



6.57%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 JUL 2024, 9:51 AM

Similarity report

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

IDENTICAL 0.17% **CHANGED TEXT** 6.4% **QUOTES** 0.03%

Report #21999605

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Indonesia sejak zaman leluhur sudah dikenal dengan budaya sopan santun dalam berbicara dan beretika. Pada setiap agama yang hadir, setiap umatnya dianjurkan untuk saling menghormati sesama. Tata krama merupakan salah satu budaya masyarakat Indonesia sejak lama.

23 Sikap ramah dan sopan santun merupakan unsur penting dalam kehidupan sehari-hari.

Norma atau etika sudah seharusnya menjadi sifat dan sikap yang sering dijumpai di masyarakat, yaitu norma kesopanan. Diperlukan upaya menjaga kelestarian budaya di Indonesia agar tidak tergerus oleh waktu. Pelestarian budaya harus dilakukan secara berkelanjutan dan terus-menerus, mengarah pada tindakan yang teratur dan sistematis untuk mencapai tujuan yang menjamin kelangsungan dan kekekalan budaya tersebut. (Widjaja, 2019). Penting bagi anak-anak untuk diperkenalkan dengan rasa cinta pada tanah air, yang sering disebut nasionalisme, sejak dini. Hal tersebut yang akan membantu mereka ini menjadi seseorang yang menghargai bangsa dan negaranya sendiri. (Dr. Zubaedi, 2017). Noor Faaizah dalam sebuah artikel detikEdu yang berjudul “25 Contoh Norma Kesopanan dalam Kehidupan Sehari-hari” pada tanggal 28 Agustus 2023 menulis, Prinsip kesopanan mengajarkan seseorang untuk berperilaku dengan hormat terhadap orang lain di masyarakat (Faaizah, 2023). Etika adalah prinsip moral yang menentukan bagaimana manusia berinteraksi. Hayuning Ratri Hapsari pada website yoursay.suara.com pada artikel berjudul “7 Etika Dasar yang

wajib Diajarkan Pada anak, Menunjukkan Rasa Hormat pada tanggal 30 Mei 2023 mengatakan Pendidikan moral harus ditanamkan sedari kecil supaya terjadinya pembiasaan sampai dewasa (Hapsari, 2023). Etika sopan santun dalam berperilaku dalam berbagai kegiatan sudah seharusnya diajarkan sejak usia sedini mungkin. Dr. Merry Pane dalam artikel Alodokter.com pada tanggal 11 Februari 2023 mengatakan bahwa orangtua itu memiliki peran yang sangat penting untuk memberikan pengajaran tentang etika dasar. Beberapa etika sopan santun yang dapat mulai diajarkan kepada anak-anak, yaitu etika dasar (kata 'tolong', 'terima kasih', dan 'ma af'), konsep berbagi, etika ketika bertamu, dan etika di meja makan (Pane, 2023). Tata krama, juga dikenal sebagai sopan santun, adalah sistem norma yang berkembang. Orang-orang menggunakan sistem ini dalam interaksi satu sama lain untuk membangun keakraban, pemahaman, dan penghormatan satu sama lain sesuai dengan norma adat yang telah ditetapkan (Islam & Sultan Nazmi Chairul Islam, 2021). Di Indonesia, tata krama berlaku dengan beragam bentuknya. Terutama dalam hal etika, terdapat wilayah-wilayah yang menjunjung tinggi etika berdasarkan adat istiadat asli setempat. Ada juga daerah yang mengikuti pedoman etika yang dipengaruhi oleh agama yang dominan di sana. 2 Selain itu, terdapat pula daerah di mana keduanya, yaitu etika berdasarkan adat istiadat dan etika agama, saling berbaur menjadi satu, seringkali disebut sebagai akulturasi (Simamora, 1987) Pengajaran etika anak usia dini pada meja makan sangatlah penting. Ajeng Raviando pada website cantik.tempo.co pada artikel berjudul "Manfaat Ajari Anak Etika Makan Sejak Dini pada tanggal 23 Mei 2016 mengatakan bahwa lebih baik jika anak diperkenalkan dengan etika makan sejak dini. Idealnya memang saat anak sudah memasuki usia dasar. Namun, saat anak menginjak usia balita, tak ada salahnya mulai dikenalkan hal yang simple. "Anak juga belajar sopan santun saat makan, sehingga kelak anak lebih mudah berinteraksi dengan orang lain, tuturnya (Andriani, 2016). Sifat eksploratif anak yang cenderung menunjukkan ketertarikan pada hal-hal baru memiliki dampak pada kebiasaan makan anak. Fenomena

