

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Dalam Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun, Berikut beberapa strategi komunikasi yang dapat diterapkan:

1. Gaya Ilustrasi

Menggunakan ilustrasi yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak usia 3-5 tahun adalah hal yang sangat penting agar mereka dapat dengan cepat dan jelas memahami pesan yang ingin disampaikan. Ilustrasi harus menggambarkan hal yang relevan dengan etika makan dalam budaya Sunda, seperti duduk dengan baik, mencuci tangan sebelum makan, dan menunjukkan cara makan yang sopan. Ilustrasi tersebut menonjolkan karakter-karakter yang jelas dan ekspresif agar anak-anak dapat dengan mudah memahaminya. Selain itu, menggunakan latar belakang yang sederhana dan bersih akan membantu fokus anak pada pesan-pesan tentang etika makan yang ingin disampaikan.

2. Narasi Cerita

Cerita haruslah menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak, dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan alur cerita yang lancar untuk menggambarkan pentingnya etika makan dalam budaya Sunda. Alur cerita yang relevan dengan situasi-situasi sehari-hari di mana anak-anak perlu menerapkan etika makan, seperti saat makan bersama keluarga atau di acara-acara sosial. Dengan itu, narasi cerita dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai etika makan dalam budaya Sunda kepada anak-anak usia 3-5 tahun secara menyenangkan dan bermakna.

4.2 Analisis Segmentasi, *Targeting* dan *Positioning*

a. Segmentasi

Dalam tahap segmentasi penelitian yang di fokuskan menjadi 3 yaitu geografis, demografis dan psikografis, berikut ini merupakan data dari ketiga tahap segmentasi:

1. Demografis

Segmentasi usia yang menjadi target adalah anak usia dini mulai dari umur 3-5 tahun, mencakup gender laki-laki dan perempuan.

2. Psikografis

Anak-anak usia 3-5 tahun masih berada dalam fase praoperasional menurut teori Piaget. Oleh karena itu, buku interaktif harus dirancang dengan bahasa yang sederhana dan aktivitas yang dapat dijangkau oleh tingkat pemahaman mereka.

3. Geografis

Target pengguna buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan" untuk anak usia 3-5 tahun mencakup skala nasional (Indonesia)

- a. **Targeting**

Target yang di fokuskan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu *target market* dan *target audience*. Berikut ini merupakan targeting dari buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun:

1. *Target Market*

Target market dalam penelitian ini melibatkan orang tua di usia produktif dengan umur 25-35 tahun, mencakup pula segala jenis bidang profesi, serta lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan dan pendidikan anak-anak dalam rentang usia tersebut.

2. *Target Audience*

Anak usia dini dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, usia 3-5 tahun yang berada di wilayah Indonesia. Buku ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan pemahaman anak usia dini mengenai etika di meja makan.

- b. **Positioning**

Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun menjadi sumber pembelajaran yang baik dan diperlukan oleh

target *audience*. Buku yang sejenis yang membahas tentang etika adalah pengajaran tentang etika sehari-hari tetapi belum ada yang menjelaskan tentang etika makan.

4.3 Analisis SWOT

Penggunaan analisis SWOT bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan Ancaman (*threats*) pada berbagai tingkatan, mulai dari bisnis hingga proyek pribadi, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen strategis untuk meningkatkan performa dan daya saing. Berikut Analisa SWOT pada perancangan buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan".



