



6.01%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 JUL 2024, 9:40 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
0.05%

● CHANGED TEXT
5.95%

Report #21999535

20 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Anak berusia 4-6 tahun

mengalami fase atau proses yang penting terhadap perkembangan pendidikan (golden age).

Masa golden age, peran didik menjadi sangat krusial serta menentukan pertumbuhan anak ke depan. Jika anak menerima rangsangan yang positif, perkembangan yang dialami anak dapat lebih optimal. Karena itu, pendidikan yang ada pada anak perlu merangsang perkembangan sampai keseluruhan (Dhieni, 2007). Menurut (Aristi, 2023) Pentingnya pembentukan karakter positif sejak dini dibandingkan dengan saat anak memasuki usia remaja ditekankan, mengingat masa dini sering disebut sebagai masa keemasan oleh para psikolog. Tahap ini merupakan periode penting yang membutuhkan perhatian khusus dari orang tua, sebab pertumbuhan dan perkembangan anak terjadi dengan sangat cepat dan sangat mempengaruhi kemampuan untuk memperbesar potensinya. Penelitian mengungkapkan, bahwa sekitar 61% variasi intelektual manusia yang matang terbentuk di usia belia. Oleh karena itu, menjadi krusial untuk menentukan media yang sesuai dalam mendukung perkembangan pembelajaran anak. Di era modern ini, buku tetap jadi bahan ajar yang tetap beroperasi. Dongeng atau fabel adalah salah satu metode untuk mengenalkan nilai moral positif kepada anak melalui cerita-cerita yang terkandung di dalamnya. Cerita fabel adalah narasi yang menampilkan tokoh-tokoh dalam bentuk hewan. (Yuliani, 2016). Walaupun tokoh-tokohnya



berbentuk hewan, cerita tersebut tetap mengandung nilai-nilai moral yang ingin disampaikan. Sifat-sifat yang diberikan pada hewan dalam fabel sering diibaratkan seperti sifat-sifat manusia. **29** Hal ini bertujuan agar pesan yang terdapat di cerita lebih mudah dipahami dan diterima oleh pembaca.

Beberapa pesan moral yang sering disampaikan dalam fabel meliputi pesan untuk tidak meremehkan orang lain, untuk tetap gigih dalam menghadapi tantangan, dan untuk saling membantu sesama (Abrar, 2016). Harapannya, pesan-pesan ini dapat dijadikan teladan dan diamalkan oleh individu, khususnya anak-anak yang menikmati cerita fabel. Satu dari sekian cerita anak yang populer ialah Legenda si Kancil, yang memiliki beragam judul seperti "Sang Kancil dan Harimau," "Sang Kancil dan Pak Tani," dan sebagainya. Dalam berbagai judul tersebut, karakter Kancil yang digambarkan dalam cerita memiliki sifat yang berbeda-beda. Kenyataannya, anak-anak dapat memahami konsep yang beragam dari tokoh Kancil. Pada beberapa kisah, Kancil mungkin diceritakan menjadi sesosok tokoh yang cerdas dan baik, sementara dalam cerita lain, Kancil mungkin digambarkan sebagai tokoh yang nakal, sehingga anak-anak menghadapi kesulitan dalam menyerap nilai moral yang baik dari tokoh si Kancil. Namun, keefektifan buku dongeng atau cerita dalam zaman ini masih menjadi perdebatan. Menurut (Purbani, 2003) buku dongeng atau cerita anak lokal belum dapat menandingi kualitas buku anak dari luar negeri, dari berbagai aspek. Ini terjadi karena oleh kurangnya pemahaman buku lokal terhadap kebutuhan dan preferensi anak saat ini yang jauh berbeda dari masa lampau.

1.2 Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa isu yang perlu dipecahkan dari uraian yang sudah disampaikan di atas, yaitu:

1. Pendidikan atau edukasi anak usia dini harus mampu menstimulasi berkembangnya anak agar pembentukan karakter positif tercapai.
2. Diperlukan pemilihan media belajar yg tepat untuk anak usia dini 4 – 6 tahun, agar dapat memberikan karakter yang baik untuk anak.

28 **1.3 Rumusan Masalah** Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu:

- 1.

Bagaimana cara menyampaikan materi yang mampu mendukung pembentukan karakter positif pada anak usia dini? 2. Buku interaktif untuk anak seperti apa yang dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk pembentukan karakter positif? 1.4 Tujuan Penelitian Dilihat dari uraian awal mula isu atau permasalahan, dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: a. Merancang media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan agar membentuk karakter baik untuk anak usia dini. b. Merancang media interaktif yang sesuai dengan perkembangan anak-anak di usia 4-6 tahun (dini). 1.5 Manfaat Penelitian Dilihat dari poin-poin isu yang telah diuraikan sebelumnya, penulis berharap bahwa dengan rancangan untuk buku interaktif ini mudah-mudahan bisa menjadi alat atau media penunjang yang bermanfaat dan efektif bagi guru, pengajar, atau orang tua dalam mendidik anak usia dini. Buku interaktif ini diharapkan menjadi alat atau sarana belajar yang tepat bagi anak-anak. Penulis juga berharap materi dan isi dalam buku interaktif ini dapat menjadi cara yang efektif dalam memberikan nilai moral dan pendidikan karakter yang positif bagi anak usia dini. 1.6 Sistematika Penulisan BAB 1 PENDAHULUAN, pembahasan bermuatan tentang aspek-aspek penting yang harus diperhatikan pada anak usia 4-6 tahun (golden age), serta pentingnya menanamkan nilai moral positif pada anak beserta keefektifan buku sebagai mediana. BAB II TINJAUAN UMUM, berisi tinjauan poin-poin penting dari perancangan buku interaktif. Terdapat teori yang meliputi aspek-aspek desain komunikasi visual. BAB III METODE PENELITIAN, bahasan tentang desain penelitian yang mencakup tipe penelitian, lokasi penelitian, metode pengambilan data, proses pengolahan data, dan teknik pengamatan data. BAB IV STRATEGI KREATIF, Membahas konsep karya, dibuat meliputi strategi komunikasi, konsep kreatif, konsep visual, dan konsep verbal, serta final art di akhir. BAB V PENUTUP, kesimpulan dan kata penutup dari penelitian, dan hasil akhir yang telah dirancang selama proses tugas akhir. 2 BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Penulisan

Tugas akhir ini akan membahas tentang teori penting yang membentuk perancangan buku interaktif. Poin-poin tersebut terbagi menjadi 6, yaitu perkembangan anak, pendidikan karakter pada usia dini, komunikasi, buku interaktif, dan desain komunikasi visual. Poin ini nantinya akan menjadi landasan utama terkait perancangan buku interaktif. Di bawah ini adalah beberapa literatur yang dikumpulkan oleh penulis berdasarkan kebutuhan penelitian untuk perancangan buku interaktif.

- (Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi Kelima, 1991) Buku ini membahas tentang perkembangan anak. Buku ini menyimpulkan bahwa ada 6 tahapan perkembangan anak.
- (Sudaryanti, 2012) Jurnal terbitan "Jurnal Pendidikan Anak" ini berisikan tentang definisi "karakter" yang bermakna sifat yang berkaitan dengan kejiwaan, budi pekerti, maupun akhlak. Jurnal ini membahas tentang pentingnya karakter yang berkembang di anak usia dini.
- (Dwi, 2023) Jurnal yang diterbitkan oleh "Opini" ini membahas pengertian komunikasi dan prosesnya. Berdasarkan Jurnal ini, proses komunikasi terbagi menjadi 9 tahap.
- (Prasetyo, Streit, & Thong, 2022) Jurnal ini membahas tentang apa itu buku interaktif dan bagaimana perancangannya. Jurnal yang diterbitkan pada tahun 2022 oleh "DeKaVe" ini menjelaskan jenis-jenis dari buku interaktif yang beragam.
- (Rheny, 2022) Jurnal ini membahas tentang definisi tata letak, elemen-elemen penggunaan tata letak pada desain, manfaat, dan prinsip pembuatannya.
- (Sanyoto S. E., 2005) Buku yang diterbitkan oleh Arti Bumi Intaran ini membahas dan mengkaji mengenai warna menurut beberapa ahli, seperti Brewster dan Newton. Teori warna yang dibahas di sini mengungkapkan jika warna terbagi menjadi dua, yaitu aditif dan subtraktif.
- (Nugraha, 2008) Buku ini membahas tentang studi atau penelitian sains yang difokuskan untuk karakteristik anak pada usia dini. Di buku ini juga membahas mengenai warna dan apa dampaknya pada anak. Disimpulkan dalam buku ini bahwa warna memiliki empat jenis.

2.2 Tinjauan Teori

2.2.1 Perkembangan Anak

Perkembangan adalah serangkaian perubahan yang dialami individu dari saat lahir hingga

mencapai usia tertentu. Proses ini melibatkan pertumbuhan fisik serta tahapan penuaan pada beberapa titik dalam hidup seseorang. Perkembangan ini dipengaruhi oleh kedewasaan biologis dan pengalaman belajar individu, serta terkait erat dengan ritme dan alur kehidupan yang dialaminya. Perubahan juga mencakup bagaimana individu bereaksi terhadap lingkungan sekitarnya. Meskipun terdapat perubahan fisik, contohnya tinggi atau berat badan manusia, seringkali individu tidak menyadari perubahan ini karena keterkaitannya dengan proses kematangan dan pengalaman hidup mereka. (Sriyanto & Hartati, 2022). Menurut (Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi Kelima, 1991) Ada enam prinsip tumbuh kembang anak. Prinsip ini sangatlah mempengaruhi sampai manusia mencapai usia matangnya. Prinsip-prinsip tersebut merupakan ciri mutlak tumbuh kembang anak, dan akan terjadi seiring umur mereka berjalan, meskipun perubahannya akan berbeda. Ini dipengaruhi oleh lingkungan dan kondisi keluarga dari anak. dan enam prinsip tersebut adalah: a. Terdapat Perubahan Manusia mengalami berbagai perubahan sepanjang hidupnya, baik secara fisik maupun mental. Perubahan ini meliputi perubahan dalam ukuran tubuh, proporsi, serta kemampuan mental seperti ingatan dan penalaran. b. Perkembangan Awal Lebih Kritis Perkembangan pada anak di tahun-tahun awalnya memiliki pengaruh yang krusial bagi kemampuan anak. Pengalaman serta pembelajaran pada masa ini berdampak besar terhadap sikap dan perilaku jangka panjang anak. c. Perkembangan sebagai Hasil Kematangan dan Belajar 4 Proses perkembangan dipengaruhi oleh kedewasaan dan pembelajaran. Pematangan melibatkan sifat-sifat yang diturunkan dari genetik, namun pembelajaran memerlukan latihan dan usaha. d. Pola Perkembangan Dapat Diprediksi Terdapat pola-pola perkembangan yang dapat diprediksi, seperti hukum kepala- caud dan proksimal, yang menggambarkan kemajuan struktural dan fungsional dari ujung kepala hingga ujung kaki, dari dekat ke jauh. e. Pola Perkembangan Mempunyai Karakteristik yang bisa Diprediksi Ciri-ciri fisik dan mental dalam perkembangan dapat diprediksi. Meskipun setiap anak mengikuti pola perkembangan yang

sama, kecepatan perkembangan dapat bervariasi. Proses perkembangan ini berlangsung secara konsisten sepanjang kehidupan. f. Adanya Perbedaan Individu Ketika Berkembang Meskipun terdapat pola umum dalam perkembangan, setiap anak mengalami perkembangan yang signifikan, juga berbeda-beda. Perbedaan ini dipengaruhi oleh faktor-faktor biologis, genetik, dan lingkungan. Oleh karena itu, pendidikan yang memperhatikan kebutuhan dan potensi individu sangat penting untuk mendukung perkembangan yang optimal. Tiap fase perkembangan menyimpan potensi risiko. Tidak selamanya pola perkembangan berjalan tanpa hambatan, setiap periode usia membawa risiko yang berpotensi mengganggu perkembangan normal. Lingkungan anak sendiri dapat menjadi faktor yang menyebabkan gangguan dalam penyesuaian fisik, psikologis, dan sosial. Gangguan ini dapat menyebabkan stagnasi atau penurunan dalam perkembangan, menunjukkan adanya masalah penyesuaian atau ketidakmatangan. Mendeteksi peringatan dini tentang hambatan atau penurunan perkembangan penting, sehingga peran orang tua, atau guru untuk secara cepat mengidentifikasi penyebabnya dan menanganinya dengan stimulus yang tepat untuk si anak. Berdasarkan teori di atas, terdapat beberapa faktor perkembangan anak yang dipengaruhi oleh aktivitas seperti belajar, latihan, dan usaha, meskipun dapat dipengaruhi oleh faktor lain seperti genetik atau bawaan lahir, perkembangan anak sangat pesat pada masa usia dini bahan ajar yang sesuai menjadi hal yang penting.

