konsumen dan Produsen .....	8
3.7 Pengurusan Paten .....	8
3.8 Publikasi Artikel Ilmiah .....	8
BAB 4 HASIL YANG DICAPAI.....	8
4.1 Survey Bahan Baku dan Tempat Produksi .....	8
4.2 Penyempurnaan Disain dan Ide Cerita.....	8
4.3 Pembuatan Produk .....	9
4.4 Demonstrasi Produk.....	9
4.5 Finalisasi Produk.....	9
4.6 Survey Peluang Komersialisasi kepada Konsumen dan Produsen .....	10
4.7 Pengurusan Hak Cipta.....	10
4.8 Publikasi Artikel Ilmiah .....	10
DAFTAR PUSTAKA .....	10
LAMPIRAN.....	11

## PENGESAHAN PKM-KARSA CIPTA

- |                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| 1. Judul Kegiatan                     | :E-LEG 3D ( Emotional Legend 3-Dimension) : Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak melalui Dongeng Nusantara dalam Bentuk Tiga Dimensi |
| 2. Bidang Kegiatan                    | : PKM-KC   |
| 3. Ketua Pelaksana Kegiatan           |  |
| a. Nama Lengkap                       | : Shelly Diah Anggraeni  |
| b. NIM                                | : I24110003  |
| c. Jurusan                            | : Ilmu Keluarga dan Konsumen   |
| d. Universitas/Institut/Politeknik    | : Institut Pertanian Bogor   |
| e. Alamat Rumah dan No Tel./HP        | :Gang Bara 4 Babakan Raya / 082312989946   |
| f. Alamat E-mail                      | : shelly.anggraeni03@gmail.com   |
| 1. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis | : 4 orang  |
| 2. Dosen Pendamping                   |  |
| a. Nama Lengkap dan Gelar             | : Alfiasari,S.P., M.Si   |
| b. NIDN                               | : 0018128106   |
| c. Alamat Rumah/No HP                 | : Kompleks Laladon Permai Jl. Cempaka Blok F No. 4 Laladon, Ciomas, Bogor  |
| 3. Biaya Kegiatan Total Dikti         | : Rp8.456.000  |
| 4. Jangka Waktu Pelaksanaan           | : 5 bulan  |

Bogor, 27 Juli 2014

Menyetujui,  
Ketua Departemen Ilmu Keluarga  
dan Konsumen



(Prof. Dr. Ir Ujang Sumarwan, M.Sc)  
NIP. 19600916 198601 1 001

Ketua Pelaksana Kegiatan



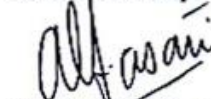
(Shelly Diah Anggraeni)  
NIM. I24110003

Wakil Rektor Bidang Akademik  
dan Kemahasiswaan,



(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS)  
NIP. 19581228 198503 1 003

Dosen Pendamping



(Alfiasari, S.P., M.Si)  
NIP. 19811218 200604 2 015



## RINGKASAN

E-LEG3D (*Emotional Legend Three Dimension*) merupakan modul atau alat bantu untuk anak dalam mempelajari dan mengenal emosi mereka. Alat ini berbentuk pop-up yang berisi tentang dongeng nusantara. Melalui pembelajaran dengan alat ini, diharapkan anak dapat membedakan antara emosi senang, sedih, kecewa dan sebagainya. Buku dongeng E-LEG3D ini terdiri dari 5 seri, yang mengacu pada unsur kecakapan yang dikemukakan oleh Goleman, yaitu:

1. Seri pertama, berisi cerita pengenalan emosi .
2. Seri kedua, berisi cerita untuk memberikan contoh pengendalian emosi.
3. Seri ketiga, berisi cerita untuk menumbuhkan rasa empati pada anak.
4. Seri keempat, berisi cerita yang memotivasi anak untuk melakukan kegiatan atau perbuatan baik.
5. Seri kelima, berisi cerita mengenai interaksi yang baik antara anak dengan orang lain dan lingkungan.

Metode pelaksanaan dalam pembuatan alat ini adalah survey bahan baku dan tempat produksi, penyempurnaan desain dan isi cerita, pembuatan produk, demonstrasi produk, finalisasi produk, survey peluang komersialisasi konsumen dan produsen, pengurusan paten, dan publikasi artikel ilmiah.