<div style="text-align: center;"> <p>Internal</p> <p>Eksternal</p> </div>	<p style="text-align: center;">Strength</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak usia dini memiliki kemampuan belajar yang cepat dan tinggi, serta kemampuan untuk menyerap informasi baru dengan mudah Kreatif dan imajinatif, yang dapat mendorong perkembangan kognitif dan emosional. Rasa ingin tahu yang tinggi mendorong mereka untuk mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, yang merupakan dasar penting untuk belajar. 	<p style="text-align: center;">Weakness</p> <ol style="list-style-type: none"> Anak-anak usia dini seringkali memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah teralihkan. Masih sangat bergantung pada orang dewasa untuk kebutuhan dasar dan bimbingan. Keterampilan bahasa mereka masih berkembang, sehingga mungkin ada kesulitan dalam mengungkapkan diri atau memahami instruksi yang kompleks.
	<p style="text-align: center;">Opportunity</p> <p>Pelibatan orang tua dalam proses pendidikan dapat memperkuat pembelajaran dan perkembangan anak.</p> <p>Buku interaktif memberikan peluang bagi inovasi dalam metode pengajaran dan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.</p> <p>Penggunaan buku interaktif dapat diintegrasikan dalam kurikulum sekolah untuk mendukung proses belajar mengajar.</p>	<p>Pelibatan orang tua dalam proses pendidikan dapat memanfaatkan kemampuan belajar cepat anak-anak, karena bimbingan orang tua dapat memperkuat dan mempercepat pemahaman mereka terhadap informasi baru.</p> <p>Buku interaktif yang inovatif dan menarik dapat mendorong kreativitas dan imajinasi anak-anak, sehingga memperkaya perkembangan kognitif dan emosional mereka.</p> <p>Dengan rasa ingin tahu yang tinggi, buku interaktif yang diintegrasikan dalam kurikulum sekolah dapat memotivasi anak-anak untuk lebih aktif mengeksplorasi dunia di sekitar mereka, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.</p>
<p style="text-align: center;">Threat</p> <p>Buku interaktif bersaing dengan aplikasi pembelajaran dan program TV anak-anak yang menawarkan pengalaman belajar digital.</p>	<p>Dalam menghadapi persaingan dengan aplikasi pembelajaran dan program TV anak-anak yang menawarkan pengalaman belajar digital, buku interaktif dapat memanfaatkan kekuatan ini.</p> <p>Dengan merancang konten yang memicu rasa ingin tahu dan kreativitas anak, serta menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, buku interaktif dapat bersaing dan bahkan melampaui alternatif digital lainnya dalam mendukung perkembangan anak usia dini.</p>	<p>Buku interaktif harus dirancang dengan konten yang menarik dan edukatif untuk memastikan bahwa mereka tetap menjadi pilihan yang menarik bagi anak-anak.</p> <p>Selain itu, perlu diingat bahwa anak-anak usia dini seringkali memiliki rentang perhatian yang pendek dan mudah teralihkan. Untuk mengatasi hal ini, buku interaktif harus memiliki aktivitas yang singkat dan bervariasi untuk menjaga minat mereka.</p> <p>Dengan keterampilan bahasa yang masih berkembang, penting untuk menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas, serta menyediakan penjelasan visual yang mendukung untuk membantu anak-anak memahami konten dengan lebih baik.</p>

Tabel 4. 1 SWOT Matriks

Penggunaan analisis SWOT bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan Ancaman (*threats*) pada berbagai tingkatan, mulai dari bisnis hingga proyek pribadi, sehingga dapat digunakan sebagai instrumen strategis untuk meningkatkan performa dan daya saing. Berikut Analisa SWOT pada perancangan buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan".

Kesimpulan dari analisis SWOT dapat diuraikan sebagai berikut:

Buku interaktif menghadapi persaingan dengan aplikasi pembelajaran dan program TV anak-anak yang menawarkan pengalaman belajar digital. Namun,

dengan fokus pada konten yang menarik dan edukatif, buku interaktif dapat tetap relevan sebagai alat pembelajaran yang menghibur dan mendidik. Kelemahan (*weaknesses*) seperti rentang perhatian yang pendek pada anak-anak usia dini dapat diatasi dengan merancang aktivitas yang singkat dan bervariasi dalam buku interaktif. Dukungan aktif dari orang dewasa dalam sesi membaca juga krusial untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman anak. Keterampilan bahasa yang masih berkembang dapat diperbaiki dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas dalam buku interaktif, serta menyediakan dukungan visual yang memadai. Hal ini akan membantu anak-anak dalam memahami instruksi dan konten yang kompleks. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, buku interaktif dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung perkembangan anak usia dini, memaksimalkan potensi mereka dalam pembelajaran digital.