ini menyebabkan anak terkadang menunjukkan sikap pilih-pilih, contohnya, anak balita mungkin lebih suka mengonsumsi makanan ringan dan kemudian enggan makan pada jam makan utama. Selain itu, masalah perilaku atau pola makan ini dapat berkembang menjadi masalah makan jika tidak ditangani segera. Anak-anak seringkali sulit atau rewel saat orang tua mencoba memberinya makan (Hartanto, 2021). Mengembangkan potensi anak secara menyeluruh merupakan usaha besar yang dilakukan oleh orangtua untuk membentuk potensi pada anak. **19** Pola pengasuhan orangtua merupakan langkah terbaik yang dapat diambil untuk memberikan pendidikan kepada anak. Pola pengasuhan juga dapat dijelaskan sebagai cara merawat dan metode disiplin orangtua saat berinteraksi dengan anak. Tujuannya adalah membentuk karakter dan kepribadian anak, serta menyampaikan nilai-nilai yang akan membantu anak beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Nida & Hartanto, 2021) Sebuah metode yang dapat terus ditingkatkan dalam mengembangkan pengajaran kepada anak adalah buku interaktif. Buku menciptakan suatu proses perkembangan dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk visualisasi. Berbagai manfaat positif bagi anak dapat ditemukan melalui buku cerita bergambar. Pemahaman anak-anak terhadap lingkungan dapat meningkat melalui buku cerita bergambar, karena berpengaruh pada aspek kehidupan (Hsiao, 2015) Buku interaktif yang membahas tata krama di meja makan untuk anak usia 3-5 tahun ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan perilaku yang baik sejak dini. Elemen interaktif menjadi penting pada perancangan buku ini karena memberikan anak-anak pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Melalui permainan interaktif, dan pertanyaan yang melibatkan pembaca, buku tersebut dapat meningkatkan minat anak-anak dalam memahami konsep tata krama dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan menyertakan elemen visual yang menarik dan cerita yang relevan, buku interaktif ini dapat menjadi sarana yang efektif untuk membangun pemahaman mereka terhadap norma-norma sosial dan tata krama yang positif. **14** **1.2** Identifikasi Masalah Penulis menemukan beberapa permasalahan yang perlu

dipecahkan berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: 1. Pentingnya pengenalan etika makan berdasarkan budaya sunda untuk anak 3-5 tahun di Tangerang Selatan. 2. Dibutuhkannya media belajar yang mengenalkan etika makan berdasarkan budaya sunda 1.3 Rumusan Masalah Penulis merumuskan dua rumusan masalah sebagai dasar penyelesaian masalah, yaitu: 1. Bagaimana cara yang efektif untuk menyampaikan etika makan berdasarkan budaya sunda untuk anak 3-5 tahun? 2. Media apa yang dapat memuat konten etika makan budaya sunda dengan menarik dan efektif? 1.4 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian dari latar belakang dan penjelasan permasalahan, penulis memiliki tujuan dalam menulis tugas akhir yaitu: 1. Merancang media interaktif mengenai etika makan suku sunda sebagai media pengembangan tata krama anak usia tiga sampai lima tahun. 2. Membuat buku interaktif dengan ilustrasi yang menarik untuk menyampaikan etika makan suku sunda untuk anak tiga sampai lima tahun. 1.5 Manfaat Penelitian Manfaat dari penelitian dari perancangan buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun adalah: 1. Bagi Masyarakat Penelitian ini memberikan manfaat berupa peningkatan kesadaran masyarakat terhadap etika makan pada anak usia 3-5 tahun melalui buku interaktif, membangun kebiasaan positif bagi anak usia dini. 2. Bagi Peneliti Penelitian ini berkontribusi pada literatur ilmiah dalam bidang pendidikan anak usia dini dan desain buku interaktif, dengan fokus pada pengembangan model desain yang efektif serta pemahaman lebih mendalam tentang karakteristik anak usia 3-5 tahun dalam konteks etika makan. 3. Bagi Institusi Institusi pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, dan meraih peningkatan reputasi sebagai lembaga yang peduli terhadap perkembangan anak melalui inovasi pendidikan. 1.6 Sistematika Penulisan Struktur bab pada laporan Tugas Akhir ini diatur dengan tujuan untuk mempermudah pencarian informasi yang diperlukan dan memberikan gambaran yang sistematis tentang penyelesaian pekerjaan.