2.2.2 Pendidikan Karakter Usia Dini

Pengajaran karakter ini merupakan usaha untuk mengajarkan perilaku baik kepada anak, termasuk dalam ibadah, kewarganegaraan yang baik, interaksi sosial, dan perilaku positif lainnya yang penting bagi kelanjutan kehidupannya. Pendidikan karakter harus dilakukan di setiap tempat anak hidup dan bersosialisasi, dimulai dari keluarga yang pertama kali mereka temui. Orang tua memiliki tanggung jawab penuh dalam mengembangkan dan memberikan nilai-nilai positif pada mereka, bukan hanya bergantung pada guru. orang tua maupun guru perlu jadi contoh yang baik bagi mereka, baik melalui kata-kata maupun tindakan mereka.

Pengembangan karakter pada anak bisa dimulai dengan nasihat, pembiasaan, contoh nyata, dan pengulangan nilai-nilai tersebut secara konsisten. (Khaironi, 2017).

4 Pengajaran ini adalah proses pendidikan yang diberikan kepada anak-anak dengan 6 tahun pertamanya. 4 33 Di Indonesia, kategori anak usia dini mencakup anak-anak yang berusia dini tentunya. 4 Anak-anak nantinya membawa potensi dan kecerdasan yang diberikan oleh Tuhan, namun potensi ini tidak akan berkembang secara maksimal jika tidak distimulasi sejak dini. a. Golden Age (0-6 Tahun) 5 (Sudaryanti, 2010) mengungkapkan bahwa usia dini ialah periode atau saat yang harus diperhatikan terutama dalam proses tumbuh kembang anak, sering disebut sebagai masa keemasan yang hanya terjadi sekali sepanjang kehidupannya, namun juga sangat kritis. Penelitian menunjukkan bahwa sejak lahir, setiap anak memiliki sekitar 1000 miliar sel otak yang memiliki potensi luar biasa. Namun, untuk memanfaatkan potensi ini secara maksimal, stimulasi yang tepat dan konsisten sangat diperlukan. Jika tidak, sel-sel otak ini bisa mengalami penurunan dan mengakibatkan pengurangan potensi yang akan berguna saat anak dewasa nanti. Anak biasanya menunjukkan sifat spontan dalam beraktivitas dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Mereka belum mampu secara penuh memahami perilaku macam apa yang layak atau tidak layak dilakukan di lingkungan bermasyarakat, kecuali jika mendapat bimbingan langsung dari orang dewasa, seperti contohnya guru atau orang tua. Maka dari itu, peran orang dewasa sangat krusial dalam memberikan panduan mengenai perilaku apa yang seharusnya dilakukan, memberikan contoh konkret tentang nilai baik dan positif, serta memberikan pembiasaan pada anak-anak untuk berperilaku sebagaimana mestinya di situasi tertentu dalam sehari-hari. 32 Pendidikan karakter memegang peranan penting dalam membentuk individu yang baik. Karakter tentu menjadi pokok pembicaraan dalam kehidupan sehari-hari, sering kali muncul ketika mengamati perilaku baik atau buruk seseorang. b. Definisi Karakter (Sudaryanti, 2012) mengutip dari KBBI, mengartikan bahwa karakter, ialah sebagai bagian dari budi pekerti, akhlak atau kepribadian seseorang.

Karakter bisa didefinisikan juga sebagai kebiasaan, yang seringkali dilakukan. Dalam (Suyanto, 2012), Karakter digambarkan sebagai prinsip-prinsip, sikap, dan tindakan yang diterima oleh masyarakat secara umum, seperti etika, demokrasi, menghormati, rasa tanggung jawab, peduli sesama, adil, bisa dipercaya, yang diadaptasi dari nilai-nilai sosial kewarganegaraan beserta ideologinya, serta dari agama, kebudayaan yang diakui secara luas di Indonesia untuk menghindari konflik. c. Nilai-Nilai Karakter Menurut (Kristiyani, 2014) terdapat nilai yang dapat dibagi dan dikelompokkan, terdapat lima nilai yang utama, yaitu: 1. Nilai yang berhubungan dengan Tuhan adalah mengarahkan semua perilaku atau tindakan seperti pikiran, perkataan seseorang agar senantiasa dilakukan pada spiritualisme dan ajaran dari agama. 2. Nilai yang berhubungan dengan diri atau pribadi sendiri mencakup kejujuran, gaya hidup sehat, serta tanggung jawab, disiplin, kepercayaan diri, kewirausahaan, pemikiran rasional, dan kemandirian serta kerja keras. 3. Nilai yang berhubungan dengan sosial, atau sesama meliputi kesadaran akan kewajiban serta hak diri sendiri serta orang-orang disekitarnya, patuh terhadap norma masyarakat, serta kemampuan untuk memiliki empati dan peduli kepada sesama. 4. Nilai yang berhubungan dengan alam sekitar serta lingkungan mencakup rasa empati dan peduli pada aspek lingkungan, seperti merawat lingkungan serta menghindari tindakan yang merusak. 5. Nilai yang berhubungan dengan kebangsaan berarti mengutamakan bangsa atau negara untuk kepentingannya, diatas keutamaan diri sendiri atau kelompok, serta mencakup rasa nasionalisme dan semangatnya, serta menghormati keberagaman. 6 Nilai-nilai diatas penting untuk pembelajaran anak usia dini, untuk membangun sifat atau karakter dasar yang akan menjadi landasan utama anak dalam menghadapi kesehariannya. 2.2.3 Komunikasi a. Definisi Komunikasi Diambil menurut sudut pandang etimologi, istilah "komunikasi" berasal dari kata Latin "communicare" yang berarti "menceritakan," memberi informasi, atau "berhubungan dengan juga disebut, komunikasi, merupakan komunikator yang memberi atau

melakukan penyampaian pesan kepada komunikan. Pesan tersebut dapat berbentuk pendapat, opini atau gagasan, atau informasi yang dipikirkan oleh komunikator. Pentingnya memastikan bahwa alat, ataupun media yang dipakai untuk berkomunikasi memperoleh perhatian agar pesan bisa dengan baik diterima oleh audien target. Dalam prosesnya, pesan memiliki dua aspek utama, yaitu "isi" (konten pesan) dan "lambang" (simbol) yang digunakan untuk menyampaikannya.

b. Proses Komunikasi Komunikasi melibatkan rangkaian atau tahap dari awal ke akhir, seiring berjalannya informasi atau pesan dapat tersampaikan ke penerima dari pengirim. Rangkaian proses ini membutuhkan elemen-elemen yang berfungsi untuk menjalankan proses agar pertukaran pesan dapat terjadi (Dwi, 2023). Rincian dan penjelasan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- ☒ Pengirim Pengirim merupakan individu atau entitas yang memulai proses komunikasi dengan merumuskan dan mengirim pesan kepada penerima. Pengirim memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi, gagasan, perasaan, instruksi, atau pesan lainnya kepada penerima.
- ☒ Pesan Pesan merujuk pada yang hendak disampaikan oleh pengirim kepada penerima. Pesan dapat berbentuk tulisan, lisan, visual atau sekedar tindakan.
- ☒ Saluran Komunikasi Saluran komunikasi merujuk pada media atau cara yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima, seperti komunikasi langsung, surat, email, media sosial, atau telepon.
- ☒ Penerima Seperti namanya, penerima ialah orang atau individu yang nantinya bertugas untuk menerima informasi yang diberikan oleh si pengirim. Selain itu, penerima harus memahami pesan yang disampaikan dengan benar dan baik.
- ☒ Umpan Balik Respons atau memberikan tanggapan adalah arti dari umpan balik, atau dengan nama lain feedback. Umpan balik diberikan setelah penerima mendapatkan informasi dari si pengirim. Hal yang perlu dilakukan setelah menerima pesan, yaitu perlu memahami isi pesan dan mengonfirmasi terkait pesan yang diberikan. Keefektifitasan pesan juga dikonfirmasi oleh penerima pada pengirim.
- ☒ Konteks Komunikasi Konteks disini berfokus pada tujuan, seperti maksud, latar belakang

atau di mana lingkungan komunikasi terjadi, yang tentunya memberikan pengaruh pada bagaimana cara pesan akan dipahami. ❑ Gangguan 7 Gangguan atau noise dapat mengganggu transmisi pesan, gangguan ini dapat berwujud gangguan teknis, bedanya budaya antar penerima dan pengirim, kebisingan nyata, atau distraksi. ❑ Tujuan Komunikasi Tujuan spesifik dari setiap komunikasi, seperti menyampaikan informasi, mempengaruhi pendapat, memberikan instruksi, atau memberikan hiburan. Penting bagi kedua belah pihak supaya mempunyai paham yang sama mengenai berlangsungnya komunikasi. ❑ Dampak Komunikasi Dampak komunikasi merupakan hal yang muncul di tahap terakhir ketika komunikasi berlangsung, adanya perubahan terutama dalam pemikiran, tindakan selanjutnya serta tingkat pemahaman penerima, merupakan reaksi dari informasi yang diterima. Gambar II. 1 Proses Komunikasi ❑ Kesimpulan Komunikasi Nilai – nilai komunikasi di atas penting untuk diperhatikan, baik buruknya penyampaian pesan sangat dipengaruhi oleh bagaimana suatu jenis komunikasi dirancang. Dalam perancangan buku interaktif untuk anak usia dini, jenis penyampaian informasi juga harus disesuaikan. 2.2 17 4 Buku Interaktif a. Buku Menurut KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku dapat diartikan sebagai suatu kumpulan kertas yang disusun lembaran, yang dijilid bersama dan isinya ialah tulisan, gambar, maupun kosong. Buku umumnya memiliki halaman dengan jumlah yang signifikan tergantung kebutuhan. Ada juga jenis lain yaitu booklet yang biasanya dijilid, namun bisa juga tidak dijilid. Hal ini terjadi karena booklet hanya terdiri dari beberapa lembar. Buku perlu melewati penjilidan secara tepat untuk mencegah lembarannya menjadi berantakan (Rustan, 2008). 16 31 Buku sebagai sebuah karya publikasi menarik perhatian dengan bentuk fisiknya yang unik. Formatnya mampu memikat pembaca. (Kusrianto, 2006). Menurut Mansoor (1994) dalam Santoso (2008: 12) buku yang baik adalah buku yang memenuhi persyaratan berikut: • Kontennya dapat dimengerti dengan mudah oleh pengguna. • Mengundang pembaca untuk mempelajari kenyataan dari informasi. • Memilih gaya pemberian informasi dengan tepat. 8 • Da