4.4 Analisa Model 5W+1H

Metode analisis 5W+1H digunakan sebagai suatu pendekatan sistematis untuk mengenali dan merinci unsur-unsur kunci dalam suatu konsep. Saat merancang Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun diterapkanlah strategi analisis sebagai berikut:

b. *What* (Apa)

1. Buku interaktif ini berisikan tentang etika anak-anak di meja makan. Buku interaktif ini khusus dikembangkan untuk anak-anak berusia 3-5 tahun dengan tujuan memberikan pendekatan pendidikan etika yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.
2. Dengan menggunakan elemen interaktif, buku ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus membantu membentuk perilaku etika, kebiasaan makan yang baik, dan keterampilan sosial yang positif pada anak-anak selama waktu makan

b. *Why* (Mengapa)

1. Penelitian ini menciptakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam mengajarkan etika makan kepada anak-anak usia 3-5

tahun. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi yang kreatif dan menyenangkan melalui pengembangan buku interaktif.

2. Alasan utama penggunaan media buku interaktif yaitu anak-anak pada usia ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan elemen visual, cerita pendek, dan interaktivitas. Melalui pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menarik, mendidik, dan sesuai dengan fase perkembangan kognitif dan emosional anak-anak prasekolah

c. Who (Siapa)

1. Penelitian ini difokuskan pada kelompok usia anak-anak 3-5 tahun sebagai target utama pengguna buku interaktif. Alasan pemilihan kelompok usia ini adalah karena pada rentang usia tersebut, anak-anak sedang aktif dan juga dalam fase sensitif terhadap pembelajaran dan membentuk kebiasaan.

c. When (Kapan)

1. Penulis melakukan penelitian dengan judul Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun, dimulai dari bulan Desember 2023 hingga bulan Juni 2024.

d. Where (Dimana)

1. Penelitian berlokasi pada Universitas Pembangunan Jaya, Gramedia dan TK Indah Bintaro.

e. How (Bagaimana)

1. Metode penelitian yang digunakan dapat mencakup pengambilan sampel melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Metode design thinking dapat digunakan dengan tahapan yang melibatkan empathize, define, ideate, prototype, dan test.

4.5 Strategi Perencanaan Media

Buku Interaktif menjadi solusi inovatif untuk pengenalan budaya terhadap anak usia 3-5 tahun, Elemen interaktif menjadi penting pada perancangan buku ini karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak.

Buku interaktif "Etika Makan Budaya Sunda" untuk anak usia 3-5 tahun. Buku ini akan menggambarkan anak-anak yang berinteraksi dengan makanan dan sesama di meja makan dengan cara yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Sunda.

buku ini akan mencakup gambar-gambar yang menampilkan makanan khas sunda, alat makan khas sunda, serta pakaian tradisional. Melalui interaksi dengan buku ini, anak-anak akan belajar tidak hanya tentang perilaku etika makan budaya Sunda, tetapi juga tentang nilai-nilai budaya Sunda yang berharga bagi masyarakat Indonesia.

Buku ini menampilkan seorang anak laki-laki dan perempuan sebagai tokoh utama dalam ceritanya. Setiap halaman buku menyajikan gambaran tentang etika makan dalam budaya Sunda. Melalui fitur-fitur seperti *participation*, *flip-the-flap*, dan *pull tab* pembaca diajak untuk berpartisipasi dalam pengenalan etika makan budaya Sunda.

Ilustrasi yang digunakan dalam buku ini disesuaikan dengan kebutuhan visual anak-anak usia 3-5 tahun. Karakteristik ilustrasinya disederhanakan agar mudah dipahami oleh anak. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah *flat illustration* yaitu *vector*. Fitur-fitur yang disertakan dalam buku ini bertujuan sebagai teknik penyampaian, seperti *pull tab*, *participation*, dan *flip-the-flap*.

4.5.1 Tujuan Media

Tujuan dari buku ini adalah agar para pembaca dapat mengetahui tata cara makan dari budaya lainnya dan lebih mengenal tentang adat tradisional budaya Indonesia yang diperuntukan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini.