Penyajian laporan Tugas Akhir ini mengikuti susunan penulisan sebagai berikut: a. Bagian Awal dalam Laporan Tugas Akhir Bagian awal laporan Tugas Akhir ini mencakup pengantar dan penyusunan struktur laporan serta dokumen resmi terkait Tugas Akhir, termasuk halaman judul Tugas Akhir, lembar pengesahan tugas akhir, persetujuan dosen pembimbing, dan surat pernyataan tentang keaslian Tugas Akhir, persetujuan untuk publikasi dan penyerahan hak cipta, kata pengantar, abstrak, daftar isi, gambar, tabel, dan lampiran yang disiapkan secara menyeluruh selama proses penulisan laporan Tugas Akhir. b. Bagian Isi dalam Laporan Tugas Akhir BAB I PENDAHULUAN Bagian pendahuluan bertujuan untuk memberikan konteks dan gambaran ringkas mengenai tujuan dari perancangan buku Makan Bersama Si Kecil: Petualangan bersama si kecil di Bumi Sunda. Bagian ini meliputi penjelasan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan keuntungan penelitian, dan prosedur penulisan yang akan diikuti BAB II TINJAUAN UMUM Bagian tinjauan umum bertujuan untuk membahas konsep-konsep untuk mendapatkan konsep perancangan dalam buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan Budaya Sunda untuk anak usia 3-5 tahun. Pada bagian ini mencakup tinjauan pustaka, tinjauan teori dan juga kerangka berpikir. BAB III METODOLOGI DESAIN Bagian metodologi desain ini membahas mengenai pendekatan yang digunakan untuk perancangan system yang menjadi focus penelitian dan membahas konsep-konsep dalam perancangan buku interaktif untuk anak-anak suku sunda 3-5 tahun. Dalam bab ini berisikan rancangan penelitian, jenis penelitian, lokasi penelitian dan teknik analisa data. BAB IV STRATEGI KREATIF Membahas tentang konsep karya, yang meliputi strategi komunikasi, konsep visual, konsep kreatif, konsep verbal dan final art. BAB V Bagian ini berisi kesimpulan yang di dapat dari penelitian dan hasil akhir yang telah dirancang oleh penulis. c. Bagian Akhir dalam Laporan Tugas Akhir Di bagian terakhir dari laporan Tugas Akhir ini, terdapat referensi yang berfungsi sebagai penunjang informasi dan data pendukung untuk memperkaya konten laporan

Tugas Akhir. Referensi ini mencakup daftar pustaka dan lampiran yang relevan. BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Buku *Table Talks: A Book about Table Manners* oleh Julia Cook, 2016 membahas tentang etika makan di meja dengan pendekatan yang unik, melalui sudut pandang karakter yang disampaikan melalui ilustrasi dan pesan yang menghibur. Dalam buku ini, penulis menggambarkan dengan lucu dan menarik mengenai pentingnya tata krama yang baik di meja makan. Buku ini diperuntukan bukan hanya pada anak-anak tetapi juga berlaku untuk orang dewasa. Buku ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai panduan praktis untuk membentuk keterampilan sosial yang penting, terutama dalam konteks meja makan. Dengan menyampaikan pesan melalui karakter, buku ini memberikan pemahaman tentang tata krama makan yang baik dan pentingnya keterampilan sosial ini dalam kehidupan sehari-hari. Buku *Table Manners Workbook for Kids 4-12*, 2023 oleh J.Hines ini memperkenalkan konsep dasar tata krama meja, seperti mengatur meja, menggunakan peralatan dan serbet, dan memahami cara makan makanan. Kemudian berlanjut dengan topik yang lebih maju, seperti cara menggunakan peralatan makan, membuat percakapan di meja, dan berperilaku dalam situasi makan formal. Buku kerja dirancang agar menyenangkan dan mendidik, dengan ilustrasi penuh warna dan instruksi yang mudah diikuti. Buku ini ditulis dalam bahasa yang mudah dimengerti untuk anak-anak, cocok untuk penggunaan di rumah dan kelas. Ini adalah alat yang hebat bagi orang tua dan guru untuk digunakan sebagai bagian dari kurikulum komprehensif tentang tata krama dan etika. Ini akan membantu anak-anak mengembangkan kemampuan yang diperlukan untuk tampil dalam situasi makan apa pun dengan percaya diri dan anggun. Buku kegiatan ini akan membantu anak-anak belajar tata krama meja dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Jurnal "Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini" yang ditulis oleh Sultan Nazmi Chairul Islam, Jaaka Yarfa Alhaqqa, Supriyono ini dapat disimpulkan bahwa Tata krama dan moral memegang peranan krusial

dalam kehidupan sehari-hari. Kedua komponen ini sangat penting untuk mendapatkan pengakuan di masyarakat atau lingkungan sosial. Pengajaran tata krama pada anak-anak sejak dini sangat penting agar kebiasaan dan karakter tersebut dapat terinternalisasi dengan baik hingga dewasa. Meskipun moral menurun, beberapa anak dan siswa masih melakukan beberapa kebiasaan baik. Ini menunjukkan bahwa pengajaran tata krama tidak sepenuhnya dihapus, tetapi perlu diperhatikan agar moral anak tetap baik. Sangat penting bahwa peran orang tua, guru, lingkungan, dan pemerintah memainkan peran yang signifikan dalam membangun moral anak-anak. Orang tua, guru, lingkungan sosial, dan pemerintah semua harus berpartisipasi dalam menangani degradasi moral anak-anak. **2** Diharapkan masalah ini akan diperbaiki dan generasi penerus Indonesia akan memiliki budi pekerti serta kepribadian yang berkualitas. Jurnal Delly Halim dan Ashiong Parheehan Munthem berjudul "Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini" mengangkat pentingnya buku cerita bergambar untuk perkembangan anak usia dini. Mengembangkan buku cerita bergambar ini dapat mencakup beberapa elemen penting, seperti alur, tokoh, dan isi cerita, yang harus disusun dengan benar agar anak usia dini dapat memahaminya. Pemilihan diksi dan penggunaan bahasa dalam cerita bergambar juga harus disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Pengembang harus memastikan komposisi warna yang digunakan menarik perhatian anak-anak selama proses membuat buku cerita bergambar. Ilustrasi yang digunakan harus mendorong imajinasi anak, memberikan pengalaman visual yang menarik, dan mendukung pemahaman mereka tentang cerita. Jurnal yang ditulis oleh Nanda Maghfirotus Hasanah berjudul "Perancangan Flap Book Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah" membahas tentang bagaimana anak-anak tumbuh dengan cepat dalam hal fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa, dan sosial pada tahap awal perkembangan mereka. Salah satu cara untuk mendidik anak usia dini adalah dengan melibatkan mereka dalam kegiatan cerita atau membaca buku cerita. Keterampilan ini meningkatkan rasa ingin tahu, kepercayaan diri,