Dalam pembuatan E-LEG3D ini membutuhkan biaya sebesar Rp12.486.000,00, terdiri dari biaya penunjang (sebesar Rp2.536.000,00), biaya bahan habis pakai (sebesar Rp5.850.000,00), biaya transportasi (sebesar Rp.600.000,00) dan biaya untuk hak paten (sebesar Rp3.500.000,00). Jadwal kegiatan yang kami bentuk adalah bulan pertama akan dilakukan survey bahan baku dan tempat produksi serta penyempurnaan desain dan ide cerita. Bulan kedua, pembuatan produk. Bulan ketiga dilakukan demonstrasi produk dan finalisasi produk. Bulan keempat dilakukan survey peluang komersialisasi pada konsumen dan produsen dan pengurusan paten. Dan bulan terakhir produk karsa cipta sudah selesai maka akan dilakukan penulis publikasi artikel ilmiah mengenai produk tersebut.

Kata-Kata Kunci : Emotional Question (EQ), anak usia sekolah

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kecerdasan adalah keterampilan berpikir dan kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari (Santrock, 2007). Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan Serangkaian kecenderungan untuk bertindak (Golmen, 1999). dapat diartikan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan kita dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran. Baik itu emosi sedih, senang, gembira, kecewa, dan sebagainya.

Banyak anak yang tidak mampu mengekspresikan emosinya dengan baik sesuai dengan kondisi yang sedang dialaminya. Anak bingung kapan dia harus mengekspresikan emosi senang, sedih, kecewa, dan sebagainya. Anak cenderung keliru dalam mengekspresikannya. Sehingga membuat anak menjadi lebih agresif.

Anak-anak yang disebut agresif yaitu anak-anak yang menunjukkan ketidakpedulian mereka terhadap sesama melalui kemarahan, kekerasan dan sebagainya. Banyak kasus yang terjadi disebabkan karena anak ketidakmampuan anak dalam mengontrol emosi yang mereka miliki. Didalam Harian Umum 14 februari 2004 menunjukkan data di pengadilan negeri Bandung menunjukkan bahwa kasus kejahatan anak yang masuk dalam pengadilan tahun 2001 ada 82 dari total kasus 1378 kasus. Dan pada tahun 2003 jumlah kasus kriminal meningkat menjadi 93 dari total kasus 1704. Jenis kejahatan yang dilakukan tersebut berkaitan dengan pencurian yang disertai dengan tindakan cabul, penganiayaan, penggelapan, dan pemerkosaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Daniel Goleman (1995-1998) menyatakan bahwa IQ (Intelligent Question) hanya memberikan kontribusi dari kesuksesan hidup seseorang. Selebihnya bergantung pada kecerdasan emosi (Emotional Question). Menurut Agustina (2004) salah satu yang dapat mengembangkan EQ anak yaitu dengan bermain. Dalam permainan, anak dapat belajar mengenali dan mengendalikan emosi. Salah satunya yaitu dengan buku dongeng tiga dimensi.

Buku ini berisi tentang cerita nusantara yang didalamnya lebih menekankan bagaimana anak belajar untuk mengekspresikan emosinya. Buku buku dongeng tersebut terdapat 5 (lima) unsur kecakapan yang dikemukakan oleh Goleman, yaitu kesadaran diri,

motivasi, pengaturan diri, empatian kecakapan dalam membina hubungan dengan orang lain. Buku dongeng ini berbentuk “*pop-up*”. Sehingga menarik anak-anak untuk membaca dan mempelajarinya. Selain membantu anak dalam mengenali emosinya buku ini juga dapat mengajarkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Banyaknya kasus-kasus yang terjadi pada anak-anak usia sekolah disebabkan karena rendahnya kontrol emosi yang dimiliki oleh anak. Penulis merumuskan beberapa masalah:

1. Apa yang dilakukan untuk membantu anak dalam mengenali emosinya ?
2. Bagaimanacara mengembangkan kecerdasan emosi anak?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan E-LEG 3D ini adalah :

Menciptakan suatu produk, berupa buku dongeng berseri yang berisi cerita untuk mengembangkan kecerdasan emosi anak secara bertahap. Buku dongeng ini diharapkan dapat membantu para orangtua, guru dan pihak-pihak terkait pendidikan anak, memberikan pengajaran kepada anak dalam membentuk kecerdasan emosi anak.

