

## **BAB IV**

### **STRATEGI KREATIF**

#### **4.1 Strategi Komunikasi**

Strategi komunikasi yang digunakan dalam perancangan buku ini berangkat dari kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang personal, emosional, dan mudah diterima oleh anak berkebutuhan khusus. Anak-anak dalam kelompok usia 6–9 tahun umumnya memiliki rentang perhatian yang singkat dan cenderung lebih mudah memahami pesan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, pendekatan naratif personal dan edukatif dipilih untuk menyampaikan pesan kebersihan diri secara lembut namun bermakna. Strategi ini bertujuan agar anak tidak hanya memahami konsep kebersihan, tetapi juga merasa terhubung secara emosional dengan tokoh cerita, sehingga lebih termotivasi untuk meniru perilaku positif yang ditampilkan.

Perancangan buku interaktif “TAMA Sang Penakluk Kotoran” dilandasi oleh tujuan untuk menciptakan media edukatif yang tidak hanya informatif, tetapi juga fungsional sebagai alat bantu terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) usia 6–9 tahun. Dengan konsep busy book, buku ini memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif melalui elemen-elemen seperti pull the tab, lepas tempel, dan fitur taktil lainnya. Setiap halaman berisi aktivitas yang berhubungan dengan kebersihan diri, mulai dari cuci tangan, menyikat gigi, mandi, hingga mengenakan pakaian. Buku ini menyajikan cerita sederhana yang dikombinasikan dengan berbagai aktivitas interaktif untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Konsep ini lahir dari permasalahan utama yang dijelaskan dalam BAB 1, yaitu rendahnya kesadaran anak ABK terhadap rutinitas kebersihan diri. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami, buku ini diharapkan dapat membantu anak-anak dalam menginternalisasi rutinitas kehidupan sehari-hari anak secara mandiri.

Tokoh utama dalam buku ini bernama Tama, dipilih karena namanya yang sederhana dan mudah diingat oleh anak-anak. Nama “Tama” berasal dari kata “Teman Mandiri” yang melambangkan yang merepresentasikan perannya sebagai sahabat yang senantiasa hadir untuk membimbing dan mendorong anak-anak agar mampu belajar serta melakukan berbagai hal secara mandiri. Karakter Tama digambarkan sebagai anak laki-laki berusia 6 tahun, sesuai dengan rentang usia target pembaca buku ini. Usia 6 tahun dipilih karena merupakan usia transisi menuju fase anak sekolah, di mana kemandirian mulai dibentuk lebih kuat dan anak sudah mulai memahami instruksi sederhana serta memiliki kemampuan kognitif dan motorik yang berkembang pesat.

Filosofi visual karakter juga diperhatikan secara detail. Warna kulit Tama berwarna sawo matang sebagai representasi kehangatan, keberagaman, dan kebersamaan. Rambut hitam bergelombang mencerminkan dinamika dan fleksibilitas. Mata coklat menandakan kelembutan, rasa ingin tahu, dan semangat belajar. Pakaian yang dikenakan juga memiliki filosofi. Kaos biru langit bermotif awan melambangkan ketenangan dan kebebasan untuk berkembang. Celana pendek hijau daun merepresentasikan pertumbuhan dan harapan. Sneakers biru dengan garis kuning menyimbolkan awal baru dan semangat optimisme. Dengan strategi ini, komunikasi pesan dalam cerita tidak hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui simbol visual yang memperkuat nilai kebersihan, kemandirian, dan kepercayaan diri.

#### **4.2 Analisa Segmentasi, *Targeting*, dan *Positioning***

##### **a. Segmentasi**

Buku interaktif ini ditujukan untuk anak berkebutuhan khusus (ABK) usia 6-9 tahun di Indonesia, dengan fokus pada mereka yang mengalami gangguan spektrum autisme, ADHD, disabilitas fisik ringan, dan gangguan pemrosesan sensorik. Buku ini dirancang untuk memudahkan orang tua dan guru dalam mendampingi proses pembelajaran anak, dengan mempertimbangkan kebutuhan mereka dalam memahami materi secara lebih efektif. Dari sisi psikografis, buku ini cocok untuk anak yang tertarik

dengan cerita visual dan interaktif, yang menggunakan warna cerah, gambar dominan, serta elemen bermain atau sentuhan. Metode multisensori yang menggabungkan audio, visual, dan taktil menjadi pendekatan utama dalam buku ini, mengingat banyak anak ABK lebih mudah belajar melalui pengalaman langsung dibandingkan metode konvensional.