kemampuan berpikir kritis, dan keinginan untuk mengeksplorasi dunia luar. Dengan kata lain, teknik ini dapat meningkatkan kecerdasan emosional, spiritual, dan mental anak. Penyampaian nilai-nilai tata krama sangat penting dalam pendidikan anak usia prasekolah. Selain itu, buku cerita bergambar adalah metode pembelajaran yang sangat bermanfaat. Ini dapat digunakan baik di rumah maupun di lembaga prasekolah.

2.2 Tinjauan Teori 2.2 9 1

Anak Usia Dini Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003, anak usia dini didefinisikan sebagai mereka yang berusia antara dan 6 tahun, atau antara dan 8 tahun menurut pakar pendidikan anak. Menurut (Mansur, Pustaka Belajar, 2005) Anak-anak dalam kelompok ini mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda, termasuk perkembangan yang berbeda sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing. Ini juga berlaku untuk anak-anak berusia 3 hingga 5 tahun yang sedang berada pada periode perkembangan yang signifikan dalam hal fisik, kognitif, dan sosial-emosional.

2.2.2 Psikologi Perkembangan Anak Menurut Piaget, anak-anak usia dini memiliki pikiran yang bersifat pra- operasional, yang memungkinkan mereka mengembangkan tindakan terstruktur untuk menangani keadaan yang mereka hadapi. Ini adalah waktu ketika anak-anak mulai memahami simbol-simbol yang terkait dengan objek tertentu (Patilima, 2015). Dalam perspektif perkembangan anak menurut Piaget, proses ini dianggap sebagai perjalanan genetik yang menjadi dasar bagi mekanisme biologis dalam pengembangan struktur syaraf.

2.2.3 Etika Makan Etika makan merupakan serangkaian norma yang harus diikuti ketika seseorang makan di meja. Aturan etika makan, yang diperkenalkan oleh masyarakat Eropa, menjadi standar yang umum diikuti oleh setiap individu saat bersantap, baik itu di rumah, restoran, atau acara resmi. Meskipun setiap budaya memiliki aturan dan norma khususnya, etika meja ini tetap penting sebagai pedoman untuk mengajarkan etika makan. Pendidikan anak mengenai perilaku yang sopan tidak harus menunggu sampai mereka mulai bersekolah; sebaliknya, sebaiknya dilakukan sejak usia dini. Hal ini disebabkan oleh kemampuan anak untuk dengan mudah mengingat dan

membawa pelajaran tersebut hingga dewasa. Ada banyak aspek sopan santun yang dapat diajarkan kepada anak, salah satunya adalah etika makan (Nurmaya Husnaeni Pane, 2016). 2.2.4 Kebiasaan Makan Suku Sunda Masyarakat suku Sunda memiliki kebiasaan khas terkait budaya makan dan kesehatan. Mereka cenderung menyukai makanan sayur mentah yang disebut "lalapan".

18 Lalapan yang mereka makan biasanya terdiri dari daun kemangi, kacang panjang, timun, dan daun singkong. Bagi mereka, makan tanpa lalapan akan terasa kurang nikmat. Kebiasaan mengonsumsi lalapan ini telah turun-temurun dan salah satu alasannya adalah karena tanah di wilayah Sunda melimpah hasil sayurannya, sehingga mudah didapat. Meskipun masyarakat Sunda gemar menyantap sayuran mentah, mereka juga tidak meninggalkan sayuran yang dimasak. Mereka percaya bahwa sayuran memiliki sangat banyak manfaat bagi kesehatan tubuh, seperti vitamin yang terkandung di dalamnya yang dapat menjaga kesehatan tubuh, meningkatkan kehalusan dan kebersihan kulit, serta meningkatkan pencernaan. Menurut keyakinan mereka, rutin mengonsumsi sayuran juga dapat mengurangi bau tubuh (Kusumaningtyas, 2016)