## **1.4 Luaran yang Diharapkan**

Dengan adanya E-Legend ini diharapkan akan ada suatu produk yang mampu membantu orangtua dan guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak dalam mengenali emosinya dengan baik.

## **1.5 Kegunaan Kegiatan**

Kegunaan dari produk ini yaitu untuk membantu orang tua dan masyarakat memberikan pengajaran dalam membentuk kecerdasan emosi anak. Goleman (2002) kesuksesan anak dipengaruhi oleh 80% kecerdasan emosi dan 20% kecerdasan intelektual. Dengan tingginya kecerdasan emosi anak dapat meningkatkan kualitas sumberdaya generasi muda dan dapat membentuk sumberdaya manusia yang unggul.

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Kondisi kesibukan orangtua sering membuat sistem edukasi di rumah terganggu. Tekanan kebutuhan ekonomi terpaksa membuat Ayah kerap lembur, dan Ibupun ikut mencari nafkah di luar rumah. Anak di sekolah sibuk dengan tuntutan belajar, buat PR dsb. Sistem pendidikan sekolah kurang berorientasi pada membangun kecerdasan emosi anak. Penekanan lebih kepada

peningkatan IQ. Anak-anak yang berhasil hingga masa dewasanya ternyata bukan sekedar punya IQ bagus, tetapi karena memiliki kecerdasan emosi dan sosial yang bagus. Sayangnya karena kondisi-kondisi di atas pendidikan kecerdasan emosi belum dilakukan secara maksimal kepada anak-anak. Dengan ini, kami mencoba menciptakan *E-LEG 3D (Emotional Legend Three Dimension)*. Buku dongeng tiga dimensi untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak dengan menggunakan komponen-komponen utama dan prinsip-prinsip dasar dari kecerdasan emosional sebagai faktor untuk mengembangkan instrumen kecerdasan emosional.

Kata emosi berasal dari bahasa latin, yaitu *emovere*, yang berarti bergerak menjauh. Arti kata ini menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Menurut Daniel Goleman (2002) emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu. Sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis.

Menurut Goleman (2002), kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Menurut Goleman (2000), kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan 80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau *Emotional Quotient (EQ)* yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (*mood*), berempati serta kemampuan bekerja sama.

Secara garis besar ada dua hal utama dalam kecerdasan emosi, yaitu mengenali dan mengelola emosi. Menurut Goleman (dalam Ayrisa2006) untuk menstimulus kecerdasanemosional anak pada awalnya adalah dengan mengoptimalkan peran anak dalam kehidupan sehari-hari. Langkah tersebut dapat diawali dengan mengembangkan lima wilayah kecerdasan emosional, antara lain kemampuan mengenali emosi diri, mengelola emosi,

memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain serta membina hubungan yang baik dengan orang lain.

#### a. Mengenali Emosi Diri

Secara sederhana kesadaran diri diartikan dengan mengetahui apa yang dirasakan oleh seorang individu pada saat tertentu dan menggunakannya untuk memandu pengambilan keputusan diri sendiri, memiliki tolak ukur yang realistis atas kemampuan diri, dan kepercayaan diri yang kuat. Kemampuan ini merupakan dasar dari kecerdasan emosi. Para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai *metamood*, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri. Menurut Mayer (Goleman, 2002) kesadaran diri adalah waspada terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati, bila kurang waspada maka individu menjadi mudah larut dalam aliran emosi dan dikuasai oleh emosi. Kesadaran diri memang belum menjamin penguasaan emosi, namun merupakan salah satu prasyarat penting untuk mengendalikan emosi sehingga individu mudah menguasai emosi. Kesadaran diri tidak lain adalah kemampuan untuk mengetahui keadaan internal. Kesadaran diri sangat penting dalam pembentukan konsep diri yang positif. Konsep diri adalah pandangan pribadi terhadap diri sendiri, yang mencakup tiga aspek yaitu :

1. Kesadaran emosi, yaitu tahu tentang bagaimana pengaruhnya emosi terhadap kinerja, dan kemampuan menggunakan nilai-nilai untuk memandu pembuatan keputusan.
2. Penilaian diri secara akurat, yaitu perasaan yang tulus tentang kekuatan-kekuatan dan batas-batas pribadi, visi yang jelas tentang mana yang perlu diperbaiki, dan kemampuan untuk belajar dari pengalaman orang lain.
3. Percaya diri yaitu keyakinan tentang harga diri dan kemampuan diri.