## 2. *Targeting*

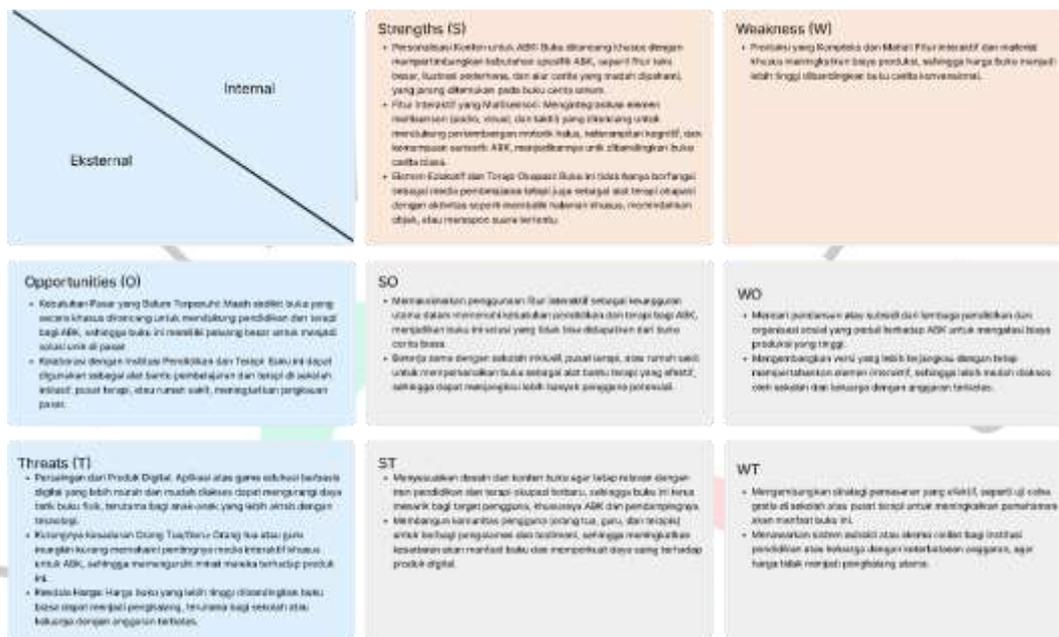
Sasaran utama dari buku interaktif ini adalah orang tua dan guru yang berperan penting dalam membantu anak berkebutuhan khusus (ABK) usia 6–9 tahun dalam mengaplikasikan kegiatan yang ada pada buku. Buku ini dirancang sebagai media edukasi yang mendukung proses pembelajaran anak melalui pendekatan interaktif dan visual yang ramah bagi perkembangan sensorik dan motorik mereka. Dengan panduan dan bantuan dari orang tua serta guru, anak-anak ABK diharapkan dapat lebih mudah memahami dan melatih keterampilan kebersihan diri secara mandiri. Buku ini juga diharapkan menjadi solusi yang efektif, menarik, dan mudah digunakan oleh pendamping anak dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan adaptif terhadap kebutuhan anak berkebutuhan khusus.

## 3. *Positioning*

Buku cerita interaktif untuk mendukung perkembangan sensorik, motorik, dan kemandirian anak berkebutuhan khusus. Didesain dengan fokus pada kebutuhan kognitif dan sensorik. Melalui pendekatan cerita visual dan fitur interaktif yang menyenangkan dan edukatif.

### 4.3 Analisa SWOT

Analisis SWOT dilakukan untuk mengevaluasi *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman) dalam perancangan buku interaktif sebagai terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus.



Gambar IV. 1 Matriks SWOT (Gambar oleh penulis (2025))

#### 4.4 Strategi 5W+1H

Strategi ini dilakukan untuk memahami lebih dalam mengenai penelitian dengan menjawab enam pertanyaan dasar: *What* (apa), *Why* (mengapa), *Who* (siapa), *When* (kapan), *Where* (di mana), dan *How* (bagaimana). Strategi ini membantu dalam merancang buku interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1. *What*: Buku interaktif dirancang sebagai terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus untuk membantu mereka dalam melatih kebersihan diri.
2. *Why*: Buku ini bertujuan untuk meningkatkan kemandirian anak dalam melakukan kebersihan diri dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif.
3. *Who*: Sasaran utama dari buku interaktif ini adalah anak berkebutuhan khusus usia 6-9 tahun, beserta orang tua, guru, dan terapis yang membimbing mereka.
4. *When*: Buku ini dapat digunakan saat melakukan rutinitas harian anak seperti bermain, sesi terapi, dan saat belajar.
5. *Where*: Buku ini dapat digunakan di berbagai lingkungan belajar anak, seperti sekolah inklusi, rumah, dan pusat terapi okupasi.
6. *How*: Anak mengikuti cerita dan melakukan aktivitas interaktif seperti menarik tab, menempel-lepas gambar, dan menyentuh elemen taktil dengan panduan dari pendamping.

#### 4.5 Proses tahapan Perancangan Media Interaktif

Proses perancangan buku interaktif "*TAMA Sang Penakluk Kotoran*" dilakukan secara bertahap melalui pendekatan desain yang sistematis dan berfokus pada kebutuhan anak berkebutuhan khusus usia 6–9 tahun. Tahapan ini meliputi penyusunan moodboard, pengembangan konsep visual dan verbal, pemilihan warna dan tipografi yang sesuai, penentuan persona pengguna, ilustrasi karakter dan objek, hingga pembuatan high fidelity prototype sebagai bentuk akhir media.



