

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

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 di teliti. 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.

a. *What*

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.

b. *Why*

Dibutuhkannya media ajar yang efektif dan menarik untuk anak usia dini mengenai pembentukan karakter positif.

c. *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.

d. *When*

Digunakan oleh guru di PAUD saat proses belajar mengajar di kelas, atau di rumah oleh orang tua kepada anak.

e. *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:
 - 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
- Jilid, *finishing* lem
- Laminasi, *doff/matte*

No	Daftar Bahan	Harga	Jumlah	Total
1	Hard cover	20.000/ <i>pcs</i>	1	20.000
2	Artkarton + <i>board</i>	10.000/lembar	12 (24 halaman)	120.000
3	Laminasi <i>doff/matte</i>	2.000/lembar	12 (24 halaman)	24.000
4	Jilid lem	5.000/ <i>pcs</i>	1	5.000
5	Biaya <i>finishing</i>	10.000/ <i>pcs</i>	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.

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 berkaitan 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

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



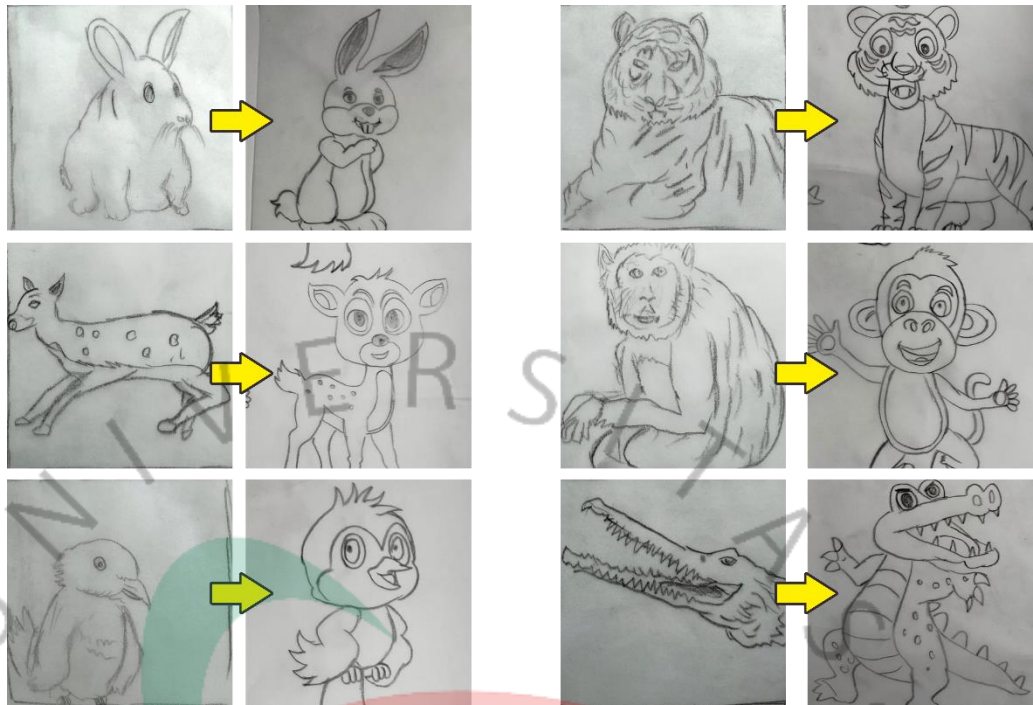
Gambar IV. 3 Ilustrasi Sketsa Kancil

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

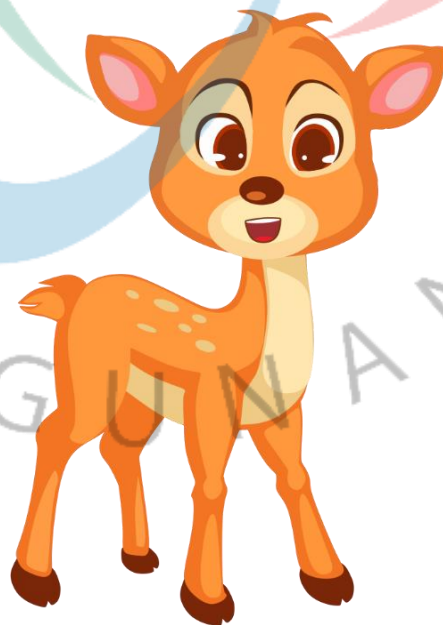


Gambar IV. 4 Ilustrasi Sketsa Karakter Pendukung

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.