#### b. Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Emosi berlebihan, yang meningkat dengan intensitas terlampau lama akan mengoyak kestabilan kita (Goleman, 2002). Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri



sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

#### c. Memotivasi Diri Sendiri

Prestasi bisa diraih dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasme, gairah, optimis dan keyakinan diri. Anak-anak identik mempunyai semangat yang bergelora dalam melaksanakan segala aktivitasnya. Mereka masih memiliki pemikiran yang sederhana dalam menikmati kegiatannya. Dengan adanya kemampuan memotivasi ini akan senantiasa memompa energi positif dalam diri anak.

#### d. Mengenali Emosi Orang Lain (Empati)

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman (2002) kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.

Rosenthal dalam penelitiannya menunjukkan bahwa orang-orang yang mampu membaca perasaan dan isyarat non verbal lebih mampu menyesuaikan diri secara emosional, lebih populer, lebih mudah bergaul, dan lebih peka (Goleman, 2002). Nowicki, ahli psikologi menjelaskan bahwa anak-anak yang tidak mampu membaca atau mengungkapkan emosi dengan baik akan terus menerus merasa frustrasi (Goleman, 2002). Seseorang yang mampu membaca emosi orang lain juga memiliki kesadaran diri yang tinggi. Semakin mampu terbuka pada emosinya sendiri, mampu mengenal dan mengakui emosinya sendiri, maka orang tersebut mempunyai kemampuan untuk membaca perasaan orang lain.

Menurut Goleman, ada lima kemampuan empati, yaitu, pertama, memahami orang lain dengan cara mengindra perasaan-perasaan orang lain, serta mewujudkan minat-minat aktif terhadap kepentingan orang lain. Kedua, mengembangkan orang lain yaitu, mengindra kebutuhan orang lain untuk berkembang dan meningkatkan kemampuannya. Ketiga, memiliki

orientasi pelayanan yaitu mengantisipasi, mengakui, dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan orang lain. Keempat, memanfaatkan keragaman yaitu menumbuhkan peluang melalui pergaulan dengan berbagai macam orang. Kelima, memiliki kesadaran politik, mampu membaca kecenderungan sosial dan politik yang sedang berkembang.

#### e. Membina Hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi (Goleman, 2002). Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain.

Orang tua dapat meningkatkan kecerdasan anak melalui dongeng. Anak-anak yang memiliki kemampuan ini, cenderung memiliki banyak teman, pandai bergaul dan lebih populer. Kemampuan membina hubungan mulai tumbuh saat anak mencapai tahap perkembangan operasional konkret. Kehadiran teman sebaya sangat penting untuk anak pada tahap ini. Oleh karena itu, keinginan untuk membina hubungan dengan teman dapat memotivasi anak untuk mengembangkan kecerdasan emosional dalam hal membina hubungan sosial dengan orang lain.

Nauert (2013) menemukan bahwa mendongeng yang dilakukan ibu dengan beragam cerita dapat membantu meningkatkan kemampuan emosional anak. Cerita dan bercerita juga dapat mengembangkan karakter positif pada anak dengan mengenalkan berbagai macam pengalaman dan emosi terkait karakter dan tantangan dalam cerita ( Jalongo 2004 ). Dongeng juga memungkinkan anak untuk keluar dari rasa takut yang dialaminya dan memahami berbagai ekspresi yang tidak mereka temukan dalam rutinitas sehari-hari (Kaufman 1997). Geist (2003) juga menyatakan bahwa dengan dongeng dapat mengatasi masalah traumatic pada anak dan kecemasan yang dihasilkan oleh trauma tersebut.

## **BAB 3 METODE PELAKSANAAN**

### **3.1 Survey Bahan Baku dan Tempat Produksi**

Kegiatan ini dilakukan untuk mencari tempat produksi dan bahan baku yang sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan.