#### 4.5.2 Konsep Perancangan

Konsep perancangan buku interaktif “*TAMA Sang Penakluk Kotoran*” difokuskan pada penyusunan media edukatif berbasis terapi okupasi yang dirancang secara khusus untuk anak berkebutuhan khusus usia 6–9 tahun. Buku ini dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu terapi yang mendorong anak untuk belajar kemandirian dalam menjaga kebersihan diri melalui pendekatan yang menyenangkan, multisensorik, dan partisipatif.

Konsep utama dari perancangan ini adalah “Belajar Mandiri Lewat Interaksi”, di mana anak tidak hanya membaca atau melihat gambar, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas fisik melalui fitur-fitur interaktif seperti *pull-the-tab* dan *tempel-lepas*. Aktivitas ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik halus, koordinasi tangan-mata, serta stimulasi sensorik yang sesuai dengan pendekatan terapi okupasi.

Penentuan gaya visual mengacu pada karakteristik visual yang disukai anak berkebutuhan khusus, seperti penggunaan warna-warna primer yang kontras, ilustrasi bergaya kartun yang sederhana dan komunikatif, serta tipografi sans-serif berukuran besar untuk meningkatkan keterbacaan. Setiap halaman buku mengangkat satu aktivitas kebersihan diri (seperti menyikat gigi, mencuci tangan, mandi, memakai pakaian bersih) yang disampaikan melalui narasi sederhana, petunjuk visual, dan aktivitas yang dapat dilakukan langsung oleh anak.

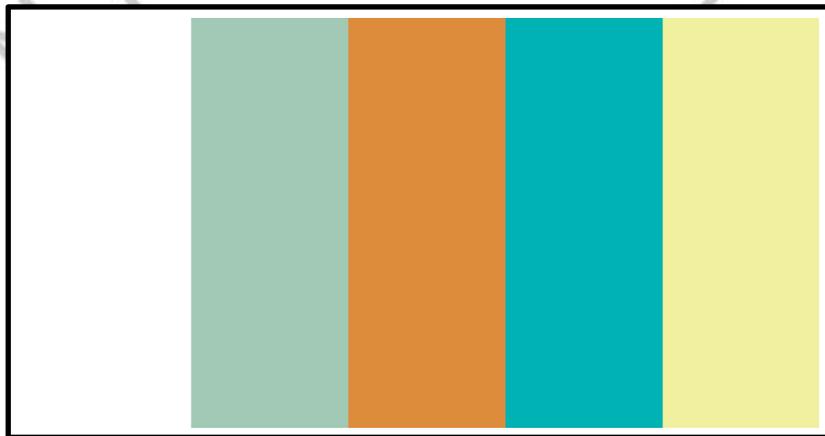
Perancangan mengikuti tahapan metode *Design Thinking*, yaitu empati, definisi masalah, ideasi, prototyping, dan pengujian. Melalui proses ini, buku dikembangkan berdasarkan hasil observasi, wawancara dengan ahli (terapis dan guru pendidikan inklusi), serta studi literatur. Hal ini memastikan bahwa konten yang dihadirkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna utama, yaitu anak berkebutuhan khusus.

Konsep tokoh utama, yaitu Tama, dirancang sebagai figur inspiratif dan ramah anak yang menjadi representasi dari semangat belajar dan kemandirian. Melalui narasi dan aksi Tama dalam cerita, anak diharapkan dapat terdorong untuk meniru dan membentuk kebiasaan baik dalam menjaga kebersihan diri.

Secara keseluruhan, perancangan buku ini menggabungkan aspek edukatif, terapeutik, dan visual secara holistik untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, efektif, dan inklusif.

#### 4.5.3 Color Pallete

Palet warna yang digunakan terdiri dari warna primer dan sekunder yang cerah dan kontras, seperti:



- White (#ffffff) merepresentasikan konsep *kebersihan sempurna* yang menjadi tema utama buku,
- Grayish cyan - lime green (#a1c9b5) memberikan nuansa sejuk dan menenangkan, membantu mengurangi overstimulasi bagi anak dengan kepekaan sensorik,
- Bright orange (#dd8c3c) memicu rasa *excitement* dan dapat digunakan untuk menandai aksi penting atau momen menyenangkan dalam cerita,
- Strong cyan (#00b2b3) menarik perhatian anak pada elemen penting seperti tombol interaktif,
- Very soft yellow (#f0f09e) membantu menciptakan kontras lembut untuk elemen ilustrasi dan teks, serta menambah kesan *friendly* dan *playful* tanpa terlalu mencolok.

Pemilihan warna ini mengikuti prinsip psikologi warna untuk anak, agar memberikan stimulasi visual yang menyenangkan sekaligus tidak membingungkan.

#### 4.5.4 *Font*

Tipografi menggunakan jenis huruf sans-serif seperti:

- **Qilka Bold** untuk judul dan subjudul, karena bentuknya lembut dan ramah anak,

**Qilka Bold AaBbCcDdEeFfGgH**

- Ukuran *font* disesuaikan antara 14–18 pt, dengan jarak baris cukup lebar agar nyaman dibaca.