Gambar IV. 5 Sketsa karakter diadaptasi ke gaya kartunis



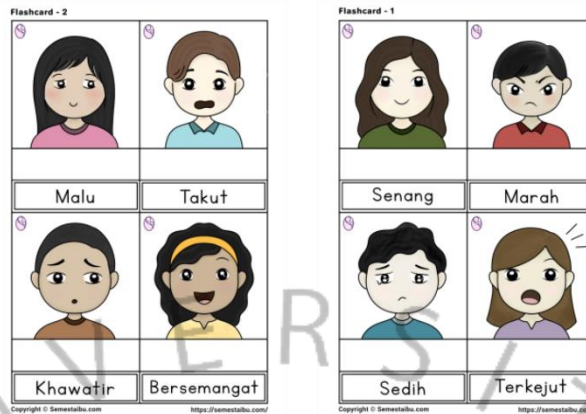
Gambar IV. 6 Karakter Kancil



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.



Gambar IV. 8 Ekspresi Wajah Anak

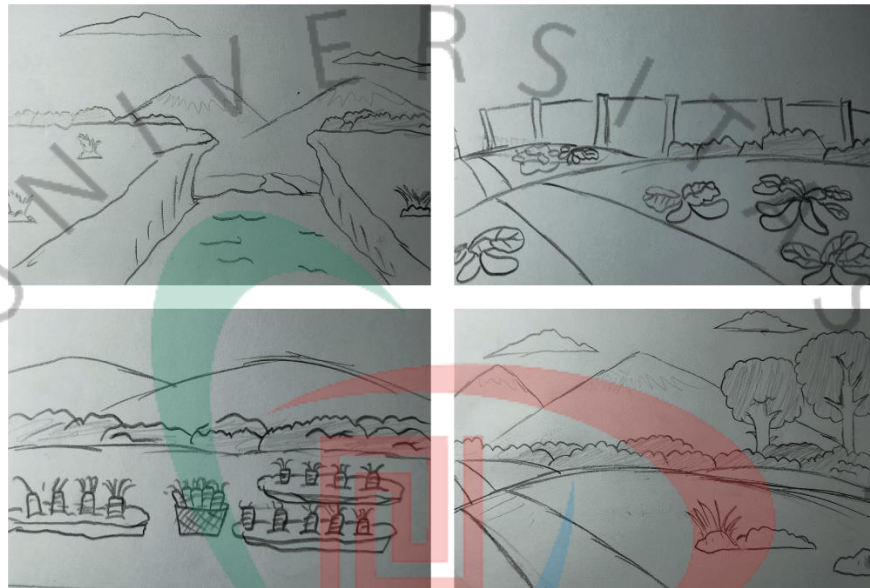
Ekspresi wajah manusia diadaptasi pada karakter yang ada di buku interaktif ini, menyesuaikan dengan alur cerita yang berlangsung. Ini adalah contoh ekspresi yang akan ditampilkan pada karakter, ada ekspresi senyum, sedang berpikir, khawatir/takut, menangis, tertawa, dan marah.



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.



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*

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 *Palette 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