### **3.2 Penyempurnaan Disain dan Isi Cerita**

Cerita yang akan disampaikan harus mampu memuat 5 unsur kecerdasan emosi menurut Goleman (2002), yaitu : kesadaran diri, pengaturan diri, empati, motivasi, dan keterampilan berhubungan dengan orang lain. Untuk itu, dilakukan penyempurnaan cerita dan desain yang juga disesuaikan dengan jalan cerita agar pesan atau tujuan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh sasaran.

### **3.3 Pembuatan Produk**

Pembuatan produk dilakukan oleh jasa pembuatan buku *pop-up* namun dimonitor secara langsung oleh kelompok. Kelompok memberikan desain dan contoh produk yang ingin dibuat kepada jasa pembuatan buku *pop-up*. Selama proses pembuatan buku, kelompok memonitor secara langsung agar sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan.

### **3.4 Demonstrasi Produk**

Demonstrasi produk dilakukan pada pelajar Sekolah Dasar yang sedang duduk di kelas 1 atau 2. Dongeng disampaikan dengan memperhatikan kosa kata yang digunakan, karakteristik tokoh, ekspresi atau mimik tokoh, dialog antar tokoh, perilaku tokoh, serta penyampaian pendongeng.

### **3.5 Finalisasi Produk**

Produk dinyatakan sudah final jika cerita yang dimuat dalam buku telah mampu:

1. Memuat 5 unsur kecerdasan emosi menurut Goleman (kesadaran diri, pengaturan diri, empati, motivasi, dan keterampilan berhubungan dengan orang lain).
2. Dialog dan bentuk-bentuk karakter mampu mengekspresikan emosi yang beragam.
3. Isi cerita memberikan motivasi untuk anak.
4. Isi cerita memberikan contoh tentang berempati dan membina hubungan yang baik dengan orang lain.
5. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh pembaca dan sasaran.

Jika produk masih belum bisa memenuhi kriteria yang diharapkan, maka akan dilakukan perbaikan atau pembuatan ulang produk tersebut.

### **3.6 Survey Peluang Komersialisasi kepada Konsumen dan Produsen**

Survey peluang pasar dilakukan pada beberapa guru sekolah Sekolah Dasar dan Ibu yang memiliki anak usia pra sekolah dan anak usia sekolah, untuk mengetahui minat beli responden terhadap produk ini.

### **3.7 Pengurusan Paten**

Saat produk sudah final, maka kelompok akan mengajukan permohonan pemberian hak paten kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual atas produk tersebut, dengan tujuan kelompok mendapatkan hak atas kekayaan intelektual yang dimilikinya.

### **3.8 Publikasi Artikel Ilmiah**

Pembuatan artikel ilmiah dilakukan dengan tujuan untuk mempublikasikan hasil karya cipta agar dapat diketahui oleh masyarakat secara luas.

## **BAB 4 HASIL YANG DICAPAI**

### **4.1 Survey Bahan Baku dan Tempat Produksi**

Kegiatan ini dilakukan untuk mencari tempat produksi dan bahan baku yang sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan. Untuk tempat produksi kami telah menemukan percetakan Gundaling di daerah Gn. Batu Bogor. Pada tahap ini kelompok membeli buku-buku dongeng sebagai panduan dalam membuat cerita. Kelompok pergi ke disaiku untuk bekerjasama untuk mendesain buku dongeng. Pembuatan ilustrasi tokoh pada cerita buku dongeng kami juga bekerjasama dengan pihak disaiku, akan tetapi karena beberapa kesalahan informasi dan komunikasi yang terjadi sehingga pihak disaiku tidak memenuhi janji pembuatan ilustrasi cerita yang kelompok kami inginkan. Akan tetapi kelompok sudah mempunyai solusi untuk mengganti ilustrator dan disesuaikan dengan timeline yang ditetapkan.

### **4.2 Penyempurnaan Disain dan Ide Cerita**

Pada tahapan ini kelompok sudah mencapai pada tahap membuat cerita dengan genre cerita rakyat Nusantara yang mengandung 5 unsur kecerdasan emosi menurut Goleman (2002), yaitu: kesadaran diri, pengaturan diri, empati, motivasi, dan keterampilan berhubungan dengan orang lain. Selain itu kelompok juga telah membuat out line dan layout cerita yang sesuai

kecerdasan emosi. Cerita dibuat menjadi lima seri. Setiap seri menceritakan satu cerita rakyat nusantara dan mengandung satu unsur kecerdasan emosi. Cerita juga sudah dilengkapi petunjuk pemakaian bagi orang tua dan pedoman umum cara penggunaan buku dongeng.