Pemilihan font mempertimbangkan keterbacaan bagi anak dengan hambatan visual dan kognitif.

#### 4.5.5 Persona

Persona pengguna dirancang berdasarkan hasil wawancara dan observasi:

Tabel IV. 1 Tabel Persona (Sumber Penulis (2025))

Persona Karakter Tama	
Elemen	Deskripsi
Nama	Tama
Usia	6 Tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki
Kepribadian	Ceria, penuh rasa ingin tahu, dan mandiri.
Peran dalam Cerita	Tokoh utama yang mengajak anak-anak belajar menjaga kebersihan diri.
Latar Belakang	Anak yang suka bermain dan menjelajah, yang sedang belajar pentingnya hidup bersih dan sehat melalui rutinitas sehari-hari seperti mencuci tangan, menyikat gigi, mandi, dan berpakaian.
Kelebihan	senang belajar hal baru dan semangat dalam mencoba banyak hal.
Gaya Visual	Warna kulit sawo matang, rambut hitam bergelombang, mata coklat. Warna kaos biru langit bermotif awan, celana pendek hijau daun, <i>sneakers</i> biru dengan garis kuning.
Motivasi	Ingin menjadi anak yang sehat, bersih, dan disayang Mama karena selalu menjaga kebersihan.
Tujuan Pendidikan	Menjadi teladan anak-anak dalam menjaga kebersihan diri dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Persona ini menjadi acuan dalam menyesuaikan isi, ilustrasi, dan mekanisme interaktif yang mudah dipahami dan dilakukan secara mandiri atau dengan pendampingan.

#### 4.5.6 Sketch

Sketsa awal dibuat sebagai dasar eksplorasi visual terhadap karakter, elemen aktivitas, dan layout halaman buku. Sketsa ini membantu memvisualisasikan ide cerita dan alur interaktif sebelum masuk ke tahap digitalisasi. Sketsa dibuat secara manual, lalu dievaluasi bersama pembimbing untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan terapi okupasi dan gaya ilustrasi yang ramah anak.



Gambar IV. 5 Sketsa (Ilustrasi oleh penulis (2025))

#### 4.5.7 Illustration

Ilustrasi “TAMA Sang Penakluk Kotoran” dirancang dengan pendekatan yang ramah terhadap kebutuhan anak berkebutuhan khusus (ABK). Ilustrasi dalam buku ini menggunakan warna-warna cerah dan kontras tinggi untuk memudahkan anak dengan hambatan visual atau gangguan atensi dalam mengenali objek dan memahami cerita. Pemilihan warna utama seperti biru langit, hijau daun, kuning cerah, dan putih tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memiliki makna simbolik yang memperkuat pesan kebersihan, keceriaan, dan pertumbuhan.

Desain karakter Tama dibuat sederhana namun ekspresif, dengan gaya gambar kartun yang menonjolkan ekspresi wajah dan gerakan tubuh secara jelas. Hal ini memudahkan anak untuk mengenali emosi dan mengikuti alur cerita. Gaya visual ini juga disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 6-9 tahun menurut Piaget, di mana mereka belajar melalui simbol visual dan asosiasi sederhana.