lam konteks buku berbasis fiksi, buku dianggap jadi menarik jika pencipta konten bisa membuat pembaca untuk membuatnya berusaha memahami alur cerita. • Teknik bercerita perlu dikuasai pengarang sehingga isi buku dapat diikuti dengan tidak terlalu panjang lebar atau membosankan. • Tata letak halaman dirancang dengan baik sehingga nyaman untuk dibaca dan dipahami. b. Interaktif Bila dikutip dari KBBI, makna interaktif mengacu pada suatu kegiatan atau aktivitas saling melakukan aksi. Istilah ini disebut "interaksi," yang menggambarkan melakukan kegiatan satu sama lain, berinteraksi, dan saling berkesinambungan antarhubungan. Secara khusus, dalam konteks komunikasi, interaktif mengacu pada komunikasi dua arah atau lebih antara media komunikasi dengan pengguna. Ini melibatkan pengguna yang memberikan input atau data kepada media, yang kemudian merespons dengan interaksi yang memungkinkan respons balik atau tanggapan dari media tersebut. (Asela, Salsabila, & Sihati, 2020). **18** Buku interaktif adalah buku yang memerlukan partisipasi atau tindakan dari pembacanya untuk menentukan alur cerita atau mengetahui kelanjutan cerita yang ingin disampaikan. Penambahan unsur-unsur interaktif seperti pop up, pull tab, peek a boo, dan lift flaps. Dalam perancangan buku ini bertujuan untuk menarik minat dan rasa ingin tahu anak-anak, sehingga mereka aktif mencari informasi dalam buku. c. Macam Buku Interaktif Ada beberapa jenis dan bentuk dari buku interaktif yang bervariasi (Prasetyo, Streit, & Thong, 2022), yaitu terdiri atas: • Pop-up, jenis interaksi dari buku ini yang menggunakan lipatan kertas untuk menciptakan gambar yang terlihat 3 dimensi. • Peek a boo, jenis interaksi dari buku ini juga disebut lift a flap, memerlukan pembukaan halaman supaya pembaca mengungkapkan kejutan di baliknya. • Pull tab, jenis interaksi dari buku ini berbentuk kertas yang ditarik dari halaman untuk mengungkapkan elemen interaktif. • Hidden objects book, jenis interaksi dari buku ini adalah objek yang tersamarkan di halaman buku, membawa cerita melalui kegiatan ini. • Participation, jenis interaksi

i dari buku ini isinya adalah cerita beserta penjelasan, dengan instruksi atau pertanyaan supaya melibatkan pembaca dalam menguji pemahaman dari materi yang disajikan. 9 Gambar II. 2 Jenis Buku Interaktif d. Fabel Fabel, menurut (Sugihastuti, 2013) adalah salah satu bagian dari karya sastra dengan kategori teks sastra. Dalam fabel, tokoh-tokoh binatang digunakan oleh pengarang dengan tujuan mempengaruhi pembaca agar meniru perilaku tokoh yang baik dan menghindari perilaku yang buruk. Fabel digunakan sebagai teks persuasif yang menekankan pentingnya perubahan sikap agar pembaca terinspirasi dan bereaksi terhadap pesan yang disampaikan. Sifat persuasif ini sering membuat fabel dianggap sebagai teks yang bersifat didaktis dan mendidik. Fabel berfungsi sebagai sarana untuk mengajarkan suatu pelajaran, meyakinkan pembaca, dan kadang-kadang juga menghibur atau memberikan informasi. Menurut (Kusmana, Mulyaningsih, Suryaman, & Septiaji, 2021) dalam penelitiannya pada keefektifan fabel, Penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan teks fabel yang menggambarkan kearifan lokal dapat hasil efektif sebagai alat pendidikan karakter bagi siswa. Hal ini dikarenakan teks-teks tersebut mengandung nilai-nilai moral yang sesuai dengan budaya dan latar belakang siswa. Selain itu, anak-anak lebih suka mencontoh atau meniru apa yang mereka terima, baik itu cerita yang dibaca, atau mendengarkan cerita. Selain itu, penelitian juga menyoroti bahwa penyajian materi pelajaran secara visual dinilai lebih menarik dan efektif dalam memperkuat fungsi pendidikan karakter kepada anak. Begitu juga dengan interaksi, penyajian materi dengan interaksi dapat meningkatkan serta memperkuat proses belajar dan kemudahan dalam pemahaman anak terhadap isi buku.

2.2.5 Desain Komunikasi Visual Dilansir dari (Desain Komunikasi Visual-Teori dan Aplikasi, 2010), Berdasarkan etimologi, istilah "Desain" berasal dari kata "designo," yang bermakna gambar, dan diterjemahkan ke Bahasa Inggris dan bahasa Latin "designare," yang berarti perancangan atau rencana.

Desain di dunia seni rupa, sering dikaitkan pada konsep reka

rupa, reka bentuk, sketsa, ide, atau rancangan. 10 Kata "komunikasi" merujuk pada penyampaian informasi untuk pengirim kepada penerima yang dikirim dengan media dan tujuan tertentu. 15 "Komunikasi" yang berawal dari asal kata "communication," atau diambil dari serapan Latin "communis," artinya "sama" atau "common " Untuk konteks ini, komunikasi adalah proses membuat atau merancang kesatuan, kesamaan pemikiran diantara dua pihak, pengirim juga penerima. "visual" mengacu pada hal apapun yang mampu dilihat serta direspon oleh pancra indra mata. Asal kata "visual" yang diambil dari Bahasa latin "videre," artinya melihat, dan kemudian diserap menjadi "visual" ke Bahasa inggris. Berarti, Desain Komunikasi Visual bisa bermakna menjadi seni yang bertujuan menyampaikan atau memberi atau pesan melalui bahasa visual, diinformasikan menggunakan desain sebagai medianya dengan tujuan memberikan informasi, pengaruh, dan mengontrol perilaku dari target audiens dengan tujuan sesuai yang direncanakan. Terdapat dua elemen penting dalam desain komunikasi visual, yaitu ada warna, dan tata letak. a. Tata Letak atau Layout Tata letak didefinisikan sebagai desain penataan objek atau elemen, disusun dengan posisi tertentu untuk diletakkan pada bidang dengan rancangan yang sudah direncanakan. Dalam desain grafis, tata letak mencakup pengaturan teks dan elemen visual guna menyampaikan pesan tertentu. Desain tata letak merupakan aspek mendasar dalam desain grafis yang menentukan susunan elemen visual dalam suatu kotak untuk efektifitas komunikasi. Tujuan utama dari tata letak adalah menyajikan teks dan gambar secara berkomunikasi, memudahkan pemahaman, dan memberikan informasi kepada pembaca. (Uma, 2023) Pentingnya layout terletak pada kemampuannya untuk menekankan poin penting, menjadikan dokumen estetis menarik, dan memastikan keberhasilan komunikasi visual. Sebuah layout yang sulit dibaca dapat mengurangi efektifitas desain, bahkan jika tampilannya menarik. Oleh karena itu, pemahaman tentang layout menjadi kunci utama saat merancang sebuah desain yang sesuai bagi pengguna serta punya nilai yang menarik, terutama dalam bidang

perancangan web atau iklan. Profesional seperti desainer dan pengembang web biasanya bertanggung jawab untuk merancang dan mengimplementasikan layout.

b. Prinsip Tata Letak Tata letak memiliki lima prinsip utama. Tata letak berkaitan dengan prinsip dasar desain grafis lainnya. Warna, tipografi, tekstur, kontras dan repetisi atau pengulangan. Desain tata letak melibatkan beberapa prinsip, menurut (Rheny, 2022) ada lima prinsip yang membangun tata letak.

1. Hierarki Hierarki, dalam makna desain menunjukkan prioritas atau urutan elemen- elemen dalam tata letak dari yang terpenting. Trik paling awam untuk menerapkan hierarki melalui dimensi; biasanya, elemen yang paling besar dianggap paling penting, diikuti oleh elemen yang lebih kecil. Elemen yang lebih besar menarik perhatian pertama kali.
2. Keseimbangan Setekah itu, selanjutnya ada keseimbangan. Bagi mata manusia, hal ini sangat menarik, sehingga menciptakan keseimbangan dalam desain grafis sangat masuk akal. Tata letak yang seimbang bisa menggunakan tiga jenis, bisa asimetri, simetri, atau simetri radial. Namun, untuk aturan ini ada beberapa ketentuan; ada beberapa desain yang tidak menerapkan ketidakseimbangan namun tetap menarik, tetapi jika dilakukan dengan tidak benar, desain tersebut bisa terlihat kacau atau membingungkan.
3. Perataan (alignment) Perataan, yang terbagi menjadi perataan tepi dan perataan tengah. Perataan tepi menyelaraskan elemen dengan tepi atas, bawah, kiri, atau kanan tata letak, sering digunakan untuk teks karena kita membaca dari kiri ke kanan. Perataan tengah efektif untuk teks kecil seperti judul, serta gambar, ikon, dan elemen visual lainnya.
4. Perataan yang baik meningkatkan keterbacaan dan aliran tata letak. Menggunakan grid membantu menyelaraskan elemen-elemen dalam tata letak.
4. Kedekatan Kedekatan adalah prinsip selanjutnya. Prinsip ini merujuk kepada elemen yang posisinya diletakkan sedemikian rupa sehingga dapat terhubung dengan elemen visual lainnya. Prinsip kedekatan ini penting, hal ini untuk menunjukkan mana elemen yang berkaitan dengan elemen lain. Begitu juga dengan elemen harus dipisahkan ketika mereka tidak terkait

supaya tidak membingungkan. 1 5 8 5. Ruang (space) Prinsip kelima adalah ruang.