### **4.3 Pembuatan Produk**

Pembuatan produk dilakukan oleh jasa pembuatan buku *pop-up* namun di monitor secara langsung oleh kelompok. Kelompok memberikan desain dan contoh produk yang ingin dibuat kepada jasa pembuatan buku *pop-up*. Selama proses pembuatan buku, kelompok memonitor secara langsung agar sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan.

### **4.4 Demonstrasi Produk**

Demonstrasi produk dilakukan pada pelajar Sekolah Dasar di lokasi KKBM anggota kelompok yaitu di desa Batu Nyana dan desa Kedaung Kabupaten Tegal Jawa Tengah. Dongeng disampaikan dengan memperhatikan kosa kata yang digunakan, karakteristik tokoh, ekspresi atau mimik tokoh, dialog antar tokoh, perilaku tokoh, serta penyampaian pendongeng.

### **4.5 Finalisasi Produk**

Produk dinyatakan sudah final jika cerita yang dimuat dalam buku telah mampu:

1. Memuat 5 unsur kecerdasan emosi menurut Goleman (kesadaran diri, pengaturan diri, empati, motivasi, dan keterampilan berhubungan dengan orang lain),
2. Dialog dan bentuk-bentuk karakter mampu mengekspresikan emosi yang beragam.
3. Isi cerita memberikan motivasi untuk anak.
4. Isi cerita memberikan contoh tentang berempati dan membina hubungan yang baik dengan orang lain.
5. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti oleh pembaca dan sasaran. Jika produk masih belum bisa memenuhi kriteria yang diharapkan, maka akan dilakukan perbaikan atau pembuatan ulang produk tersebut.

#### 4.6 Survey Peluang Komersialisasi kepada Konsumen dan Produsen

Survey peluang pasar dilakukan pada beberapa Ibu yang memiliki anak usia pra sekolah dan anak usia sekolah, untuk mengetahui minat beli responden terhadap produk ini. Hasil survey menunjukkan 100% ibu berminat, namun dengan kisaran harga Rp50.000,00 sampai Rp100.000,-. Masalah harga menjadi masalah tersendiri jika produk ini dipasarkan secara luas, karena daya beli konsumen tidak sesuai dengan biaya produksi. Untuk itu, jika ingin dikomersialkan, maka segmentasi yang dituju adalah golongan menengah ke atas.

#### 4.7 Pengurusan Hak Cipta

Hak cipta produk E-LEG3D ini dialihnamakan menjadi hak cipta milik institusi, yaitu Institut Pertanian Bogor. Pengalihan hak cipta ini sudah disetujui oleh pencipta, dan dalam proses pengajuan hak cipta dari Dirjen HKI.

#### 4.8 Publikasi Artikel Ilmiah

Pembuatan artikel ilmiah dilakukan dengan tujuan untuk mempublikasikan hasil karya cipta agar dapat diketahui oleh masyarakat secara luas. Publikasi dilakukan melalui blog anggota kelompok dan jika PKM KC *ELEG3D* lolos ke PIMNAS 2014.

### DAFTAR PUSTAKA

- Goleman D. 1999. *Emotional Intelligence*. Jakarta (ID): PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman D. 2002. *Emotional Intelligence*. T Hermaya, penerjemah. Jakarta (ID): Gramedia Pustaka Utama.
- <http://www.letstellstories.com>. [tahun tidak diketahui]. *Story Telling and Learning Research Studies*. [http://www.letstellstories.com/Storytelling\\_and\\_Learning.html](http://www.letstellstories.com/Storytelling_and_Learning.html) .[diakses 23 Oktober 03.30 WIB]
- Maurice J. Elias *et al.* 2000. *Cara-Cara Efektif Mengasuh Anak dengan EQ*. Bandung (ID): Kaifa.
- Nauert R. 2013. *Mom's Story Telling Can Aid Kid's Emotional Development*. Grohol JM, Reviewer. <http://psychcentral.com/news/2013/03/28/moms-storytelling-can-aid-kids-emotional-development/53126.html> [diakses 23 Oktober 03.44 WIB].
- Santrock JW. 2007. *Perkembangan Anak*. Ed ke-11. Rahmawati M, Kuswanti A, penerjemah; Hardani W, editor. Jakarta (ID): Penerbit Erlangga. Terjemahan dari: Child Development.