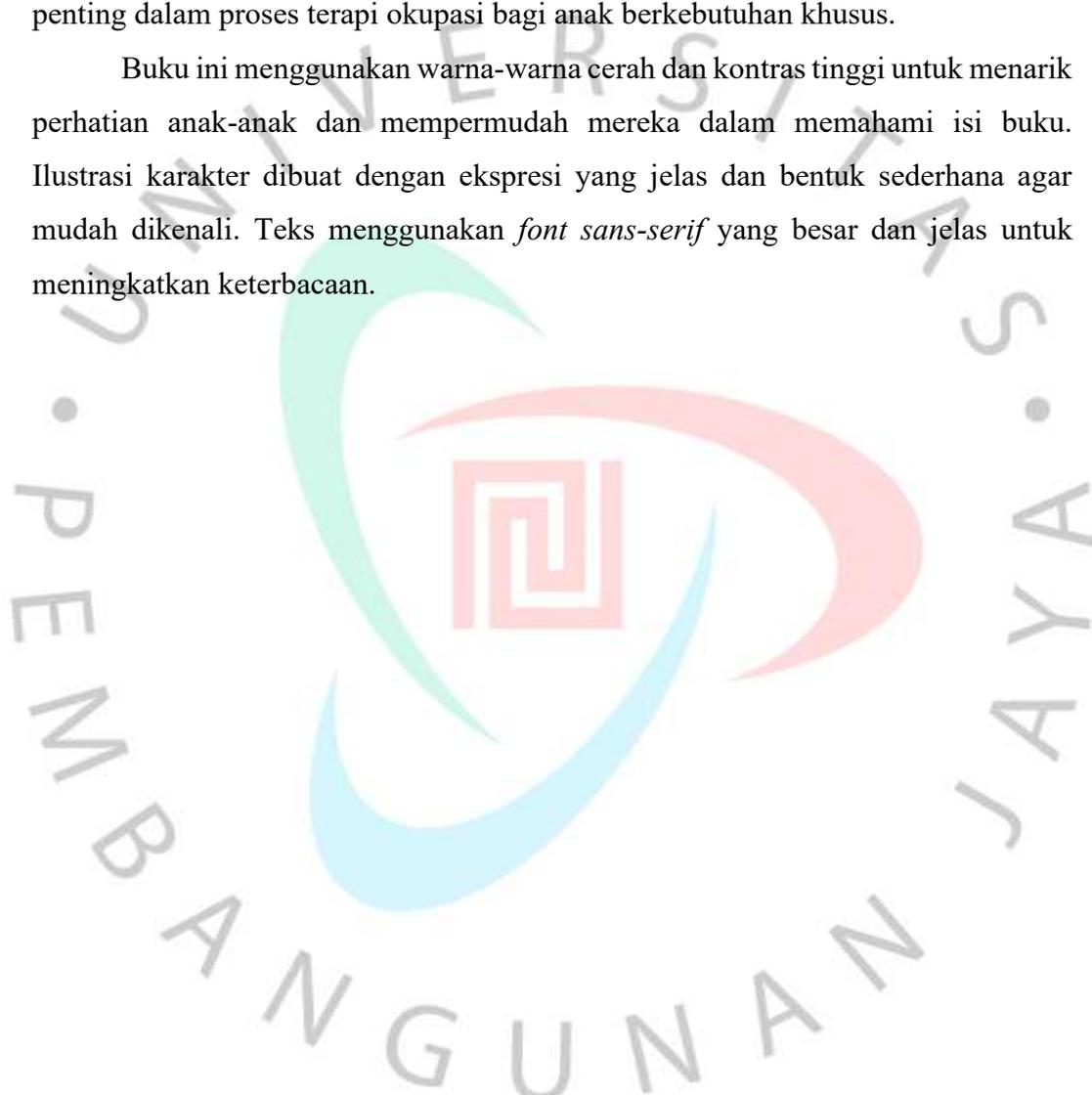


Gambar IV. 6 Mockup buku cover depan belakang (Ilustrasi oleh penulis (2025))

Komposisi halaman tidak terlalu padat, ilustrasi dan teks ditempatkan dengan jarak yang cukup agar tidak membingungkan anak. Visualisasi urutan kegiatan seperti mencuci tangan, menyikat gigi, dan mengganti baju digambarkan secara bertahap dan konsisten, dengan memperlihatkan perubahan sebelum dan sesudah kegiatan. Visualisasi juga melibatkan petunjuk arah atau simbol sederhana untuk membantu anak memahami alur aksi yang harus dilakukan.

Setiap halaman memiliki elemen visual yang tidak hanya mendukung cerita, tetapi juga merangsang keingintahuan dan interaksi. Misalnya, pada halaman saat Tama mandi, terdapat *sponge* yang bisa disentuh atau diangkat, sementara di halaman saat mengikat sepatu, ada tali sepatu yang bisa di lepas pasang. Elemen visual ini berperan sebagai stimulus untuk eksplorasi dan pembelajaran aktif, yang penting dalam proses terapi okupasi bagi anak berkebutuhan khusus.

Buku ini menggunakan warna-warna cerah dan kontras tinggi untuk menarik perhatian anak-anak dan mempermudah mereka dalam memahami isi buku. Ilustrasi karakter dibuat dengan ekspresi yang jelas dan bentuk sederhana agar mudah dikenali. Teks menggunakan *font sans-serif* yang besar dan jelas untuk meningkatkan keterbacaan.



#### 4.6 Prototype Design

*Prototype* dirancang sebagai bentuk awal dari buku interaktif untuk diuji coba kepada pengguna. *Prototype* ini terdiri dari sepuluh halaman yang memuat aktivitas kebersihan diri seperti mencuci tangan, menyikat gigi, dan memakai baju bersih. Setiap halaman dilengkapi fitur interaktif seperti *pull-the-tab*, lepas tempel, dan tekstur kain. Desain *prototype* juga mempertimbangkan ukuran tangan anak dan kemudahan dalam membuka serta memindahkan elemen buku.



Gambar IV. 7 Prototype Design awal buku interaktif TAMA (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))



Gambar IV. 8 Prototype Design awal buku interaktif TAMA (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))

Buku *"TAMA Sang Penakluk Kotoran"* menggunakan gaya bahasa yang hangat, bersahabat, dan interaktif untuk menciptakan suasana positif bagi anak berkebutuhan khusus (ABK). Bahasa yang digunakan sengaja dibuat singkat, jelas, dan mudah dipahami oleh anak-anak usia 6-9 tahun dengan tantangan pemahaman bahasa atau komunikasi. Pilihan kalimat juga mengandung unsur motivasi dan apresiasi untuk membangun rasa percaya diri serta kebiasaan hidup bersih secara menyenangkan.