4.5.2 Strategi Media

Dalam perancangan Buku interaktif "Etika Makan Budaya Sunda" untuk anak usia 3-5 tahun. Penting untuk menggunakan strategi media yang sesuai. Hal ini bertujuan untuk merencanakan penjadwalan dan strategi periklanan yang tepat guna agar sesuai dengan tujuan pemasaran. Berikut adalah strategi media yang akan digunakan untuk buku interaktif "Etika Makan Budaya Sunda" untuk anak usia 3-5 tahun :

1. Pra Event
 - a. Poster

- b. Media Sosial
 - c. Teaser
 - d. Influencer
1. Event
 - a. Rilis Buku
 - b. Game
 - c. Booth
 - d. Poster
 - e. Sticker
 - f. Alat Makan
 - g. X banner
 - h. Tas Bekal
 2. Pasca Event
 - a. Ulasan
 - b. Pameran Online

4.5.3 Pemilihan Media

a. Above The Line

Spanduk dan X-Banner menjadi bagian dari strategi promosi di atas garis karena ukurannya yang besar, mencakup area yang banyak dilalui orang di lokasi seperti toko buku. Dengan demikian, pesan promosi dapat menjangkau audiens yang lebih luas.

b. Below The Line

Interaksi langsung antara guru dan orang tua bisa menjadi bagian dari strategi di bawah garis. Melalui komunikasi mulut ke mulut, guru dan orang tua dapat saling berbagi informasi tentang buku interaktif ini, meskipun cakupannya terbatas. Namun, hal ini dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang buku interaktif tersebut.

c. Digital Media

Pemanfaatan media digital, seperti media sosial, juga menjadi strategi dalam promosi ini. Dengan memanfaatkan platform seperti Instagram atau Facebook, buku ini dapat dipromosikan secara langsung kepada para guru dan orang tua. Selain itu, penggunaan iklan digital juga dapat meningkatkan jangkauan promosi, memperluas pengetahuan tentang buku ini di kalangan target audiens.

4.5.4 Panduan Media

4.5.5 Biaya Media

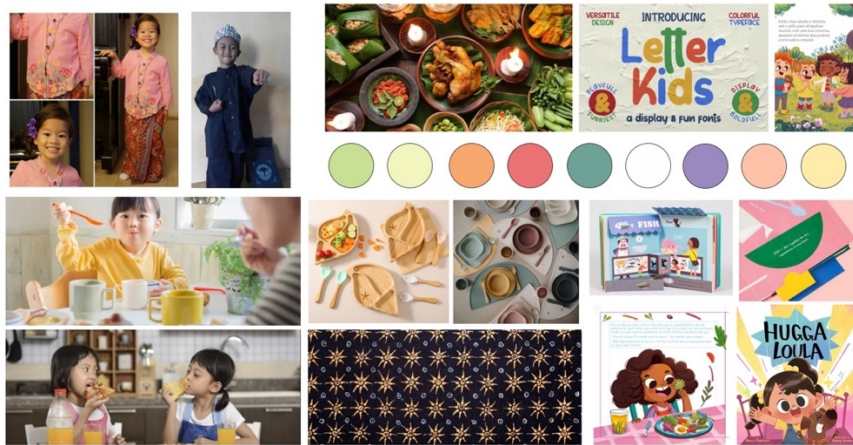
Biaya media dalam proses Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun :

Spesifikasi:

- Ukuran, 18x18cm
- Cover, hardcover
- Isi, artkarton bolak-balik dengan *board*
- Jumlah halaman, 16
- Jilid
- Laminasi

4.6 Mood Board

MOODBOARD (REFERENSI)



Gambar 4. 1 Mood Board Referensi

Moodboard tersebut dipilih berdasarkan minat anak-anak pada usia dini, khususnya dalam hal aspek visual yang lebih menonjol. *Moodboard* tersebut cenderung mengedepankan ilustrasi dengan gaya kartunis, palet warna cerah, dan gambar yang lebih mendominasi daripada teks pada buku anak-anak usia dini.