S 2.2.5 Buku Anak Buku anak mencakup berbagai kategori buku yang khusus dirancang untuk anak-anak, termasuk buku cerita, buku pelajaran, buku aktivitas, dan panduan. 6 Sesuai dengan definisi Menurut American Library Association, buku anak adalah buku yang sesuai dengan kemampuan membaca anak-anak dan minat anak-anak dalam rentang usia atau tingkat pendidikan tertentu. mulai dari prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Nancy Anderson dalam (Laila & Yati, 2015) Buku bacaan anak termasuk dalam Buku bergambar termasuk dalam enam kategori: buku tanpa kata; buku yang membahas konsep seperti huruf, angka, dan warna; sastra tradisional (mitos, dongeng, cerita rakyat, legenda, dan sajak); fiksi (fantasi, modern, dan sejarah); biografi dan autobiografi; dan buku pengetahuan. Syair dan puisi juga masuk ke dalam kategori ini. Menurut (Aura, 2019) berikut buku anak berdasarkan jenis dari bahannya pembuatannya bisa digolongkan menjadi tiga, yaitu: a. Soft Book b. Hard Book/Board Book c.

Paper Book 1. Buku Anak Berdasarkan Isi dan Bentuk Menurut (Aura, 2019) berikut adalah jenis-jenis buku anak berdasarkan jenis isi dan bentuknya diantaranya, yaitu: a. Pop up book b. Cube book c. Lift the flap book d. Slide out book e. Books with shoelace f. Puzzle book g. Foam book h. Mini board book i. Fold book j. Spin & find book k. Encylopedi Book l. Dictionary book m. Atlas book n. Book set o. Comic book p. Picture story book q. Activity book r. Augmented reality book 2.2.6 Buku Interaktif Menurut (Chairil Hidayat, 2020), Buku interaktif memungkinkan interaksi dua arah antara pembaca dan kontennya.

10 Pembaca dapat berinteraksi dengan buku dengan mewarnainya, melipatnya, mencari sesuatu yang hilang, merangkainya, atau mendengarkan suara yang ada di dalamnya. 16 Buku interaktif memungkinkan pembaca terlibat aktif dengan isi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Dalam konteks ini, "interaktif" didefinisikan sebagai adanya aksi timbal balik, hubungan antaraksi, dan keaktifan bersama. Secara harfiah, buku interaktif dapat didefinisikan sebagai kumpulan informasi dan pengetahuan yang aktif atau terlibat dalam aksi timbal balik. Berdasarkan jurnal yang ditulis oleh Wiliyanto dalam (Chairil Hidayat, 2020) terdapat delapan jenis buku interaktif, antara lain: tab: a. Buku interaktif pull tab : Buku interaktif menggunakan kertas yang ditarik unruk menunjukkan halaman beriktnya. b. Buku interaktif touch and feel : Buku interaktif ini ditujukan untuk anak-anak usia prasekolah dan dimaksudkan untuk menumbuhkan minat mereka dalam mengenali berbagai tekstur, seperti yang ditunjukkan oleh bulu halus pada gambar burung. c. Buku interaktif play-a-song : Jenis buku interaktif yang memiliki tombol yang dapat ditekan untuk mengeluarkan musik atau suara yang sesuai dengan ceritanya. d. 3 Buku interaktif pop-up : Merupakan buku interaktif yang berisi gambar-gambar tiga dimensi dengan menggunakan lipatan kertas. e. Buku interaktif lift-the flap : Merupakan buku interaktif yang berisi gambar-gambar tiga dimensi dengan menggunakan lipatan kertas. f. Buku interaktif hidden object book : Jenis buku interaktif yang mengajak anak-anak

untuk menemukan objek yang tersembunyi pada halaman. 2.2.7 Ilustrasi Menurut definisi kamus, ilustrasi merujuk pada gambar, diagram, atau peta yang digunakan untuk menggambarkan atau memperindah sesuatu, khususnya bagian tulisan dalam suatu karya cetak seperti buku. Fungsinya adalah untuk memberikan kejelasan atau penjelasan terhadap suatu hal. Adapun jenis-jenis ilustrasi menurut (Nafisah, 2022) diantaranya yaitu: a. Kartun Tokoh kartun dapat berupa hewan, manusia, atau keduanya dalam cerita komedi yang menghibur. b. Ilustrasi Karya Sastra Karya sastra dapat berupa cerita pendek, puisi, atau sajak. c. Karikatur Karikatur karakter yang dikarikaturkan lucu, unik, dan kadang-kadang kritis. Tokoh karikatur dapat berupa manusia atau hewan. d. Vignette Vignette adalah gambar ilustrasi dekoratif yang digunakan untuk mengisi area kosong pada kertas cerita. e. Komik Komik dapat berbentuk buku atau lembaran gambar singkat. 2.2.8 Warna Menurut artikel "8 Psikologi Warna yang Menarik untuk Kamu Ketahui" di halodoc pada tanggal 27 Juni 2023, warna dapat dikaji melalui perspektif psikologi pada keadaan mental seseorang. Proses transformasi panjang gelombang cahaya yang mencapai retina menjadi sinyal listrik sebelum mencapai otak memiliki pengaruh pada emosi, suasana hati, dan perilaku seseorang (Fadli, 2023) Dikutip dari website Media Indonesia dengan judul "Pengertian Warna, Makna, Jenis, dan Skemanya dalam Desain Grafis" oleh Subari (2022), beberapa fungsi warna dalam desain grafis meliputi: a. Fungsi estetika: Warna memiliki kemampuan untuk membuat seseorang merasa indah. b. 1 Fungsi isyarat: Warna dapat memberikan petunjuk tentang sifat dan kondisi tertentu, seperti merah yang menarik perhatian. c. Fungsi psikologis: Warna dapat memberikan kesan perasaan tertentu, seperti warna abu-abu atau hijau dapat membuat seseorang merasa tenang. d. Fungsi alamiah: Warna merupakan sifat alami dari suatu objek dan mencerminkan sifat dengan nyata. e. Fungsi identitas atau pengenal: Warna membantu orang membedakan kelompok, organisasi, atau perusahaan satu sama lain. Warna seragam, bendera, dan logo perusahaan adalah contohnya. 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. Oleh sebab itu warna pastel akan digunakan dalam Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun.