Setiap halaman cerita menyajikan kalimat ajakan langsung yang sederhana namun efektif, misalnya: *"Ups! Tangan Tama kotor! Ada kumannya, lho! Kita cuci tangan pakai sabun dan air mengalir, ya! Gosok... gosok... bersih!"* atau *"Waktunya sikat gigi! TAMA suka giginya bersih."* Kalimat-kalimat ini membantu

anak mengenali rutinitas kebersihan melalui contoh nyata dari karakter utama, sekaligus mengajak mereka meniru perilaku tersebut.

Setiap ajakan disusun sesuai dengan urutan aktivitas kebersihan diri, mulai dari pengenalan karakter di halaman 1, mencuci tangan, menyikat gigi, mandi, mengeringkan tubuh, menyisir rambut, hingga berpakaian dan memakai sepatu. Narasi ditutup dengan apresiasi penuh pada halaman 10: “*Kamu sudah menaklukkan semua kotoran! Kamu hebat, pintar, dan bersih!*” Kalimat penutup ini tidak hanya memperkuat keberhasilan anak dalam mengikuti kegiatan, tetapi juga mempererat hubungan emosional antara pembaca dan karakter, sekaligus meninggalkan kesan menyenangkan dalam proses belajar.

Penggunaan kalimat seperti ini sejalan dengan pendekatan komunikasi untuk ABK, di mana penggunaan bahasa positif dan konsisten sangat dianjurkan. Kalimat-kalimat tersebut diharapkan dapat memberikan dorongan emosional yang positif dan memperkuat pemahaman bahwa menjaga kebersihan adalah kegiatan yang menyenangkan dan bisa dilakukan secara mandiri.

Afirmasi positif dalam bahasa anak dapat memperkuat perilaku dan membangun kepercayaan diri. Oleh karena itu, setiap ajakan dalam buku ini dirancang agar mudah diucapkan, menyenangkan, dan menguatkan karakter Tama sebagai teladan. Dengan konsistensi penggunaan kata dan nada positif, anak akan lebih mudah menerima pesan yang disampaikan, sekaligus merasa bahwa mereka mampu melakukan hal yang sama seperti Tama.

Setelah prototype selesai dirancang dan diuji coba, proses selanjutnya adalah realisasi buku ke dalam bentuk produk final melalui serangkaian tahapan produksi. Tahapan ini mencakup tiga bagian utama, yaitu: tahap persiapan (pra-produksi), tahap pelaksanaan (produksi), dan tahap akhir (pasca-produksi). Ketiga tahapan ini dirancang untuk memastikan hasil akhir buku memiliki kualitas yang baik, aman digunakan oleh anak, serta sesuai dengan fungsi edukatif dan terapeutik yang diharapkan.

Tahap persiapan dimulai dengan finalisasi seluruh elemen visual dan teks, termasuk ilustrasi, layout, serta penyesuaian warna dan ukuran file cetak. Pemeriksaan dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan bahwa file digital

telah siap untuk dicetak dengan hasil maksimal. Pada tahap ini juga dilakukan pemilihan bahan yang sesuai dengan kebutuhan anak, baik dari segi keamanan, kenyamanan, maupun ketahanan. Sampul buku akan menggunakan bahan hard cover dari papan tebal yang dilapisi laminasi glossy untuk tampilan yang mengkilap dan mudah dibersihkan. Halaman dalam akan dicetak menggunakan kertas art carton tebal dengan laminasi, agar tahan air, tidak mudah sobek, serta tetap nyaman untuk dilihat dan disentuh.

Elemen interaktif pada buku, seperti bagian tulis-hapus, tarik-ulur, dan lepas-tempel, juga dirancang menggunakan bahan khusus. Bagian tulis-hapus dilapisi mika bening agar dapat digunakan berulang kali, sedangkan bagian interaktif lainnya memanfaatkan bahan seperti velcro dan yellow board untuk memberikan kesan kokoh dan mudah digenggam oleh anak. Sebagai langkah akhir dalam tahap persiapan, dibuatlah dummy atau model fisik buku versi akhir untuk memastikan semua fitur interaktif berfungsi dengan baik dan telah sesuai dengan ukuran tangan anak.

Tahap pelaksanaan mencakup proses pencetakan, pemotongan, perakitan, dan penjilidan. Pencetakan dilakukan secara digital untuk menjaga ketepatan warna dan kualitas visual. Selanjutnya, halaman-halaman buku dan elemen interaktif dipotong dengan menggunakan mesin pemotong presisi (die-cut) sesuai bentuk yang dirancang. Setelah proses pemotongan selesai, dilakukan perakitan secara manual, di mana setiap elemen seperti velcro, tali, dan pull-the-tab ditempelkan secara teliti ke halaman masing-masing. Proses penjilidan dilakukan menggunakan metode hard cover, dengan tujuan memberikan daya tahan lebih tinggi, tampilan premium, dan kenyamanan saat digunakan oleh anak. Seluruh halaman yang telah dirakit kemudian disatukan ke dalam sampul tebal yang sudah dilapisi desain cetak.