1 5 8 Ruang penting dalam tata letak untuk membantu memisahkan dan mengatur elemen-elemen yang berbeda. 1 Saat membuat tata letak, elemen-elemen harus memiliki cukup ruang untuk menghindari tampilan yang terlalu ramai yang bisa membuat pengamat merasa kewalahan. c. Tata Letak Buku Anak Pemilihan tata letak atau layout ini menggunakan sistem grid, yang terdiri dari kolom dan baris. Alasan penggunaan grid ini adalah untuk menciptakan tampilan yang lebih teratur dan terstruktur. Namun, berdasarkan penelitian yang mengacu pada buku anak yang telah diteliti, ditemukan bahwa buku anak tidak memiliki aturan khusus terkait grid yang digunakan. Oleh karena itu, yang terpenting dalam merancang buku anak adalah agar pembaca dapat dengan mudah memahami urutan bacaan dan tata letak yang nyaman dipandang. Buku interaktif ini memiliki urutan pembacaan yang dimulai dari kiri – kanan lalu atas - bawah, seperti halnya buku anak lainnya. Selain menggunakan sistem grid, buku interaktif ini juga memerlukan jarak antara grid yang diterapkan, yang disebut Subdividing Space, untuk memberikan ruang tambahan bagi tulisan atau informasi cerita. Gambar II. 3 Layout buku interaktif d. Warna 12 Menurut (Sanyoto E. S., 2005), dilihat dari bentuk fisik, warna adalah reaksi cahaya yang muncul dari pancaran, dari sisi psikologis, Warna merupakan salah satu kemampuan dari indera penglihatan. menjelaskan bahwa warna adalah reaksi yang didapat oleh mata yang bersumber dari pantulan cahaya yang berasal dari benda yang dipantulkan. (Laksono, 1998) menambahkan, warna adalah bagian dari cahaya yang dipantulkan lalu diteruskan oleh benda lain. ada tiga komponen dalam definisi warna, yaitu unsur cahaya, objek dan mata atau penglihatan. Secara umum, warna adalah cahaya yang terpantul oleh objek dan diinterpretasikan oleh mata yang terefleksikan dari cahaya yang dipantulkan. Pemahaman tentang warna dapat dilihat dari perspektif ilmu fisika dan ilmu material. Warna dapat dikelompokkan menjadi dua jenis berdasarkan asal kejadiannya, yaitu

warna aditif dan subtraktif. Dikutip (Dasar dasar Tata Rupa dan Desain, 2005), Warna aditif berasal dari cahaya dan dikenal sebagai spektrum warna, sedangkan warna subtraktif berasal dari bahan atau zat pewarna yang disebut pigmen. Warna aditif mencakup pencampuran cahaya merah, hijau, dan biru untuk menciptakan berbagai warna lainnya, sementara warna subtraktif melibatkan penggunaan pigmen cyan, magenta, dan kuning untuk mengurangi jumlah cahaya yang dipantulkan dan menghasilkan warna-warna tertentu. (Prawira, 1989) berdasarkan teori warna dari newton menemukan Warna adalah fenomena alam yang muncul dalam bentuk cahaya yang mengandung spektrum warna atau tujuh warna pelangi, serta pigmen.

22 Spektrum warna terdiri dari warna-warna yang terlihat dalam pelangi, seperti merah, oranye, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Sementara itu, pigmen adalah zat pewarna yang terdapat dalam berbagai bahan yang menghasilkan warna melalui penyerapan dan pemantulan cahaya.

Berdasarkan teori Brewster yang dikutip (Nugraha, 2008), memaparkan teori warna warna yang dikelompokkan. Gambar II. 4 Color Wheel Brewster 1. 7 Primer

Warna ini merupakan warna murni tanpa ada campuran dari warna lain. 2 3 6 9 11 14

Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna kuning, biru, dan

merah adalah contohnya. 3 6 7 9 Namun, penelitian terbaru menunjukkan bahwa pigmen yang menghasilkan warna primer saat ini adalah cyan, magenta, dan kuning.

3 6 9 Jadi, lebih tepat untuk menyebut merah sebagai magenta dan

biru sebagai cyan dalam konteks warna pigmen. 3 6 10 13 13 2. Sekunder Warna

ini dihasilkan ketika campuran dua warna primer bersatu dengan porsi yangimbang. 2 3

7 9 10 11 12 13 14 25 Misalnya, jingga dan ungu, mereka terbentuk dari

campuran warna kuning dan merah, juga biru dan merah. 2 3 7 10 11 12 13 14 30 3.

Tersier Pencampuran satu warna primer dan satu warna sekunder menghasilkan warna tersier.

2 3 6 7 10 11 12 24 Contohnya, jingga yang kekuningan tercipta dari dari

campuran warna primer yaitu kuning dan warna sekunder yaitu jingga. 2 4. Netral

Tercipta dari campuran ketiga warna primer dalam proporsi yang sama

itulah warna netral, Dalam sistem warna cahaya aditif, campuran ini

akan membuat warna putih atau abu-abu, sementara dapat menjadi coklat,

abu-abu, atau hitam ketika memasuki model warna subtraktif. Warna ini kerap digunakan untuk menyeimbangkan kontras yang ada di alam. Gambar II. 5 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier 5. Warna Untuk Anak Dikutip oleh (Suharyanto, 2018) dari artikelnya, warna mempunyai pengaruh tertentu dari sisi psikologi anak, terutama dari sikap perkembangannya dan tumbuh kembang anak. ❑ Pentingnya Warna dalam Pengembangan Anak Warna memiliki peran penting dalam dekorasi ruangan anak dan psikologi mereka. Pemilihan warna yang tepat sangat berpengaruh pada perkembangan psikologis anak, termasuk membantu mereka dalam komunikasi dan respons terhadap lingkungan sejak dini. Warna juga dapat merangsang psikologi anak, terutama bagi mereka dengan kebutuhan khusus seperti gangguan defisit perhatian. ❑ Warna sebagai Indikator Emosi Penggunaan warna dalam aktivitas seperti mewarnai dapat membantu mengungkapkan berbagai emosi anak. Teknik ini yang biasa digunakan oleh psikolog untuk memahami perasaan anak lebih baik. ❑ Peran Warna dalam Perkembangan Otak Warna juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak, membantu dalam komunikasi dan merangsang kreativitas serta rasa percaya diri. ❑ Efek Beragam Warna pada Anak Pemilihan warna pastel, contohnya hijau muda, merah muda, krem, atau biru muda cenderung cocok untuk lingkungan anak-anak karena memberikan kesan yang lembut dan menenangkan. Namun, warna gelap sebaiknya dihindari karena dapat menciptakan suasana yang suram. Warna yang terang dan mencolok seperti merah dan ungu juga bisa mempengaruhi mood anak. ❑ Pengaruh Warna Terhadap Kesejahteraan dan Interaksi Sosial 14 Warna tertentu, seperti oranye, dapat merangsang interaksi sosial dan komunikasi, sementara warna lainnya, seperti biru, dapat menenangkan tubuh dan merangsang konsentrasi. ❑ Hubungan Warna dengan Fokus dan Kecemasan Anak Warna merah sering dikaitkan dengan tingkat energi tinggi dan agresifitas, sedangkan warna biru cenderung menenangkan dan mengurangi kecemasan. ❑ Warna yang Sebaiknya Dihindari untuk Anak Warna hitam biasanya tidak disarankan untuk digunakan di ruangan anak karena

dapat memberikan kesan yang gelap dan suram. e. Ilustrasi Komunikasi adalah kebutuhan dasar untuk manusia dalam hal hidup bermasyarakat dan bersosialisasi, tak terkecuali bagi desainer grafis, atau seniman. ada beberapa cara bagi manusia untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Salah satu cara menyampaikan pesan melalui visual, yaitu dengan ilustrasi. Dikutip dari (Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud, 2014), Ilustrasi berawal dengan kata Latin "Illustrare," artinya memberi penjelasan atau keterangan. **16 21 Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan dari sebuah cerita melalui lukisan.** Secara konseptual, ilustrasi dapat dijelaskan sebagai gambar yang diciptakan untuk mengklarifikasi atau menjelaskan suatu ide atau kejadian. Objek yang digambarkan dalam ilustrasi bisa berupa manusia, hewan, atau tumbuhan, yang dipilih sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan kepada pembaca melalui gambar tersebut. f. Jenis Ilustrasi Menurut (Putri, 2021), ilustrasi memiliki beberapa jenis, dan fungsinya berbeda-beda menyesuaikan kebutuhan. Jenis ilustrasi menyesuaikan pengguna, segmentasi, dan waktu penggunaannya. • Kartun Kartun adalah ilustrasi yang visualnya cenderung berbentuk lucu, biasanya cerita-ceritanya menghibur. Selain untuk menghibur, kartun juga sering mengandung pesan tersirat yang disampaikan melalui gambar. Kartun identik dan biasa digunakan pada anak-anak, meskipun tidak dipungkiri orang dewasa juga bisa menikmatinya. • Karikatur Karikatur atau "caricare" yang berasal dari kata Italia, berarti menggambarkan sesuatu dengan memberi proporsi kelebihan dari objek yang dibuat. Karikatur biasa terlihat unik, lucu, dan kadang-kadang digunakan untuk menyampaikan sindiran atau kritikan. • Komik Gambar serta teks adalah ciri khas komik, yang bertujuan menjadi cerita dengan gambar yang terdapat informasi di dalam ilustrasinya. Komik seringkali punya alur cerita yang terbentuk dari serangkaian gambar yang berkesinambungan atau terkait, dengan bentuk buku atau lembaran. • Karya Sastra Ilustrasi yang terdapat di karya

a sastra berfungsi untuk menguatkan makna dari suatu cerita pendek atau cerpen, puisi, dan sebagainya. Dengan adanya 15 ilustrasi, sebuah karya sastra menjadi lebih menarik untuk dibaca dan dapat memperjelas isi yang terkandung di dalamnya. • Vignette Vignette adalah jenis ilustrasi berbentuk gambar untuk mengisi ruang kosong dalam narasi tertulis, sehingga membuat narasi tersebut lebih bermakna dengan kehadiran gambar yang mendefinisikan maksud narasi tersebut. Serangkaian aspek dari desain komunikasi visual di atas seperti jenis dan penggunaan tata letak, penggunaan warna dan dampak dari tiap jenisnya, serta ilustrasi dengan jenis-jenisnya. Aspek desain di atas menjelaskan bahwa penting untuk memahami jenis desain apa yang sesuai untuk anak usia dini, penulis perlu menggunakan komposisi dan porsi yang diperuntukkan bagi anak usia dini.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka atau susunan penelitian ini diawali dari latar belakang yang berfokus tentang kondisi dan tumbuh kembang anak usia dini, serta masa keemasan atau golden age yang mana di masa itu adalah periode yang penting bagi pertumbuhan dan pembentukan karakter anak. Selain itu timbul urgensi mengenai media belajar yang tepat bagi anak di usia dini, khususnya buku, dengan pendekatan buku cerita/dongeng yang juga melibatkan interaksi untuk memperkuat penyampaian pesan pada anak. Dari proses latar belakang, lalu ke tahap tujuan dari penelitian, terdapat dua poin penting yaitu “pendidikan karakter bagi usia dini dan “Media belajar bagi usia dini yang efektif . Setelah memahami masalah, penulis mengumpulkan data dan teori terkait pendidikan karakter, perkembangan anak, komunikasi, buku interaktif, sistem motorik, dan teori mengenai desain komunikasi visual. Penulis mengumpulkan data dengan observasi dan wawancara dengan instansi pendidikan anak usia dini terkait. Setelah mengumpulkan data dan memahami teori-teori terkait, penulis memutuskan untuk melakukan perancangan buku interaktif yang bertema “Legenda si Kancil dengan mempertimbangkan kajian dan aturan desain yang sesuai dengan teori-teori yang dipelajari sebelumnya, serta dengan mempertimbangkan SWOT,