2.2.9 Tipografi

Dikutip dari (Sihombing, Tipografi Dalam Desain Grafis, 2001) dalam bukunya "Tipografi dalam Desain Grafis Tipografi dipandang sebagai representasi visual dari berbagai cara komunikasi verbal. Ini dianggap sebagai komponen visual utama yang efektif. Huruf memiliki kemampuan untuk menyampaikan ekspresi yang tersirat dalam desain tipografi melalui nilai emosional dan estetikanya. Dengan alasan ini, tipografi sangat penting sebagai bagian tambahan dari desain, membantu menjelaskan konsep desain dan mengkomunikasikan ide bersama dengan elemen lain seperti ilustrasi. (Salmaa, 2022) menyebutkan bahwa terdapat 11 jenis font /huruf untuk pilihan desain & buku diantaranya yaitu: a. Font Serif b. Font San-Serif c. Font Script d. Font Slab e. Font Comic f. Font Blackletter g. Font Typewriter dan Dekoratif h. Font Stencil i. Font Retro j. Font Dingbat k. Font Pixel

2.2.10 Layout

Gavin Amborse & Paul Haris menjelaskan bahwa layout adalah susunan elemen desain dalam suatu bidang untuk menciptakan tampilan artistik. **11** Layout juga dapat disebut sebagai manajemen bentuk dan ruang, dengan tujuan utama untuk menjadikan elemen gambar dan teks komunikatif agar pembaca dapat dengan mudah menerima informasi. Suriyanto Rustan, dalam bukunya " Layout , Dasar & Penerapannya, mendefinisikan layout sebagai cara mengorganisasikan komponen desain dalam media tertentu untuk mendukung ide atau pesan

yang dibawa. Prinsip-prinsip layout , seperti urutan, penekanan, keseimbangan, kesatuan, dan konsistensi, dianggap sebagai formula untuk menciptakan layout yang baik. Frank Jefkins menambahkan bahwa layout yang baik membutuhkan kesatuan, variasi, keseimbangan, irama, harmoni, proporsi, dan kontras. Kesemua prinsip tersebut diarahkan untuk mencapai tampilan yang estetis dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada pembaca. Pemilihan susunan atau struktur tata letak menggunakan grid , yang terdiri dari kolom dan baris, bertujuan untuk menciptakan tampilan yang lebih teratur dan terstruktur. Meskipun begitu, menurut penelitian yang mengacu pada buku anak yang telah diselidiki, tidak ditemukan aturan khusus terkait penggunaan grid pada buku anak. Oleh karena itu, yang paling penting dalam merancang buku anak adalah memastikan agar pembaca dapat dengan mudah mengikuti urutan bacaan dan tata letak yang menyenangkan bagi mata. Buku interaktif ini memiliki urutan pembacaan yang berjalan dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, sebagaimana umumnya buku anak. Selain menggunakan sistem grid, buku interaktif ini juga memperhatikan jarak antara grid yang diterapkan, yang disebut Subdividing Space , untuk memberikan ruang tambahan bagi tulisan atau informasi cerita. Gambar 2. 1 Layout Buku Interaktif 2.3 Kerangka Berpikir Menurut Sugiyono (2013), kerangka berpikir adalah rangkaian berpikir atau pola penelitian yang menjadi landasan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian terhadap objek yang dituju. Dengan kata lain, kerangka berpikir merupakan pola berpikir yang digunakan oleh peneliti untuk mengarahkan penelitian terhadap suatu objek dengan tujuan memecahkan permasalahan yang diidentifikasi dan mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan perspektif di atas, implementasi data tersebut dapat dijelaskan melalui kerangka berpikir dalam penelitian sebagai berikut: Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Pengajaran etika anak usia dini pada meja makan sangatlah penting. Ajeng Raviando pada website cantik.tempo.co pada artikel berjudul “Manfaat Ajari Anak Etika Makan Sejak Dini pada tanggal 23 Mei 2016 mengatakan bahwa anak-anak harus diajarkan