Tahap akhir merupakan proses pengecekan dan pengemasan buku yang telah selesai dirakit. Setiap eksemplar buku akan melalui proses kontrol kualitas (*quality control*) secara individual, untuk memastikan tidak ada kesalahan cetak, cacat pada elemen interaktif, maupun ketidaksesuaian dalam perakitan. Setelah dinyatakan lolos pemeriksaan, buku akan dikemas menggunakan plastik pelindung untuk mencegah debu dan kelembapan. Buku kemudian dimasukkan ke dalam kotak

kemasan yang berisi media pendukung, seperti lembar panduan penggunaan dan stiker edukasi sebagai pelengkap.

Melalui keseluruhan proses ini, buku interaktif TAMA Sang Penakluk Kotoran diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif, aman, serta menyenangkan, yang dapat digunakan sebagai bagian dari terapi okupasi untuk anak berkebutuhan khusus.

#### **4.7 Media Pendukung**

Untuk memperkuat pengalaman belajar, buku ini didukung oleh media tambahan. Media ini berfungsi sebagai penguat kebiasaan di luar sesi membaca buku dan dapat ditempel di rumah atau ruang kelas. Poster berisi ilustrasi rutin harian Tama, sedangkan stiker diberikan sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan anak dalam melakukan aktivitas kebersihan secara mandiri.

#### 4.7.1 Lembar Panduan Buku Interaktif



Gambar IV. 9 Lembar Panduan (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))

Panduan ini memberikan instruksi singkat tentang cara mendampingi anak menggunakan buku, seperti membacakan cerita dengan ekspresif, mengajak anak menirukan gerakan Tama, serta memberikan pujian atas kemajuan kecil anak. Buku panduan ini dirancang dengan gaya visual yang serupa dengan buku utama agar tetap konsisten secara identitas visual.

#### 4.7.2 Stiker Edukasi Kebersihan Diri



Gambar IV. 10 Stiker Edukasi Kebersihan Diri (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))

Stiker berbentuk visual lucu dengan ilustrasi Tama sedang melakukan kegiatan bersih-bersih seperti menyikat gigi, mencuci tangan, dan lain-lain. Stiker ini dapat digunakan sebagai penghargaan atau ditempel pada lembar tugas sebagai bentuk penguatan positif.

#### 4.7.3 Totebag Karakter Tama



Gambar IV. 11 Totebag Karakter Tama (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))

Tas kain dengan desain karakter Tama yang berwarna cerah dan menarik. Totebag ini berfungsi sebagai media penyimpanan buku dan perlengkapan anak sehari-hari, sekaligus menjadi media promosi edukatif yang membangkitkan semangat anak dalam menjaga kebersihan secara mandiri.

#### 4.7.4 Lanyard



Gambar IV. 12 Lanyard Tama (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))

Tali gantungan leher dengan motif karakter Tama yang dapat digunakan untuk menyematkan ID card atau kartu aktivitas. Lanyard ini sekaligus menjadi media promosi dan identitas personal anak saat kegiatan belajar.