5W+1H, dan posisi dari segmentasi target. 16 Gambar II. 6 Bagan Kerangka Berpikir BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Rancangan Penelitian Deskriptif kualitatif dijadikan penulis sebagai metode untuk rancangan penelitian ini untuk memahami keefektifan buku interaktif dan perkembangan karakter anak di PAUD Darussalam. Penulis datang ke PAUD Darussalam pada tanggal 14 Desember 2023, melibatkan Ibu Eni Kusrini S.Pd. sebagai informan kunci, untuk menjalankan observasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi terkait keefektifan buku interaktif dan perkembangan karakter anak, serta wawancara dengan Ibu Eni Kusrini S.Pd. Instrumen penelitian mencakup daftar periksa serta panduan wawancara. Data yang diperoleh akan diperiksa secara kualitatif dengan mengidentifikasi pola atau tema yang muncul. Etika penelitian dilakukan dengan memperoleh izin dari PAUD Darussalam, menjaga kerahasiaan identitas anak-anak, dan mendapatkan persetujuan dari orangtua mereka. Rancangan penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mendalam mengenai pengaruh buku interaktif terhadap perkembangan anak di lingkungan PAUD. 3.2 Jenis Penelitian Deskriptif kualitatif digunakan penulis sebagai metode penelitian di PAUD. Metode penelitian ilmiah ini bertujuan untuk mengerti sebuah kejadian dalam lingkungan sosial secara alami, dengan fokus pada interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dan kejadian yang sedang diselidiki. 17 3.3 Lokasi Penelitian Penulis melakukan observasi dan wawancara di PAUD Darussalam. PAUD Darussalam merupakan lembaga pendidikan anak-anak, alamatnya ada di Kabupaten Bogor. Penelitian dan wawancara dilakukan pada tanggal 14 Desember 2023. 3.4 Pengumpulan Data Penulis mengumpulkan data, mencakup observasi dan wawancara. Penulis akan melakukan observasi untuk menilai keefektifan buku interaktif serta memantau perkembangan dan karakter anak-anak usia dini yang terdaftar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penulis melakukan wawancara dan menyusun beberapa pertanyaan terkait kebutuhan anak di PAUD Darussalam mengenai buku interaktif dan relevansinya terhadap pendidikan dan perkembangan karakter anak. Ini

adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh Ibu Eni Kusrini S.Pd. selaku Guru dan Kepala Sekolah PAUD Darussalam. Gambar III. 1 Dokumentasi Observasi PAUD Darussalam Setelah melakukan wawancara dan observasi di PAUD penulis mendapat serangkaian informasi yang sudah penulis dapatkan. Berikut adalah hasil wawancara kepada Guru dan Kepala Sekolah PAUD Darussalam, Ibu Eni Kusrini S.Pd. No. Poin Poin Penting Wawancara 1 Keefektifan buku dongeng tergantung improvisasi guru dalam bercerita, kalau hanya bergantung pada cerita, anak akan cepat bosan. 2 Buku cerita jumlahnya sedikit dan kebanyakan versi lama. 3 Dalam PAUD, 2 hal yang penting yang diutamakan adalah pendidikan karakter dan Bersosialisasi. 4 Metode yang diberlakukan di PAUD Darussalam dalam membentuk karakter anak adalah bercerita dan metode bermain peran 5 Bermain, menggambar, membentuk kata dan tebak tebakan dengan buku interaktif/permainan digunakan untuk melatih sistem motorik anak. Tabel III. 1Percakapan Wawancara 18 3.5 Teknik Analisa Data Analisa dilakukan secara deskriptif, memahami data-data yang diberikan oleh narasumber secara mendalam dan mencocokkan relevansi antara jawaban atau informasi dengan kebutuhan penulis untuk perancangan buku interaktif. Data disajikan dengan grafik batang yang memperlihatkan persentase pro atau kontranya jawaban dengan data dan penelitian penulis. Di bawah ini adalah grafik batang berdasarkan jawaban dari hasil wawancara. Gambar III. 2 Grafik Batang hasil analisa wawancara Grafik hitam menggambarkan kecocokan atau pernyataan yang mendukung, antara kebutuhan media belajar bagi anak PAUD dengan perancangan buku interaktif penulis, sedangkan grafik abu-abu adalah sebaliknya. Data diatas akan dihitung dengan statistik dasar (mean, median, dan nilai rata-rata) untuk persentase perbandingan hitam dan abu pada kelima poin: Mean: $MeanNHitam=60+80+85+75+55$ di bagi 5 19 $MeanNAbu=40+20+15+15+45$ di bagi 5 Rata-rataNHitam= $560+80+85+75+55=5355=71\%$ Median: Dalam data yang sudah diurutkan, Median Hitam=75 MedianNAbu=20 hasil rata-rata untuk persentase hitam dan abu: Gambar

III. 3 Hasil Persentase Jadi, rata-rata persentase hitam adalah 71%, dan rata-rata persentase abu adalah 27%. Dapat disimpulkan, persentase hitam lebih tinggi dibandingkan warna abu-abu, mengindikasikan bahwa masalah dan kebutuhan yang ada di PAUD Darussalam bisa dibantu dengan buku interaktif yang akan dirancang, berdasarkan keterkaitan dan relevansi antara fungsi dan tujuan buku dengan kebutuhan PAUD Darussalam, khususnya bagi kepala sekolah dan tenaga pendidik.

3.5.1 Analisa Buku Terdahulu Penulis melakukan riset dan penelitian mengenai buku anak dengan tema dan tujuan serupa seperti rancangan penulis, yaitu buku dongeng yang bertema Si Kancil yang mengusung tema perilaku dan pendidikan karakter, lalu buku yang kedua ialah buku interaktif dengan tema kemandirian.

a. Kumpulan Dongeng Kancil “Kumpulan Dongeng si Kancil adalah buku cerita bergambar karya MB. Rahimsyah yang diterbitkan oleh Lingkar Media ditahun 2013. Buku ini ialah contoh atau sampel yang diambil di di PAUD Darussalam dan digunakan untuk pembelajaran. Buku ini menyajikan berbagai kisah kancil dan hewan satwa lainnya, seperti gajah, ular, harimau, buaya, tikus, babi, dan yang lainnya. Buku ini menceritakan berbagai macam perilaku dan aktivitas hewan- hewan yang ada di cerita, mulai dari perilaku karakter yang baik, usil, aneh, hingga yang buruk. Dalam beberapa cerita, kancil digambarkan sebagai hewan yang cerdas, namun terkadang usil dan licik. Begitu juga dengan hewan hewan yang lain, tak selamanya digambarkan baik atau buruk. Buku ini memang memberikan contoh perilaku yang baik serta buruk dan bisa dijadikan contoh bagi anak yang membaca atau mendengar ceritanya. Namun, buku ini memiliki beberapa kekurangan:

20 - Buku ini kehilangan fokus tujuan dari buku ini karena beberapa cerita tidak menekankan nilai atau pesan moral dengan baik. cerita yang disajikan hanya menceritakan perlakuan baik dan buruk serta konsekuensi dari perilaku binatang, namun tidak ada penekanan di akhir cerita mengenai apa yang sebaiknya di contoh atau di jauhi bagi anak yang menyimak atau membaca ceritanya. - Dari segi

REPORT #21999535

visual, buku ini memiliki tampilan yang sedikit lawas, serta beberapa ilustrasi atau penggambaran dari karakter yang ada di buku tidak memiliki pemilihan warna yang baik, seperti di beberapa halaman, warna dibuat gradasi antara hewan dan latar belakang cerita. - Gambar yang disajikan juga berbayang dan warna dari cetakannya juga terkesan redup. - Font atau jenis huruf yang dipilih juga terlalu formal. Dari beberapa aspek visual dan penyajian cerita yang ada di buku tersebut, penulis mengupayakan peningkatan dari rancangan buku yang akan dibuat. Gambar III. 4 Buku Kumpulan Dongeng si Kancil Gambar III. 5 Tampilan isi buku b. Buku Interaktif PAUD “Aku Bisa Sendiri” 2

1 Buku kedua yaitu “Aku Bisa Sendiri” adalah buku interaktif yang diterbitkan tahun 2023 oleh Bhuana Ilmu Populer, buku ini mengusung tema kemandirian, yaitu mengajarkan bagaimana anak bisa mandiri, contohnya dengan memakai pakaian sendiri. Dari segi visual, buku ini cukup menarik karena menggunakan warna yang soft dan tidak terlalu mencolok seperti buku sebelumnya, ilustrasi juga dirancang sederhana agar anak mudah mengidentifikasi tiap karakter yang ada di buku tersebut. Terdapat beberapa kekurangan dalam buku ini: - buku ini kurang dalam segi interaktif, karena di buku ini hanya menggunakan satu metode yaitu pull tab, yaitu menarik atau mendorong kertas agar muncul perubahan pada gambar di buku. - Metode itu diulang secara repetitif di tiap halaman. Selain itu, jumlah halaman juga terlalu sedikit, dengan pembelajaran yang singkat pula, sehingga anak akan dengan cepat bosan dan melupakan bukunya. Gambar III. 6 Buku Interaktif PAUD “Aku Bisa Sendiri” Gambar III. 7 Isi Buku “Aku Bisa Sendiri” 22

Tabel III. 2 Tabel Analisa Referensi Selain dari isi konten, interaksi dan visual dari buku diatas, penulis juga melakukan analisa nilai moral cerita pada buku “Kumpulan dongeng si Kancil. 23 No. Klasifikasi Analisa Objek Kumpulan Dongeng Si Kancil Aku Bisa Sendiri Hasil Analisis untuk TA 1 Konten Kumpulan cerita dari fabel kancil untuk anak yang mengenalkan berbagai macam sifat terpuji dan

tercela. Pengenalan untuk anak tentang sifat mandiri, dengan melakukan aktivitas ringan seperti memakai pakaian. Konten tugas akhir akan mengadaptasi karakter pada buku dongeng si kancil dan sistem interaktif pada buku aku bisa sendiri. 2 Interaktif - Pull tab Sistem pull tab memiliki manfaat untuk melatih interaksi anak menemukan jawaban, akan ditambahkan metode lain untuk tugas akhir. 3 Ilustrasi Ilustrasi kartun, visual karakter terlihat lawas. Ilustrasi kartun minimalis, visual karakter terlihat menarik dan tidak terlalu padat. Gaya ilustrasi kartun yang memiliki ciri khas yang tepat akan menarik perhatian anak dalam mempelajari isi buku interaktif. 4 Warna Pewarnaan pudar dan kurang konsisten. Jenis warna gabungan dari warna pastel dan warna cerah. Warna cerah akan menjadi dominan pada tugas akhir. 5 Tipografi Menggunakan tipografi berjenis sans serif. Menggunakan tipografi berjenis sans serif dan decorative. Sans serif semi decorative akan lebih menarik perhatian anak. Tabel III. 3 Analisa nilai moral Cerita Menurut hasil analisa di atas, disimpulkan bahwa nilai moral di buku “Kumpulan dongeng si Kancil kebanyakan berfokus pada sifat cerdik dari karakter kancil. Sifat cerdik ini seringkali diperlihatkan sebagai langkah untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh kancil. Namun kecerdikannya ini seringkali ia gunakan untuk menipu, menjahili, atau mengelabui karakter lain, sehingga meskipun fokusnya adalah sifat cerdik, sifat-sifat buruk yang lain cenderung bisa ditiru oleh anak-anak yang membacanya. c. Peningkatan Dari sisi Cerita Penulis akan melakukan peningkatan berdasarkan kekurangan yang ada dari buku cerita sebelumnya, difokuskan dari aspek penyajian cerita dan visual dari buku tersebut. Dari segi penyajian cerita, cerita yang dibuat akan dibuat lebih sederhana dan di simplifikasi agar dapat mudah dimengerti oleh anak. Hukum sebab-akibat akan lebih ditekankan dan tiap cerita akan menekankan konsekuensi dari setiap perilaku yang ada dalam cerita. d. Peningkatan Dari sisi Visual dan Interaksi Dari segi visual, gambar akan lebih dibuat

lebih menarik dan lebih terlihat “segar dengan latar belakang cerita yang jelas agar anak lebih mudah dalam menggunakan imajinasinya. Unsur interaktif juga ditambahkan agar anak bisa mendapatkan efek atau dampak yang efektif karena mereka juga ikut serta dalam berjalannya cerita.