4.7 Konsep Kreatif & Gaya Desain

1. Judul Buku

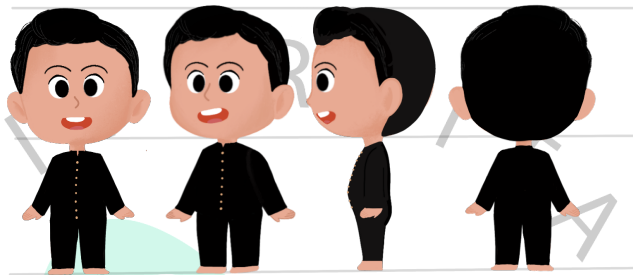
Judul buku yang di ambil pada penelitian ini yaitu buku interaktif “etika makan budaya sunda” untuk anak 3-5 tahun.

2. Fisik Buku

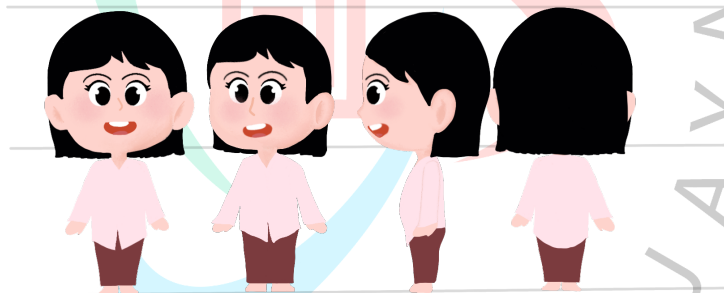
Pada perancangan buku interaktif ini, Buku disusun dengan mempertimbangkan audiens yang dituju serta tujuan dan kegunaannya yang seharusnya. Buku ini merupakan jenis buku *hardcover/board book* yang terbuat dari bahan karton yang kokoh, dilapisi dengan plastik atau stiker pada bagian atasnya, dan memiliki ujung buku yang berbentuk setengah lingkaran untuk keamanan dan ketahanan yang optimal, sehingga cocok digunakan oleh anak-anak usia 3-5 tahun. Berikut detail fisik buku buku interaktif “Etika Makan Budaya Sunda” untuk anak 3-5 tahun :

- a. Jenis : Buku Interaktif
- b. Fitur Interaktif : *pull the tab, flip-the-flap, participation*
- c. Ukuran : 18x22cm
- d. Halaman Isi : 16
- e. Halaman Cover : 2 halaman

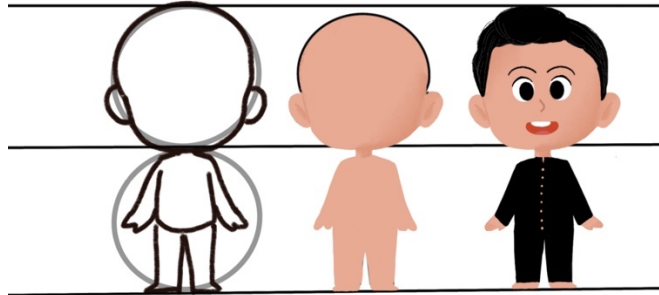
3. Ilustrasi



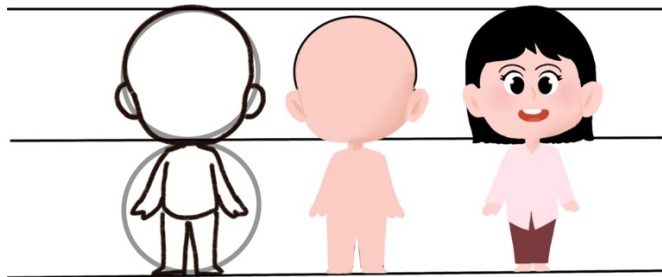
Gambar 4. 2 Karakter Putra



Gambar 4. 3 Karakter Putri



Gambar 4. 4 Proses Desain Karakter Putra



Gambar 4. 5 Proses Desain Karakter Putri

Buku interaktif “Etika Makan Budaya Sunda” untuk anak 3-5 tahun mengadopsi gaya ilustrasi *flat illustration* dengan teknik *vector*. Ilustrasi ditampilkan dengan jelas, simpel, dan efisien untuk memudahkan pemahaman dan imajinasi anak. Mengusung tema kebudayaan Sunda berupa: Baju Tradisional (Kebaya Sunda & Baju Pangsi), suasana latar, serta alat makan.