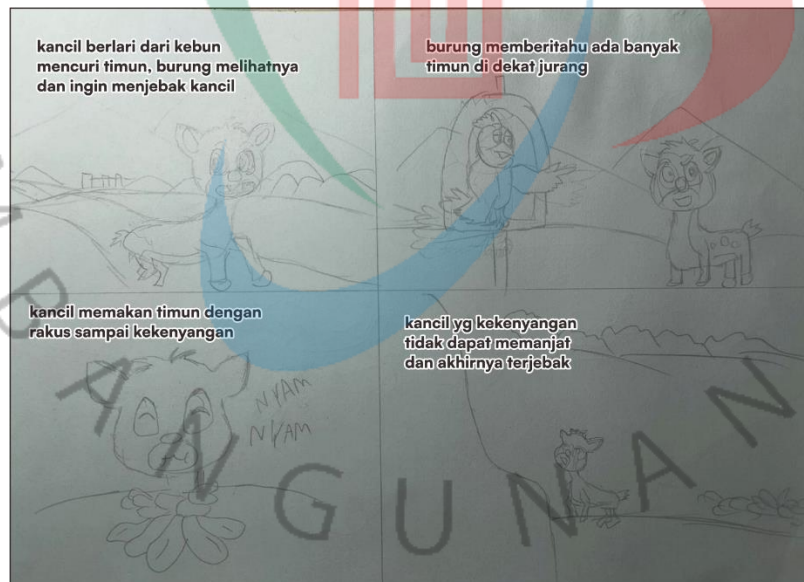
e. *Storyboard*

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:

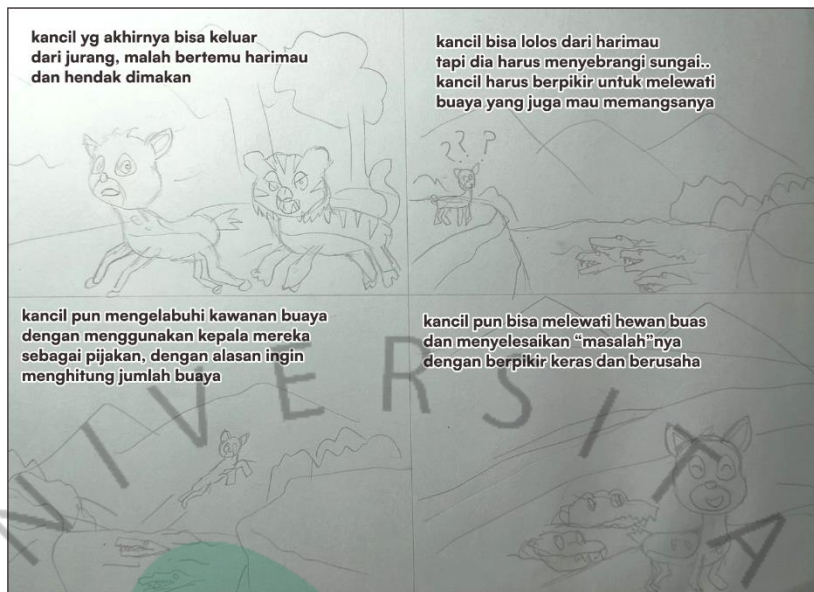
- hubungan dengan Tuhan: cerita akan diwakili mengenai kancil yang masih dengan sifat usilnya, mencuri timun yang akhirnya membuat dia terjebak karena sifat rakusnya. Cerita ini menegaskan tentang konsekuensi dari setiap perilaku, bahwa Tuhan akan membalas setiap perilaku yang diperbuat.
- hubungan dengan 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 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 diinterpretasikan 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

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



Gambar IV. 19 Media pendukung poster



Gambar IV. 20 Media pendukung x-Banner



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:

- *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.

- *Cover* depan buku

- Judul: Legenda si Kancil “Pendidikan Karakter”

Dengan jenis font *Grobold* untuk judul dan *Comic sans*.

Legenda Si Kancil

Pendidikan Karakter

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*

Dilengkapi halaman

Geser, angkat dan Pop-Up,

LEBIH SERU !

Gambar IV. 23 Teks persuasif cover buku

- *Cover* belakang buku

- Sinopsis

Dengan jenis huruf: Kristen ITC, Comic Sans Ms

SINOPSIS

Yuk, sambut petualangan seru Si Kancil di hutan yang penuh dengan kejutan! Kancil, hewan cerdas dan lincah, bertemu dengan berbagai teman seperti burung, buaya, harimau, monyet, dan kelinci dalam perjalanannya.

Melalui petualangannya, Si Kancil menunjukkan pentingnya perilaku baik seperti tidak mencuri, berpikir cerdas, membantu sesama, menjaga lingkungan, dan kebersamaan. Ayo, ikuti kisah seru Si Kancil dan teman-temannya!

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.



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*

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”.



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.