24 NO Judul Cerita Nilai-Nilai Cerita 1 Mencuri Timun Mencuri, dan berbuat Jahil dapat berdampak buruk untuk orang lain juga diri sendiri 2 Menipu Para Buaya -Kecerdikan bisa menyelesaikan masalah -Cerdik dan licik berbeda tipis 3 Sabuk Nabi Sulaiman -Kecerdikan bisa menyelesaikan masalah -Cerdik dan licik berbeda tipis 4 Gong Ajaib -Keserakahan dan menipu bukan hal yang baik 5 Kancil Mengalahkan Harimau -Kecerdikan bisa menyelesaikan masalah -Cerdik dan licik berbeda tipis 6 Babi yang Sombong -tidak boleh sombong -kecerdikan bisa mengalahkan kekuatan 7 Kancil Dikalahkan Siput -Bersikap sombong akan merugikan diri sendiri -kecerdikan bisa mengalahkan -kekuatan 8 Gajah yang Baik Hati -Segala perbuatan buruk akan dipertanggung jawabkan -baik hati dan suka menolong kepada sesama 9 Kancil Menipu Kera -Jangan mudah emosi -Cerdik dan licik berbeda tipis 10 Kuda yang Malang Saling membantu sesama ketika menghadapi kesulitan - Metode interaksi Pulltab , digunakan ketika anak harus berinteraksi supaya jalan cerita bisa berlanjut, contoh ketika kancil harus menarik tali agar monyet bisa lepas dari perangkap. - Metode interaksi Lift a flap digunakan ketika anak diharuskan untuk menemukan atau discover suatu objek dalam cerita, contoh ketika kancil menemukan puluhan mentimun yang tersembunyi di balik semak belukar. - Metode interaksi Pop-up digunakan ketika di dalam cerita terdapat objek atau karakter yang perlu ditekankan visualnya, contoh ketika kancil dan monyet memakan pisang, atau ketika kancil dan kelinci melihat sampah di sungai, objek dalam cerita tersebut akan lebih ditekankan bentuknya.

BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi a.

Pendekatan dan Penekanan Pesan Strategi komunikasi diterapkan melalui pendekatan pesan yang bersifat emosional, bertujuan untuk menginspirasi

dan mendorong anak-anak agar berperilaku sesuai dengan pesan yang disampaikan. b. Gaya Penyampaian Pesan 25 Gaya komunikasi diimplementasikan melalui karakter yang ada pada cerita. Karakter-karakter dalam cerita mempunyai sifat serta pesan tertentu yang ingin dijelaskan kepada anak-anak.

4.2 Analisis Segmentasi, Targeting dan Positioning

Strategi ini juga disingkat STP, memiliki dampak yang signifikan terhadap citra, brand image, dan keseluruhan aspek pemasaran. Sebelum memulai strategi pemasaran, setiap pelaku bisnis perlu melakukan analisis mendalam terhadap kondisi perusahaan (Maulina, 2020). Begitu juga dengan perancangan buku interaktif ini. Penulis merencanakan kemana segmentasi, target, dan posisi harus ditempatkan.

a. Segmentasi dari buku interaktif yang akan dirancang adalah lembaga pendidikan untuk anak usia dini (PAUD) atau taman kanak-kanak (TK). b. Targeting atau sasaran bagi buku ini adalah tenaga didik, pengajar atau guru di PAUD atau TK, dan tentunya anak usia 4-6 tahun. c. Positioning atau penempatan bagi buku ini adalah sebagai sarana atau media bantu belajar bagi anak usia dini, dengan bimbingan guru/orang tua tentunya. Buku ini diperuntukkan bagi anak untuk mengenal, belajar dan memahami pendidikan karakter yang penting di masa keemasan anak.

4.3 Analisis SWOT

a. Strength (Kelebihan) Buku ini memiliki visual yang lebih menarik dibandingkan dengan buku-buku cerita terdahulu dengan tema yang sama. Buku ini memiliki sub tema yang mengangkat nilai karakter positif yang berbeda-beda. Hal ini menguatkan dampak dari pendidikan karakter kepada anak. Buku ini memiliki interaksi yang meningkatkan ketertarikan anak dibandingkan buku cerita konvensional. b. Weakness (Kekurangan) Jika dibandingkan dengan buku cerita yang bertema serupa, maka buku ini akan memiliki biaya yang lebih mahal. Buku ini juga tidak memiliki jumlah cerita sebanyak buku yang lain karena hanya memfokuskan pada tema pendidikan karakter. c. Opportunity (Peluang) Buku interaktif ini akan mendapatkan peluang karena memiliki banyak pembaruan dari buku-buku yang ada sebelumnya, terutama dari segi interaktif. d.

Threat (Ancaman) Di zaman yang serba digital dan identik dengan gawai/ gadget, buku interaktif dengan fitur augmented reality mempunyai potensi yang kuat dalam menyaingi buku interaktif manual.

Berdasarkan analisa SWOT di atas, penempatan buku interaktif yang akan dirancang oleh penulis memiliki beberapa poin penting yang harus diperhatikan agar penempatan buku interaktif di PAUD Darussalam memberikan manfaat yang optimal.

4.4 Analisa Model 5W+1H metode ini bisa digunakan untuk memperoleh informasi yang spesifik, mengetahui aspek aspek penting pada hal yang ingin diteliti. Langkahnya adalah dengan mendapatkan jawaban dari tiap unsur pertanyaan 5W+1H tersebut kepada narasumber.

5W+1H merupakan kependekan dari 5 kata yang berasal dari bahasa Inggris.

- What 26 Perancangan buku interaktif “Legenda si Kancil” mengandung nilai-nilai positif yang difokuskan pada pengembangan karakter dan nilai moral yang baik bagi anak. Cerita yang terkandung dalam buku ini terbagi menjadi beberapa kisah dan memiliki nilai-nilai yang berbeda.
- Why Dibutuhkannya media ajar yang efektif dan menarik untuk anak usia dini mengenai pembentukan karakter positif.
- Who Target audiens untuk buku ini terbagi jadi 2, yaitu: - Target Primer: Guru PAUD atau orang tua, laki-laki atau perempuan, dengan usia 20- 35 tahun, tingkat ekonomi yaitu kalangan menengah. - Target Sekunder: Anak-anak, laki-laki atau perempuan, berusia 4-6 tahun, Kalangan tingkat ekonomi yang sama yaitu menengah. Dengan penempatan geografis: - Wilayah kota Bogor dan sekitarnya (PAUD Darussalam) - Lokasi di perkotaan Psikografis Perilaku anak: Anak yang menghabiskan sebagian waktu di lingkungan rumah dan taman kanak-kanak, senang bermain dan masih dalam pengawasan orang tua dan guru di PAUD. Perilaku orang tua: Ayah: Menghabiskan banyak waktu untuk bekerja diluar. Ibu: Menghabiskan waktu untuk mengurus anak-anak mulai dari mengantar ke sekolah sampai mengurus kebutuhan di rumah.
- When Digunakan oleh guru di PAUD saat proses belajar mengajar di kelas, atau di rumah oleh orang tua kepada anak.
- Where Buku interaktif

ini akan ditempatkan dan diberikan untuk lembaga pendidikan anak usia dini, seperti PAUD dan TK serta toko buku. f. How Dengan memperkenalkan nilai karakter dan moral positif melalui buku interaktif kancil yang dirancang untuk disukai dan menarik bagi anak, dan berharap dapat mencontoh setiap nilai yang positif dari isi buku.

4.5 Strategi Perencanaan Media Strategi perencanaan media disusun oleh penulis menjadi 5 bagian. Penulis berharap strategi perencanaan ini dapat mengoptimalkan fungsi buku kepada pengguna buku interaktif.

Terdapat tujuan media, strategi media, pemilihan media, panduan media, dan biaya media.

4.5.1 Tujuan Media Tujuan dari buku interaktif ini adalah sebagai media ajar sekaligus media bantu bagi wali murid atau tenaga pendidik mengenai pendidikan karakter di usia dini. 4.5.2

Strategi Media Penulis akan menggunakan media berikut agar pesan bisa tersampaikan kepada target audience secara optimal, diantaranya yaitu: a.

Media utama, yaitu buku interaktif bertema Legenda si Kancil. Buku ini akan berisi cerita cerita yang mengandung pesan moral seputar pendidikan karakter yang dikemas dengan kisah kancil beserta hewan satwa yang lain. b. Media pendukung, antara lain: 27 ✕ Stiker kisscut, Media ini tersedia sebagai media tambahan dari buku, yang visualnya berbentuk karakter hewan-hewan di buku interaktif. Stiker dapat ditempel ke berbagai media sebagai hiasan dekoratif untuk anak.

✕ X-Banner, atau Stand Banner adalah media cetak spanduk, namun bentuknya memanjang keatas (horizontal) berukuran 60x160cm, media ini juga berfungsi sebagai sarana promosi dari buku interaktif. ✕ Brosur, salah satu media promosi yang berbentuk selebaran kertas yang biasanya dicetak banyak dan dibagikan ke masyarakat luas. Berbahan dasar artpaper dengan ketebalan 150gsm ✕ Pin, sebagai aksesoris tambahan yang bisa dipasang di tas anak atau barang lain sebagai hiasan.

Berukuran diameter 5.5cm. ✕ Poster, juga digunakan sebagai media promosi buku interaktif, berukuran 29,7x42cm atau ukuran A3. Berbahan dasar artcarton dengan ketebalan 260gr. 4.5.3 Pemilihan Media a. Above The

Line Spanduk dan X-Banner akan dapat media promosi above the line karena ukurannya yang cukup besar, mencakup jangkauan yang cukup luas di tempat yang dilalui oleh banyak orang, seperti di toko buku. b. Below The Line Para guru dan orang tua dapat berkomunikasi dan membicarakan mengenai buku interaktif ini dari mulut ke mulut. Pembicaraan ini secara tidak langsung dapat meningkatkan pengetahuan guru dan orang tua tentang buku interaktif ini meskipun jangkauannya kecil.

c. Digital Media Media digital seperti sosial media bisa digunakan sebagai alat untuk mempromosikan buku ini agar dapat menjangkau luas para guru dan orang tua, promosi dapat dilakukan dengan menggunggah langsung di Instagram atau facebook, atau bisa dengan memasang iklan di sosial media.

4.5.4 Panduan Media Buku Interaktif ini akan digunakan ketika proses belajar mengajar (KBM) di lembaga pendidikan anak seperti PAUD atau TK. Namun, buku ini juga bisa dipakai oleh orang tua di rumah sebagai media membaca dongeng atau story telling pada anak. Berdasarkan wawancara dari kepala sekolah PAUD Darussalam, anak – anak biasanya membaca atau mendengarkan story telling dari para wali murid sekitar jam 9 pagi, setelah sesi doa dan makan bersama selesai. Hal ini diharapkan ketika anak melakukan aktivitas pembelajaran selanjutnya dalam lingkungan PAUD, dapat menerapkan nilai yang sudah dipelajari dari buku yang dibaca.