4. *Layout/Tata Letak*



Gambar 4. 6 Layout Buku Interaktif Makan Yuk!

Model layout *Picture Window* didesain secara khusus dengan meningkatkan rasio gambar yang lebih besar dan menampilkan close-up untuk menarik perhatian audiens secara cepat. Ini bertujuan untuk memperkuat daya tarik visual dan memberikan kesan yang langsung terasa kepada pembaca. Dengan fokus pada gambar yang besar dan dekat, layout ini memungkinkan audiens untuk langsung terhubung dengan konten dan menangkap pesan yang disampaikan tanpa harus mengalami kesulitan mencari detail.

5. Tipografi

SweaterSchoolSB-Regular
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890
 ~`!@#\$%^&*()_+|}{\["':;?></.,

Gambar 4. 7 Font Buku Makan Yuk!

Dalam perancangan buku interaktif “Etika Makan Budaya Sunda” untuk anak 3-5 tahun font yang digunakan adalah *SweaterSchoolSB-Regular*. Jenis huruf ini dipilih karena keterbacaannya jelas serta kesesuaian dengan target audience. Dalam font *SweaterSchoolSB-Regular* memiliki unsur anak-anak seperti tema yang dipilih.

Berdasarkan Prinsip dasar *Legibility* dalam Tipografi Pilihlah jenis huruf untuk teks anak-anak, bentuk karakter huruf yang tidak tajam dan sederhana. Tipografi dengan panjang x yang lebih besar biasanya lebih mudah dibaca daripada yang lebih pendek.

4.8 Konsep Visual

Konsep Visual yang digunakan dalam buku ini adalah menggunakan ornamen khas Jawa Barat sebagai elemen dekoratif utama. Dengan memasukkan ornamen-ornamen khas Jawa Barat seperti motif batik, buku ini memberikan nuansa dan identitas yang kental dengan budaya Jawa Barat. Penggunaan ornamen-ornamen tersebut tidak hanya memperindah tampilan visual buku, penempatan ornament khas Jawa Barat ini pada nomor halaman pada buku



Gambar 4. 8 Motif Wadasan



Gambar 4. 9 Motif Batik Kujang Kijang

4.8.1 Visual Utama

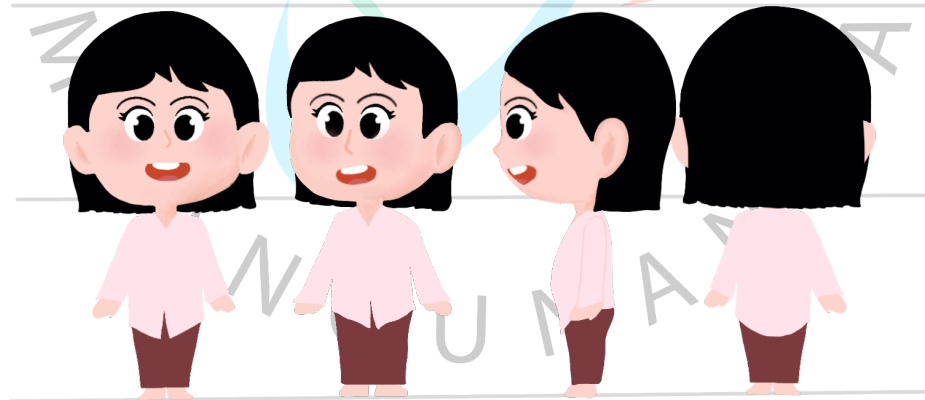
Konsep visual akan menggunakan teknik ilustrasi dengan tema kartun, baik dalam menggambar karakter, latar cerita, dimensi, maupun objek lainnya. Karakter-karakter yang digunakan akan disesuaikan dengan cerita yang disampaikan. Jenis ilustrasi karakter akan dipilih dan disesuaikan berdasarkan studi karakter yang telah dilakukan.

a. Visual Karakter

Visual Karakter yang ada dalam buku tersebut melewati proses studi karakter melalui observasi serta pencarian data seperti apakah anak-anak sunda berpakaian.