## LAMPIRAN

### Laporan Keuangan

#### Pemasukan

a. Dana Dikti Rp8.456.000,00

**Total pemasukan Rp8.456.000,00**

#### Pengeluaran

**Total Pengeluaran Rp7.747.500,00**

**Sisa Pengeluaran Rp708.500,00**

Tanggal	Transaksi	Unit	Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
28 Februari 2014	Print proposal	1 rangkap	7.500,00	7.500,00
1 Maret 2014	Buku dongeng	4 buah	303.000,00	303.000,00
	Transport	1 perjalanan	28.000,00	28.000,00
	Alat tulis	4 buah	11.000,00	11.000,00
28 Maret 2014	Transport	1 perjalanan	22.000,00	22.000,00
7 April 2014	Transport	1 perjalanan	11.000,00	11.000,00
18 April 2014	print proposal	2 rangkap	7.500,00	15.000,00
29 April 2014	fotocopy proposal dan jilid	1 rangkap	8.500,00	8.500,00

	Transport	1 perjalanan	8.000,00	8.000,00
07 Juni 2014	Print dan fotocopy laporan Kemajuan dan <i>logbook</i> untuk monev 2	4 rangkap	10.000	20.000,00
18 Juni 2014	Membayar disain buku (25 disain dari 40)	25 disain	100.000	2.500.000,00
20 Juni 2014	Membayar disain buku (sisa yang belum dibayar)	15 disain	100.000	1.500.000,00
24 Juni 2014	DP percetakan buku (membayar 5 buku dari 15 buku)	5 buku	250.000	1.250.000,00
06 Juli 2014	Melunasi percetakan buku	10 buku	200.000	2.000.000,00
10 Juli 2014	ATK	6 buah		21.000
	Print dan fotokopi	1 rangkap		10.500
11 Juli 2014	Print dan map	1 buah		5000
12 Juli 2014	Materai	3 buah	7000	21000
	Map plastic	1 buah	4500	4500
	Trigonal klip	1 pack	1500	1500
<b>Total Pengeluaran</b>				<b>7.747.500,00</b>





















**ACC "GIZI"**  
Printing & Copier

Tgl. 10.10.2014

0812 1885 0805

Banyaknya	Harga	Nama Barang	Jumlah
		print + foto copy	S
Total Rp.			10.500



Terimakasih

Menerima : Photo Copy B/W, Photo Copy Color, Penjilidan, Jilid Spiral Plastik/Kawat, Hard Cover, Soft Cover, Print B/W, Print Color



**ACC "GIZI"**  
Printing & Copier

Tgl. 11.10.14

0812 1885 0805

Banyaknya	Harga	Nama Barang	Jumlah
		print + map	5000
			2
Total Rp.			5000



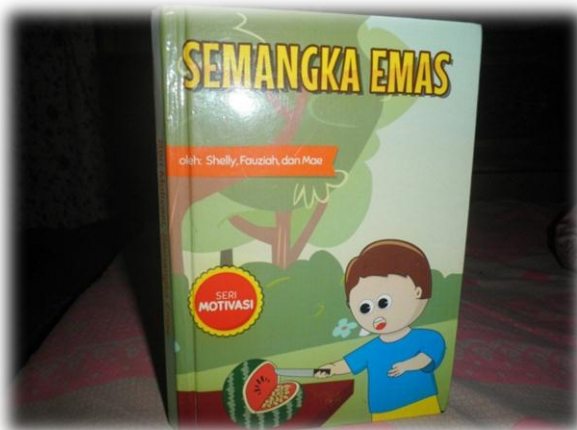
Terimakasih

Menerima : Photo Copy B/W, Photo Copy Color, Penjilidan, Jilid Spiral Plastik/Kawat, Hard Cover, Soft Cover, Print B/W, Print Color