cara menjaga kesehatan makanan sejak usia dini. Ini idealnya terjadi saat anak memasuki usia dasar. Namun, ada baiknya mulai mengajarkan anak-anak hal-hal dasar, seperti makan di kursi makan bayi, memakai sendok garpu, memegang sendok, duduk dengan benar, dan makan dengan benar, saat mereka menginjak usia balita. Dengan mengajarkan kebiasaan makan yang baik pada anak-anak, akan ada banyak keuntungan. **13** Buku cerita bergambar, yang menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk visualisasi, merupakan metode yang dapat terus ditingkatkan dalam pengembangan anak. Buku cerita bergambar dapat memberikan banyak manfaat bagi anak usia dini. Buku cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang dunia sekitar karena memengaruhi aspek kehidupan sehari-hari (Hsiao, 2015). Perancangan Buku Interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun ini dapat menjadi solusi inovatif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan perilaku yang baik sejak dini. Komponen interaktif memainkan peran penting dalam perancangan buku ini karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak. Buku interaktif ini dapat menumbuhkan minat anak-anak untuk mempelajari konsep tata krama dengan cara yang lebih menyenangkan melalui permainan interaktif dan pertanyaan yang melibatkan pembaca. Dengan menggunakan elemen visual yang menarik dan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, buku ini dapat membantu anak-anak belajar tentang norma sosial dan tata krama yang baik. **17** BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Metode Penelitian Penelitian kualitatif deskriptif ini dilakukan. Untuk mendapatkan pemahaman menyeluruh tentang fenomena yang dihadapi subjek penelitian, pendekatan kualitatif digunakan. Hasilnya akan dijelaskan secara menyeluruh dengan menggunakan bahasa dan kata-kata yang ada dalam situasi alami tertentu, menggunakan pendekatan ilmiah. Secara umum, penelitian kualitatif berusaha mendapatkan pemahaman tentang dunia melalui interpretasi tindakan masyarakat. berdasarkan perspektif mereka sendiri. Setelah itu, data dianalisis untuk membangun hipotesis, bukan untuk mengujinya (Sugiyono, 2013). Pendekatan kualitatif digunakan untuk

menekankan interpretasi peneliti berdasarkan teori yang ada. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mendapatkan pemahaman umum tentang realitas sosial dari sudut pandang peserta, sehingga peneliti dapat mendeskripsikan perancangan buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun dengan jelas.

3.2 Rancangan Penelitian

Menurut Tim Brown, pengertian design thinking ialah Design thinking merupakan suatu metode untuk menghasilkan inovasi yang berfokus pada manusia dan menggunakan alat-alat yang biasanya digunakan oleh desainer. Pendekatan ini menggabungkan tiga aspek utama: pertama, memahami kebutuhan orang; kedua, eksplorasi potensi teknologi; dan ketiga, perhatian terhadap aspek bisnis untuk mencapai keuntungan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode design thinking. Dikarenakan design thinking menekankan pada pengembangan ide dan solusi inovatif. Proses interaktifnya memungkinkan peneliti untuk secara kreatif mengeksplorasi berbagai ide dan menemukan solusi yang tepat. Dalam metode design thinking terdapat lima tahapan metode yaitu: 1. Emphasize

Untuk merancang buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun, langkah awal yang penting adalah memahami secara mendalam pengalaman, kebutuhan, dan tantangan yang dihadapi oleh anak usia dini dalam konteks etika di meja makan. Anak-anak usia dini sedang melalui tahap perkembangan kritis di mana mereka aktif menyerap dan membentuk pemahaman mereka tentang dunia mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami bagaimana anak-anak berinteraksi dengan suasana makan, bagaimana mereka merespons standar sosial, dan bagaimana mereka bertindak sesuai dengannya. mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi dalam memahami etika di meja makan. Oleh karena itu, diperlukannya melakukan observasi terhadap perilaku anak usia dini selama makan dan berinteraksi dengan orang tua untuk mendapatkan wawasan yang mendalam.

2. Define Dalam mendefinisikan masalah atau kebutuhan anak-anak yang dapat diatasi melalui pembelajaran etika di meja makan, fokus utama adalah pada identifikasi permasalahan yang dihadapi anak usia 3-5

tahun. Pemahaman mendalam terhadap masalah ini menjadi dasar untuk merancang buku interaktif yang efektif, permasalahannya meliputi: A. Anak-anak dalam rentang usia ini mengalami tantangan dalam memahami dan menerapkan etika di meja makan, seperti kesulitan duduk dengan tertib, kurangnya pemahaman tentang mencuci tangan sebelum makan, atau masalah memahami porsi makan yang sesuai. Oleh karena itu, langkah definisi ini mencakup identifikasi masalah-masalah khusus ini, agar dapat diatasi melalui pembelajaran etika yang terarah. buku tersebut dapat menampilkan ilustrasi yang menjelaskan tata cara duduk yang baik, menjelaskan pentingnya mencuci tangan sebelum makan, atau menyajikan cerita yang mengajarkan tentang porsi makan yang seimbang. Definisi masalah yang jelas ini menjadi dasar untuk menciptakan konten yang relevan dan efektif dalam membantu anak-anak memahami dan menerapkan etika di meja makan dengan baik.