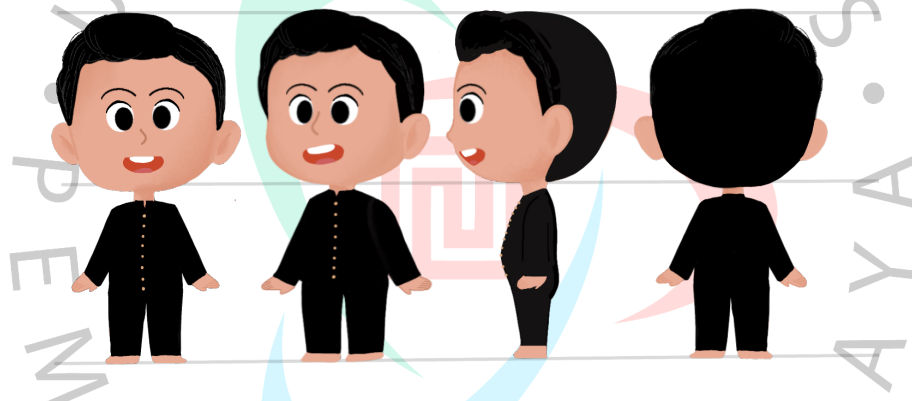
Gambar 4. 10 Studi Karakter Putri



Gambar 4. 11 Final Karakter Putri



Gambar 4. 12 Studi Karakter Putra



Gambar 4. 13 Final Karakter Putra

b.

Visual Latar Cerita

Latar cerita pada buku interaktif ini menggunakan beberapa lokasi di Jawa Barat yang identik dengan perkebunan yang asri, seperti yang menggambarkan saat berada di alam sunda pada umumnya, lokasi yang akan menjadi latar cerita ialah antara lain kebun dan sawah



Gambar 4. 14 Latar Indonesia



Gambar 4. 15 Latar Bumi Sunda

c. Cover Buku



Gambar 4. 16 Cover Buku

d. Warna



Gambar 4. 17 Warna pastel

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di TK Indah Bintaro pada Jum'at, 08 Desember 2023 Oleh Ibu Anna Susiana Darmawati yang merupakan seorang guru, kepala sekolah, sekaligus *founder* dari TK Indah Bintaro, mengatakan bahwa tidak ada patokan *tone* warna tertentu yang di khususkan untuk anak. Karena setiap anak memiliki ketertarikan warna yang berbeda-beda akan tetapi utamakan penggunaan warna-warna pastel.

Anak-anak memiliki sumber daya terbatas atau kepekaan sensorik mungkin terlalu mudah terstimulasi oleh warna-warna cerah atau kontras yang kuat. Warna-warna pastel dapat membantu mengurangi risiko overstimulasi karena kelembutannya.

e. Storyboard

Storyboard proses penggambaran storyboard menjadi langkah penting yang memastikan alur cerita dan elemen interaktif berjalan dengan harmonis. Storyboard membantu menggambarkan secara visual bagaimana setiap halaman buku akan terlihat dan berfungsi, serta bagaimana cerita akan berkembang dari awal hingga akhir.



Gambar 4. 18 Sketsa Halaman Pertama

Tata krama Sunda dapat dirangkum dalam beberapa poin penting berdasarkan nilai kesopanan yang didapat, yaitu sebagai berikut:

- Makan dengan duduk.
- Makan dengan ngariung.
- Makanlah dengan tangan kanan.
- Dahulukanlah orang yang lebih tua atau pun yang dihormati.
- Cuci tangan sebelum dan sesudah makan.
- Berdoa sebelum dan sesudah makan.
- Tidak boleh berbicara atau pun ceplak (bersuara saat makan).