4.5.5 Biaya Media

Penulis merinci detail dan spesifikasi dari buku interaktif ini agar dapat mengetahui jumlah biaya yang dibutuhkan untuk memproduksi karya. Spesifikasi dipaparkan mulai dari ukuran, bahan, jumlah lembar dan jenis penjilidan buku, serta laminasi buku. Spesifikasi: -Ukuran, 20x20cm -Cover, hardcover -Isi, artkarton bolak-balik dengan board -Jumlah halaman, 24 28 -Jilid, finishing lem -Laminasi, doff/matte No.

Daftar Bahan	Harga	Jumlah	Total
1 Hard cover	20.000	/pcs 1	20.000
2 Artkarton + board	10.000/lembar	12 (24 halaman)	120.00
3 Lamina si doff/matte	2.000/lembar	12 (24 halaman)	24.000
4 Jilid lem	5.000/ pcs	1	5.000
5 Biaya finishing	10.000/ pcs	1	10.000
TOTAL			

: 179.000 Strategi di atas adalah bagian dari pre design atau strategi awal sebelum merancang buku interaktif ini. Setelah menetapkan strategi awal, penulis akan memulai perancangan dengan melakukan analisa mendalam terhadap aspek visual dan verbal dengan konsep kreatif yang akan ditetapkan oleh penulis.

4.6 Moodboard Penulis menyusun dan mengumpulkan beberapa aspek untuk buku interaktif ini sebagai acuan dan referensi dalam perancangannya. Acuan yang diperhatikan ialah jenis buku, gaya visual buku, penggunaan buku, sisi interaksi, dan cara penggunaan buku. Gambar IV. 1 Moodboard Moodboard di atas dipilih berdasarkan minat anak pada usia dini, terutama di bagian visual yang cenderung didominasi oleh ilustrasi gaya kartunis, warna yang cerah dan gambar yang lebih dominan dibandingkan tulisan pada buku anak-anak pada usia dini.

4.7 Konsep Kreatif & Gaya Desain Konsep kreatif yang akan digunakan adalah pendekatan positioning untuk menciptakan diferensiasi atau perbedaan yang lebih unggul dibandingkan dengan buku sebelumnya. Dengan menekankan citra positif melalui desain yang mencakup visual, cerita dan mekanisme buku interaktif, buku interaktif ini akan melakukan peningkatan dari buku pendahulunya yang ada di PAUD. Buku interaktif diharapkan bisa membangun ikatan emosional yang kuat, menciptakan keunggulan yang lebih baik dibanding dengan buku sebelumnya.

29 Buku dan isinya akan memiliki konsep sebagai berikut: Judul Buku: Legenda Si Kancil – Pendidikan Karakter . Jenis buku: Fabel, bergambar dengan objek interaksi. Jumlah halaman: 20 Halaman Material buku: Bookboard, Artpaper, Artcarton Ukuran: 20x20 cm Isi buku: kisah kancil yang berisi pesan-pesan moral berkatian dengan pendidikan karakter, dilengkapi dengan interaksi untuk memperkuat upaya penyampaian pesan pada anak. Material dan spesifikasi buku ditetapkan berdasarkan hasil analisa penulis pada buku cerita anak usia dini pada umumnya yang beredar di pasaran. Untuk gaya desain, penulis menggunakan gaya ilustrasi kartunis yang akan diterapkan baik pada visual utama, maupun visual pendukung, seperti background, bubble

word, penggunaan jenis huruf atau font dan sebagainya. Penggunaan warna juga akan didominasi dengan warna yang cerah. Hal ini diterapkan sesuai dengan teori dan psikologi warna yang sudah ditetapkan berdasarkan minat anak pada usia dini.

4.8 Konsep Visual

Penulis menggunakan metode AIDA, attention (perhatian), interest (ketertarikan), Desire (keinginan), dan action (aksi) sebagai teknik atau strategi agar buku interaktif ini dapat mencapai target pengguna. Empat aspek akan diterapkan pada visual yang ada di buku interaktif beserta media pendukungnya.

4.8.1 Visual Utama Konsep visual akan menggunakan teknik ilustrasi bertema kartun, baik itu karakter, latar cerita, dimensi, dan objek lainnya. Karakter-karakter yang akan ditampilkan menyesuaikan alur cerita. Jenis ilustrasi karakter yang akan digambar didapat dan menyesuaikan dari hasil studi karakter.

a. Visual Karakter Visual karakter meliputi hewan-hewan yang terlibat dalam cerita pada buku interaktif ini, yaitu kancil, monyet, buaya, harimau, burung, dan kelinci. Visual karakter dibuat dengan melakukan studi karakter, setelah itu melakukan ilustrasi dengan gaya kartun berdasarkan hewan-hewannya pada dunia nyata. Penggambaran karakter adalah hewan hutan namun dengan tampilan visual yang telah dikartunisasi, sehingga tidak persis seperti hewan asli, namun tetap dipertahankan ciri khas hewannya.

Gambar IV. 2 Studi Karakter Hewan dan ilustrasinya 30

Penggambaran karakter akan diadaptasi dengan gaya kartunis, dengan referensi dari hewan aslinya.

Gambar IV. 3 Ilustrasi Sketsa Kancil

Selain kancil, ada karakter pendukung lainnya, seperti harimau, monyet, buaya, burung, dan kelinci.

Gambar IV. 4 Ilustrasi Sketsa Karakter Pendukung

Setelah menggambar sketsa, karakter-karakter pada buku interaktif akan dibuat secara digital. Namun sebelum itu, sketsa karakter harus di adaptasi ke gaya kartunis. Karakter digambarkan dengan gaya kartun dan mengikuti acuan sketsa serta referensi dari moodboard yang sudah ditetapkan.

31 Gambar IV. 5 Sketsa karakter diadaptasi ke gaya kartunis

Gambar IV. 6 Karakter Kancil 32 Gambar

IV. 7 Karakter Pendukung Setelah menyelesaikan visual karakter, penggambaran ekspresi juga diperlukan untuk menguatkan penyampaian emosi pada anak. Menurut (En, 2023), Secara keseluruhan, ada beberapa faktor kunci yang membentuk kecerdasan emosional, termasuk kesadaran terhadap diri sendiri, kemampuan untuk mengatur diri, empati, motivasi internal, dan keterampilan dalam berinteraksi sosial. Dengan memahami ekspresi wajah dan merasakan emosi yang muncul pada diri manusia, hal ini menjadi sangat penting. Melalui bahasa tubuh seperti ekspresi wajah, seseorang dapat lebih memahami perasaan dirinya sendiri dan orang lain, yang pada gilirannya memungkinkan untuk lebih berempati dan meningkatkan kemampuan dalam berinteraksi sosial. 33 Gambar IV. 8 Ekspresi Wajah Anak Ekspresi wajah manusia diadaptasi pada karakter yang ada di buku interaktif ini, menyesuaikan dengan alur cerita yang berlangsung. Ini adalah contoh ekspresi yang akan ditampilkan pada karakter, ada ekspresi senyum, sedang berpikir, khawatir/takut, menangis, tertawa, dan marah. Gambar IV. 9 Ragam Ekspresi Kancil. b. Visual Latar Cerita (Background) Latar cerita pada buku interaktif ini mengambil beberapa lokasi di alam bebas, seperti dongeng kancil pada umumnya, lokasi yang akan menjadi latar cerita ialah antara lain hutan, kebun, dan sungai. 34 Gambar IV. 10 Sketsa latar cerita Gambar IV. 11 Sketsa latar cerita digital c. Cover Buku Cover buku dirancang berdasarkan sketsa karakter dan latar tempat yang sudah didigitalisasi. Gambar IV. 12 Cover Buku Interaktif 35 d. Warna Warna yang diterapkan ialah palet dengan warna yang cenderung cerah yang nampak lembut, diambil dari inspirasi visual yang bersumber dari warna-warna yang muncul dalam film kartun yang menjadi favorit anak-anak atau target audience. Teknik penggunaan warna menyesuaikan dari studi karakter dan latar tempat yang ada dalam cerita. Pemilihan warna vokal akan diterapkan pada karakter, untuk memberikan fokus lebih pada anak. Gambar IV. 13 Pallette Warna Karakter Berdasarkan artikel (Suharyanto, 2018), Pemilihan warna model pastel seperti hijau, merah, atau biru

muda serta krem cenderung cocok untuk lingkungan anak-anak karena memberikan kesan yang lembut dan menenangkan. Warna pastel akan diterapkan pada latar tempat seperti pohon, rumput, batu, awan dan lainnya. Gambar IV. 14 Pallette Warna Pastel e. Storyboard Storyboard dibuat untuk menjadi acuan dari isi konten yang ada pada buku interaktif, alur cerita, adegan dan latar tempat akan didesain berdasarkan storyboard yang penulis buat. cerita akan dibagi menjadi 5 bagian utama, diambil dari nilai-nilai pendidikan karakter menurut (Kristiyani, 2014), yaitu: - hubungan dengan Tuhan: cerita akan diwakili mengenai kancil yang masih dengan sifat usilnya, mencuri timun yang akhirnya membuat dia terjebak karena sifat rakusnya. Cerita ini menegaskan tentang konsekuensi dari setiap perilaku, bahwa Tuhan akan membalas setiap perilaku yang diperbuat. - hubungan dengan diri sendiri: diwakili dengan kisah kancil yang akhirnya sadar akan kesalahannya, namun menemui tantangan baru. Ia hendak dimangsa oleh harimau dan buaya, namun berkat kecerdasan dan usaha yang ia lakukan. Kancil berhasil bebas. Cerita ini menekankan tentang bagaimana seseorang harus berusaha, berpikir keras, dan menjadi pintar untuk kebaikan diri sendiri supaya bisa menyelesaikan masalah. - hubungan dengan sesama: cerita diwakili dengan kancil yang bertemu dengan monyet, dan menolongnya dari jebakan pemburu. Karena kancil menolong monyet, ia pun 36 membantu kancil mendapatkan makanan. Cerita ini menegaskan tentang kepedulian kepada sesama. - hubungan dengan lingkungan: diwakili dengan kancil yang bertemu dengan kelinci dan membantunya memanen wortel. Namun kelinci mempunyai kebiasaan buruk yang merusak lingkungan, alhasil sungai jadi kotor dan ikan-ikan mati karena kelinci suka membuang sampah di sungai. Namun kelinci akhirnya sadar setelah kancil memberitahunya. Cerita ini menegaskan tentang pentingnya menjaga lingkungan sekitar. - hubungan dengan kebangsaan: diwakili dengan kisah kancil bersama hewan yang lain membantu harimau, dan buaya melepaskan diri dari pemburu dan bekerja sama serta

bersatu untuk melawan pemburu yang ingin mengambil alih habitat mereka. Bangsa disini di interpretasikan dengan habitat mereka yaitu alam bebas di hutan, yang akan mereka perjuangkan bersama. Gambar IV. 15 Storyboard cerita pertama Gambar IV. 16 Storyboard cerita kedua 37

4.8.2 Visual Pendukung

Visual Pendukung meliputi media pendukung seperti stiker dan pin, serta media promosi yaitu seperti brosur, x-banner , poster, pin dan yang lainnya. Gambar IV. 17 Media pendukung stiker Gambar IV. 18 Media pendukung pin 38 Gambar IV. 19 Media pendukung poster 39 Gambar IV. 20 Media pendukung x-Banner 40 Gambar IV. 21 Media pendukung flyer