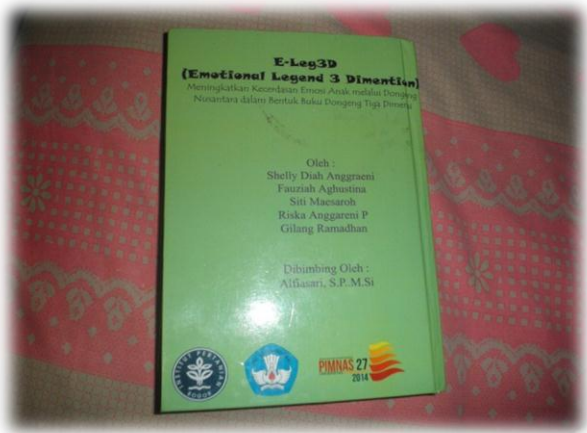
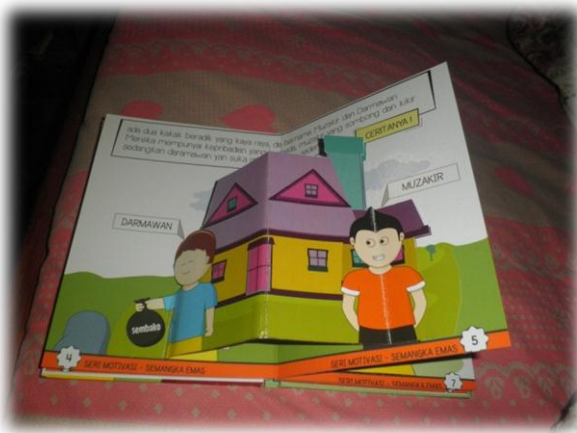




## Dokumentasi Kegiatan







shellyangraeni03.wordpress.com/2014/07/31/e-leg3d-emotional-legend-3-dimension/#more-64


Just an ordinary person who wanna learn and share... ^\_^

## E-LEG3D - EMOTIONAL LEGEND 3-DIMENSION

JULY 31, 2014 BY SHELLYANGRAENI

Oleh: Riska Anggraeni Prastyia

Mahasiswi Ilmu Keluarga dan Konsumen Institut Pertanian Bogor




TRANSLATION

Search ... Go

HELLO...!!!

Welcome to my blog... ^\_^  
I am Shelly Diah Anggraeni.  
Actually it's not my first blog.  
Yeah, I have forgotten how many blog i have made.  
I had hiatus for a few time, then i forgot the password. kekee... ^\_^  
but i wish I could update regularly...  
I made this blog just to share my thoughts, my experiences,

shellyangraeni03.wordpress.com/2014/07/31/e-leg3d-emotional-legend-3-dimension/#more-64



articles in this blog.

Yeah, that's for correction or evaluation for me, so i can write better for the next posts. Thanks ... ^\_^

ARCHIVES

July 2014

October 2013

CATEGORIES

Lecture

Parenting

Uncategorized

RECENT POSTS

Anak melakukan tindakan kriminal?

Mungkin dulu hal itu sangat jarang ditemukan, namun akhir-akhir ini tindak criminal anak sudah marak terjadi. Menurut Puskominfo Bidang Humas Polda Metro Jaya pada tahun 2010 terdapat 2.413 kasus tindak kriminal anak, pada tahun 2011 sebanyak 2.508 kasus, dan pada kuartal pertama 2012 terdapat 2.008 kasus. Tindakan-tindakan criminal tersebut merupakan salah satu bentuk agresivitas anak. Lalu, apa yang terjadi dengan anak yang bertindak agresif?

Konsep

*Oxford English Dictionary* (Goleman D 1997) mendefinisikan emosi merujuk pada perasaan dan pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologis, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Sejumlah teoritikus mengelompokkan emosi menjadi beberapa golongan (Goleman D 1997), yaitu amarah, kesedihan, rasa takut, kenikmatan, cinta, terkejut, jengkel, dan malu. Pengalaman, pengambilan keputusan, tindakan, serta perasaan seringkali lebih penting daripada nalar. Adanya kemerosotan emosi pada anak-anak dan remaja (Goleman D 1997) ditandai dengan menarik diri dari pergaulan atau masalah sosial, cemas dan depresi, memiliki masalah dalam hal perhatian atau berpikir, serta nakal atau agresif.