Perancangan buku interaktif “makan yuk!” mengacu pada poin-poin diatas.

4.8.2 Visual Pendukung

Visual Pendukung meliputi media pendukung seperti stiker, alat makan, serta media promosi seperti poster, *standee character*.




Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun

Buku interaktif "Makan Yuk!" mengajak anak-anak usia 3-5 tahun untuk mengenal budaya Sunda melalui kegiatan makan bersama. Buku ini penuh dengan gambar yang cerah dan menarik serta dilengkapi dengan aktivitas interaktif yang menyenangkan.



Anak-anak merupakan generasi penerus yang perlu dikenalkan dengan budaya lokal sejak dini. Buku interaktif yang mengangkat tema budaya Sunda dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan dan melestarikan kekayaan budaya Sunda, termasuk bahasa, adat istiadat, dan kebiasaan makan.

2020061049 - Novia Zahra Syafira

Penawaran Special
 11-22 Juli 2024

- Format boardbook, tidak mudah robek
- ilustrasi full colour
- Cerita dan dialog mudah dipahami anak
- Mengajak anak untuk mengenal budaya Indonesia melalui tata cara makan

Usia 3-5 tahun

Yuk Pre-Order Sekarang!







@makanyuk.official

Gambar 4. 19 Poster Buku



Gambar 4. 20 Sticker Sheet "Makan Yuk!"



Gambar 4. 21 Standee Karakter Putri



Gambar 4. 22 Standee Karakter Putra

4.9 Konsep Verbal

Perancangan buku interaktif “Etika Makan Budaya Sunda” pada anak usia 3-5 tahun ini memerlukan pendekatan verbal untuk menyampaikan informasi dan diterima dengan mudah oleh target pengguna. Target geografis buku ini mencakup

seluruh wilayah Indonesia, oleh karena itu bahasa yang digunakan dalam buku interaktif “Etika Makan Budaya Sunda” pada anak usia 3-5 tahun adalah bahasa Indonesia (standar).

Judul Buku : Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun.

Fitur Interaktif :

- Lift The Flap
- Pull Tab

Isi : Pengenalan Tata Cara Makan Budaya Sunda terhadap pembaca yang mencakup seluruh wilayah Indonesia.

Tujuan buku ini adalah untuk mengajarkan anak-anak tentang keanekaragaman budaya Indonesia, khususnya Budaya Sunda, sambil merangsang kreativitas dan minat mereka dalam mencoba belajar hal baru. Diharapkan buku ini tidak hanya menjadi sumber pengetahuan yang bermanfaat tetapi juga membawa kesenangan dan keceriaan dalam proses belajar.

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 dibagi menjadi satu bagian per halaman.. Pendekatan ini dimaksudkan untuk memudahkan anak-anak dalam memahami isi cerita dengan mengurangi jumlah konten di setiap halaman. Selain itu, ini juga membantu anak dalam mengikuti alur cerita dan gambar dengan lebih mudah.



Gambar 4. 23 Layout Buku 1



Gambar 4. 24 Layout Buku 2

Komposisi buku ini tidak hanya mengandalkan visual dan cerita, tetapi juga menekankan aspek interaktifnya. Terdapat dua jenis metode interaksi yang digunakan, yaitu *pulltab* dan *lift a flap*, yang telah dijelaskan sebelumnya. Mekanisme interaksi ini dirancang untuk menyesuaikan dengan alur cerita dalam buku.

4.11 Penerapan Desain (*Final Artwork*)



Gambar 4. 25 Mockup Buku Interaktif *Makan Yuk!*

Foto diatas adalah tampilan dari buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun. Buku ini dirancang untuk memperkenalkan budaya makan khas budaya Sunda kepada anak-anak usia 3-5 tahun. Buku ini menggabungkan cerita, ilustrasi serta elemen interaktif yang menarik dan edukatif. Diharapkan buku interaktif ini dapat bermanfaat bagi anak usia dini.