4.9 Konsep Verbal

Konsep verbal ini diharapkan dapat memberikan ketertarikan baik pada anak maupun guru PAUD. Yaitu untuk menggunakan buku yang dirancang oleh penulis, bermaksud untuk membuat anak memiliki karakter yang baik dengan menggunakan buku interaktif dengan fokus pendidikan karakter. Konsep verbal yang dijelaskan terdapat pada beberapa bagian buku, yaitu: \square Tipografi/ Font Menurut (Setiautami , 2011), Anak-anak mempelajari cara membaca melalui cara mengeja huruf, mengenal suara dan bentuk huruf untuk membentuk kata. Pembaca awal fokus pada pengejaan kata perlahan-lahan, dengan tata letak dan tipografi yang mudah dibaca. Pilih huruf yang sederhana dan ramah. Contoh bagus dari jenis huruf seperti ini adalah Sassoon Primer , Comic Sans, dan Kristen ITC yang dirancang khusus untuk anak-anak. hindari jenis huruf yang terlalu tipis (hairline) atau terlalu tebal (bold). Font yang tebal menjadi pengecualian jika ditempatkan pada judul atau headline pada buku. Font dekoratif tebal seperti Badaboom , Grobold cocok untuk headline sebuah buku anak. 41 \square Cover depan buku - Judul: Legenda si Kancil “Pendidikan Karakter Dengan jenis font Grobold untuk judul dan Comic sans. Gambar IV. 22 Font judul buku - Body text 1 : Oleh: Bagas Dwi P. Dengan jenis huruf: Comic Sans Ms - Body text 2: Dilengkapi halaman Geser, angkat, dan Pop-Up, Lebih Seru! Dengan jenis huruf: Comic Sans Ms, Grobold Gambar IV. 23 Teks persuasif

cover buku ☒ Cover belakang buku - Sinopsis Dengan jenis huruf : Kristen ITC, Comic Sans Ms Gambar IV. 24 Teks sinopsis ☒ Halaman sisipan pembatas cerita Selain cover depan dan belakang, terdapat lembar pembatas tiap cerita. Lembaran ini berisi kesimpulan dari setiap cerita, hal positif dan nilai moral apa yang bisa dipelajari oleh anak setelah menyimak atau membaca cerita yang ada pada buku. Font yang dipakai adalah Comic Sans Ms. 42 Gambar IV. 25 Sisipan pembatas cerita Konsep verbal juga diterapkan pada media pendukung, seperti poster, flyer, x-banner sebagai bentuk dari strategi AIDA atau strategi pemasaran buku interaktif untuk lebih meyakinkan bagi target pengguna. 4.10 Konsep Perancangan Konten dari buku interaktif akan dirancang sesuai moodboard, storyboard, warna, gaya desain, tata letak, dan storyline berdasarkan 5 nilai pendidikan karakter yang sudah dijelaskan sebelumnya. 4.10.1 Layout dan Komposisi Buku Layout atau tata letak buku akan dibagi menjadi 2-3 bagian perhalamannya, dengan teks berukuran cukup besar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah anak dalam memahami isi cerita dengan meringankan muatan di tiap halamannya, serta membantu anak dalam membaca urutan cerita dan gambarnya. Gambar IV. 26 Contoh layout buku Komposisi pada buku ini mengacu pada sisi interaktifnya, selain dari visual dan cerita yang ada. Dari segi interaksi, buku ini memiliki 3 jenis metode interaksi yang sudah dijelaskan sebelumnya, yaitu pulltab, lift a flap, dan pop-up. Mekanisme interaksi ini menyesuaikan dengan cerita yang berlangsung pada buku. a. Pulltab 43 Mekanisme pulltab dipilih karena gerakannya yang sederhana, yaitu menarik atau mendorong bagian di halaman buku tertentu. Hal ini melatih sistem motorik sederhana pada anak usia dini. Selain itu, mekanisme ini akan disesuaikan dengan alur cerita, yang akan menjadi simulasi karakter dalam melakukan aksi atau aktivitas dalam cerita. b. Lift a flap Mekanisme Lift a flap diterapkan pada buku ini juga untuk melatih sistem motorik sederhana pada anak. Jenis interaksi ini juga merangsang rasa ingin tahu anak,

dengan belajar mengetahui apa yang ada dibalik gambar yang bisa dibuka tutup. c. Pop-up Interaksi ini digunakan untuk memperkuat gambaran atau visual yang ada pada buku interaktif. Beberapa objek yang di highlight dengan lapisan atau komposisi buku yang lebih tebal dan memberikan kesan tiga dimensi. Hal itu dilakukan untuk menunjukkan poin penting pada cerita kepada anak. Gambar IV. 27 Penerapan mekanisme interaksi pada cerita Serangkaian proses di atas adalah tahap perancangan atau design oleh penulis. Setelah tahap tersebut selesai, maka akan berlanjut pada tahap post design . Desain yang sudah selesai akan dicetak dan diproses menjadi sebuah buku fisik interaktif yang dapat digunakan. 4.11 Penerapan Desain (Final Artwork) Buku akan diproduksi dengan spesifikasi dan isi yang sudah ditetapkan sebelumnya, berikut ini adalah tampilan final (post design) dari buku interaktif “Legenda si Kancil”. 44 Gambar IV. 28 Final Artwork Foto di atas adalah tampilan akhir dari buku interaktif yang sudah dicetak. Terdapat sampul depan dan belakang, serta tampilan dari ketiga interaksi yang ada pada beberapa halaman. Buku ini akan digunakan di PAUD Darussalam oleh para wali murid sebagai media bantu belajar mengenai pendidikan karakter untuk anak usia dini. Diharapkan buku ini dapat bermanfaat dan menambah nilai positif bagi kegiatan belajar PAUD Darussalam. BAB V PENUTUP Demikian penulisan tugas akhir ini yaitu "Perancangan buku interaktif Legenda Si Kancil" sebagai media belajar anak usia dini yang bertujuan untuk memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan anak. Buku ini dirancang untuk anak dalam mengembangkan karakter dan pribadi yang positif melalui cerita menarik, interaktif, serta disertai visual yang ramah anak. Agar buku ini dapat digunakan secara efektif, disarankan agar guru dan orang tua aktif terlibat dalam pembelajaran, menggunakan teknik bercerita untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman anak terhadap nilai-nilai moral yang disampaikan. Evaluasi dan feedback dari 45 pengguna juga sangat penting untuk pengembangan buku ini di masa

REPORT #21999535

depan. Demikian laporan tugas akhir ini disusun. Semoga buku interaktif "Legenda Si Kancil" dapat menjadi media yang bermanfaat dalam dunia pendidikan karakter khususnya untuk anak usia dini dan memberikan dampak positif dalam perkembangan mereka. Penulis berterima kasih kepada seluruh pihak-pihak yang turut berkontribusi dan mendukung dalam perancangan buku ini. 46



REPORT #21999535

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	1.46% bpmpp.uma.ac.id https://bpmpp.uma.ac.id/2023/03/16/pengertian-5-elemen-desain-layout-manf...	● ●
INTERNET SOURCE		
2.	1.04% andri102.wordpress.com https://andri102.wordpress.com/54/warna/	●
INTERNET SOURCE		
3.	0.96% eprints.unm.ac.id https://eprints.unm.ac.id/25998/3/Bab%20II%20Eka.docx	●
INTERNET SOURCE		
4.	0.81% jurnalbrida.sultengprov.go.id https://jurnalbrida.sultengprov.go.id/index.php/bomba/article/download/42/42	●
INTERNET SOURCE		
5.	0.81% repository.stsrdvisi.ac.id http://repository.stsrdvisi.ac.id/1254/2/Putri%20Pertwi%20Pasaribu_11171041...	●
INTERNET SOURCE		
6.	0.7% digilib.iainkendari.ac.id https://digilib.iainkendari.ac.id/285/3/08.%20BAB%20II.docx	●
INTERNET SOURCE		
7.	0.67% kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25409/4/BAB_II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
8.	0.61% sekawanstudio.com https://sekawanstudio.com/blog/layout-adalah/	●
INTERNET SOURCE		
9.	0.55% www.kajianpustaka.com https://www.kajianpustaka.com/2020/10/warna-definisi-unsur-jenis-dan-psikolo..	●



REPORT #21999535

INTERNET SOURCE		
10. 0.54%	myrocketstar.wordpress.com https://myrocketstar.wordpress.com/2012/09/17/teori-brewster-warna/	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.52%	emirina.wordpress.com https://emirina.wordpress.com/materi-kelas-x/	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.41%	id.wikipedia.org https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.39%	kc.umn.ac.id https://kc.umn.ac.id/12170/35/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.37%	kumparan.com https://kumparan.com/ragam-info/4-jenis-warna-yang-ada-dalam-kehidupan-se..	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.32%	designideasdkv1.wordpress.com https://designideasdkv1.wordpress.com/apa-itu-desain-komunikasi-visual/	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.28%	repository.unpas.ac.id http://repository.unpas.ac.id/48949/3/BAB%20II.pdf	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.27%	urbangreen.co.id https://urbangreen.co.id/proceeding/index.php/library/article/download/34/34/..	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.21%	media.neliti.com https://media.neliti.com/media/publications/84506-ID-perancangan-buku-cerga..	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.21%	si.stechoq.com https://si.stechoq.com/mod/page/view.php?id=3343	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.18%	repo.poltekkestasikmalaya.ac.id http://repo.poltekkestasikmalaya.ac.id/2022/5/BAB%20I.pdf	●



REPORT #21999535

INTERNET SOURCE		
21.	0.17% www.kompas.com https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/27/190000569/menggambar-ilus...	●
INTERNET SOURCE		
22.	0.16% karyailmiah.narotama.ac.id http://karyailmiah.narotama.ac.id/files/ALAT%20PERAGA%20PENGENALAN%20W.	●
INTERNET SOURCE		
23.	0.16% eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2017/G.311.17.0067/G.311.17.0067-...	●
INTERNET SOURCE		
24.	0.15% kumparan.com https://kumparan.com/berita-unik/teori-warna-brewster-pengertian-dan-kelom...	●
INTERNET SOURCE		
25.	0.14% marwansetiawan.medium.com https://marwansetiawan.medium.com/pengertian-warna-e6726edc6635	●
INTERNET SOURCE		
26.	0.14% idcloudhost.com https://idcloudhost.com/blog/apa-itu-layout/	●
INTERNET SOURCE		
27.	0.13% saraahputi.blogspot.com http://saraahputi.blogspot.com/2016/11/desain-komunikasi-visual.html	●
INTERNET SOURCE		
28.	0.13% repository.polimdo.ac.id https://repository.polimdo.ac.id/2353/1/Cover%2C%20Daftar%20isi%2C%20Ba...	●
INTERNET SOURCE		
29.	0.12% tutorlogi.ub.ac.id https://tutorlogi.ub.ac.id/index.php/tutorlogi/article/download/74/37	●
INTERNET SOURCE		
30.	0.11% id.scribd.com https://id.scribd.com/document/595580231/TEORI-WARNA	●
INTERNET SOURCE		
31.	0.11% repository.dinamika.ac.id https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1738/4/BAB_II.pdf	●



REPORT #21999535

INTERNET SOURCE

32. **0.1%** jurnal.itg.ac.id

<https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algorithm/article/download/1140/944/>



INTERNET SOURCE

33. **0.1%** e-journal.hamzanwadi.ac.id

<https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/546/379>



INTERNET SOURCE

34. **0.06%** kc.umn.ac.id

https://kc.umn.ac.id/17245/4/BAB_II.pdf



QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0%** eskripsi.usm.ac.id

<https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2017/G.311.17.0067/G.311.17.0067-...>