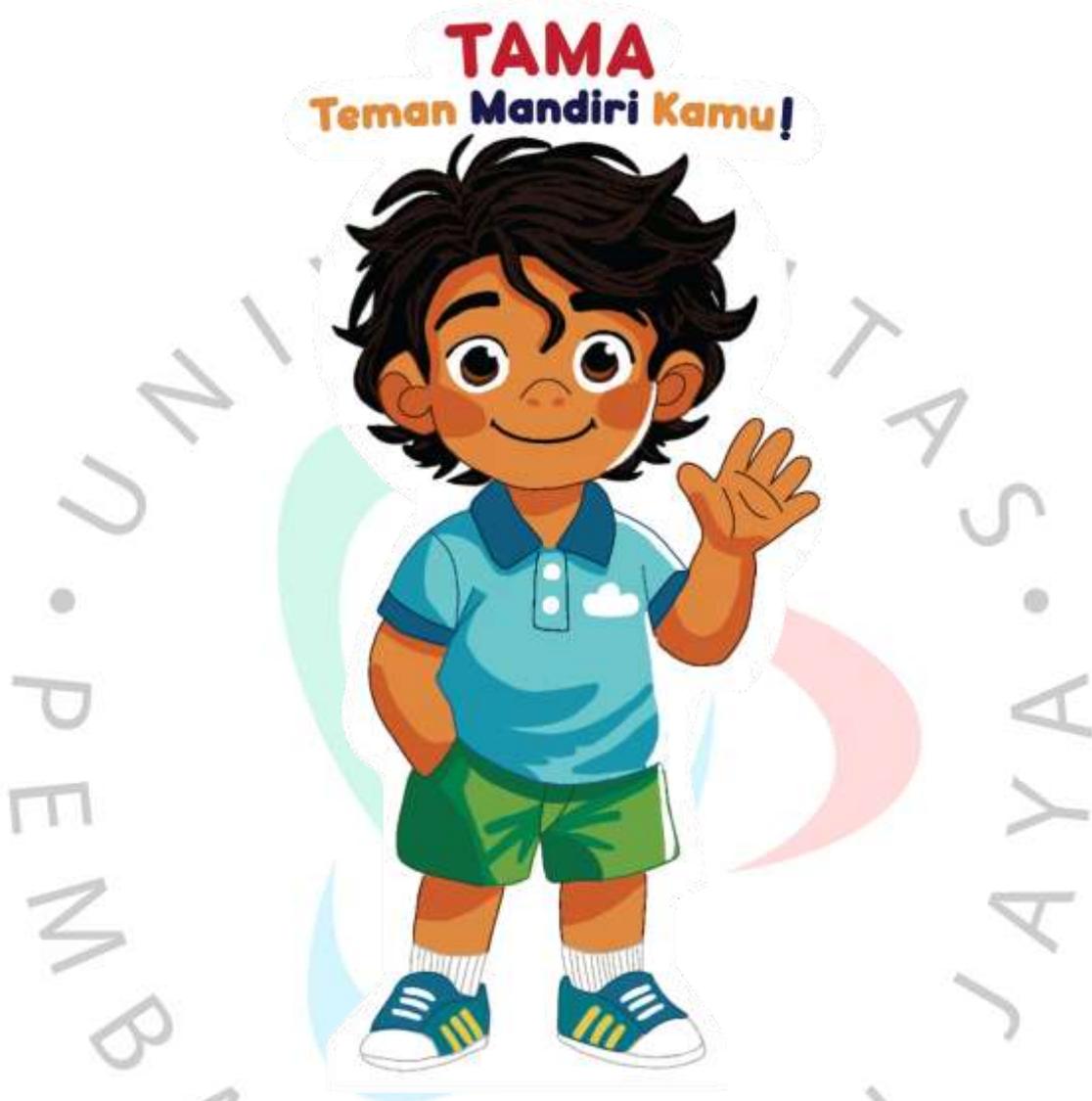
#### 4.7.5 T-Shirt Anak



Gambar IV. 13 Mockup T-Shirt Anak (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))

Kaos anak berdesain karakter Tama dan pesan-pesan edukatif sederhana tentang kebersihan diri. Baju ini berfungsi sebagai media promosi sekaligus pengingat rutin yang bisa dikenakan sehari-hari.

#### 4.7.6 Maskot Stand Tama



*Gambar IV. 14 Mockup Maskot Stand Tama (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))*

Replika karakter Tama dalam bentuk standing figure (standee) yang dapat diletakkan di *booth* sebagai media visual untuk memperkuat daya tarik anak terhadap karakter dan tema kebersihan.

#### 4.7.7 Poster



Gambar IV. 15 Poster (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))

Poster cetak berisi pesan edukatif sederhana, jadwal kebersihan diri anak, dan ilustrasi karakter Tama. Dapat ditempel di kelas, ruang terapi, atau rumah untuk memperkuat pesan kebiasaan bersih.

Poster digital poster promosi buku yang dapat disebarluaskan melalui media sosial, grup orang tua, atau komunitas pendidikan. Desain poster ini menampilkan karakter Tama, tagline, serta manfaat buku secara ringkas dan menarik secara visual

#### 4.7.8 Feeds Instagram



Gambar IV. 16 Mockup Feed Instagram (Ilustrasi Oleh Penulis )

Konten promosi digital berupa visual carousel/postingan edukatif seputar isi buku, tips kebersihan diri, dan kutipan positif dari karakter Tama. Media ini ditujukan untuk menyebarkan manfaat buku ke khalayak yang lebih luas secara daring.

#### 4.7.9 Lembar Aktivitas

**CERITA  
AKSI BERSIH**

**TAMA**  
SANG PENAKLUK KOTORAN!

**HARI KE-1:** \_\_\_\_\_  
CERITAKAN AKSI BERSIHMU!

**HARI KE-2:** \_\_\_\_\_  
CERITAKAN AKSI BERSIHMU!

**HARI KE-3:** \_\_\_\_\_  
CERITAKAN AKSI BERSIHMU!

**HARI KE-4:** \_\_\_\_\_  
CERITAKAN AKSI BERSIHMU!

**HARI KE-5:** \_\_\_\_\_  
CERITAKAN AKSI BERSIHMU!

Gambar IV. 17 Lembar Aktivitas (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))

Lembar aktivitas berisi daftar rutinitas kebersihan diri yang dapat dilakukan anak setiap hari, seperti menyikat gigi, mencuci tangan, mandi, menyisir rambut, dan memakai pakaian bersih. Lembaran ini membantu memantau perkembangan kemandirian anak serta mendorong tanggung jawab pribadi melalui pelaporan visual yang menyenangkan.

#### 4.7.10 Gantungan Kunci



*Gambar IV. 18 Mockup Gantungan Kunci (Ilustrasi Oleh Penulis (2025))*

Gantungan kunci berbentuk karakter Tama digunakan sebagai cendera mata lucu yang dapat menarik perhatian dan kedekatan emosional anak terhadap tokoh utama buku.