3. Ideate Fokus pada tahap ini adalah menciptakan sebanyak mungkin ide kreatif yang dapat menyajikan etika di meja makan secara menarik dan edukatif. Proses implementasinya melibatkan sesi brainstorming untuk menghasilkan ide-ide inovatif, termasuk gambar, cerita, dan interaksi yang sesuai dengan usia target anak-anak usia 3-5 tahun.

4. Prototype Pada tahap ini difokuskan untuk membangun ide menjadi prototype awal buku interaktif yang mencakup tata letak, desain visual, dan elemen interaktif. Proses implementasinya melibatkan penggunaan alat desain dan teknologi yang sesuai untuk menciptakan versi awal buku interaktif yang dapat diuji dan dievaluasi.

5. Test Dalam tahapan ini adalah melakukan uji coba prototype dengan anak-anak usia 3-5 tahun untuk mengevaluasi reaksi mereka dan efektivitas desain buku interaktif. Proses implementasinya melibatkan pengorganisasian sesi uji coba dengan kelompok target, dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung dan melakukan perubahan berdasarkan hasil evaluasi.

3.3 Jenis Penelitian

a. Metode Riset Metode riset adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan memperoleh pemahaman mendalam tentang suatu topik atau pertanyaan penelitian.

b.

12 Metode Design Thinking Design Thinking adalah metode inovatif dan kreatif yang digunakan untuk memecahkan masalah kompleks dan membuat solusi yang berfokus pada pengguna. Teknik ini dapat digunakan dalam berbagai jenis penelitian, terutama yang berkaitan dengan desain, inovasi, dan perbaikan berbasis pengguna. 20 Emphasize, define, ideate, prototype, dan test adalah lima tahapan metode dalam metode design thinking. 3.4

Lokasi Penelitian Untuk memenuhi kebutuhan data dalam perancangan buku interaktif buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan untuk anak usia 3-5 tahun diperlukan pengambilan sampel melalui observasi, studi literatur, dan wawancara. Berikut ini adalah lokasi penelitian yang dituju menjadi objek dalam penelitian ini oleh penulis: a. Wawancara pada TK Indah Bintaro Alamat : Komplek Bintaro Jaya Sektor 4, Jl. Cucur Timur 9, Blok C2 No.7, Pd. Karya, Kec. Pd. Aren, Kota

Tangerang, Banten. b. Observasi pada TK Indah Bintaro Alamat : Komplek Bintaro Jaya Sektor 4, Jl. Cucur Timur 9, Blok C2 No.7, Pd. Karya, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang, Banten. c. Observasi pada Gramedia Alamat: CBD Emerald, Jl. Boulevard Bintaro Jaya No.02 CE/B, Parigi, Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15227 3.5

Teknik Pengumpulan Data Pentingnya pengumpulan data yang akurat dan memuaskan selama proses penelitian menekankan pentingnya memilih metode atau teknik pengumpulan data yang tepat untuk penelitian ini yang terdiri dari: 3.5.1 Wawancara Pemilihan wawancara sebagai metode pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi dengan cepat dan akurat, dan mendapatkan wawasan lebih mendalam mengenai penelitian. Dalam konteks topik permasalahan yang dihadapi, narasumber yang dipilih yaitu.

Ibu Anna Susiana Darmawati yang merupakan seorang guru, kepala sekolah, sekaligus founder dari TK Indah Bintaro. A. Wawancara Pada TK Indah Bintaro Berikut ini merupakan pertanyaan yang dijadikan materi wawancara, yaitu: 1. Bagaimana program makan siang bersama di TK Indah Bintaro membantu membentuk dasar perkembangan anak-anak, khususnya dalam hal tata krama dan etika makan? 2. Apa peran orang tua dalam mendukung

program makan siang bersama, terutama dalam hal memberikan sumbangan makanan dan bagaimana hal ini mencerminkan keterlibatan mereka? 3. Bagaimana pendekatan mandiri, seperti mencuci peralatan makan sendiri, diterapkan dalam program tersebut dan bagaimana hal ini memengaruhi perkembangan kemandirian anak-anak? 4. Bagaimana program ini membantu anak-anak yang mungkin memiliki ketidaknyamanan terhadap jenis makanan tertentu, dan bagaimana buku tata krama anak di meja makan dapat menjadi tambahan yang berharga? 5. Apa saja kontribusi positif yang dapat dilihat dalam perilaku anak-anak setelah mengikuti program ini, terutama dalam hal mencuci tangan, duduk dengan tertib, berdoa sebelum makan, dan tanggung jawab dalam membersihkan meja dan peralatan makan? 6. Apakah buku tata krama anak di meja makan dapat memberikan panduan tambahan dalam menciptakan lingkungan meja makan yang positif di TK Indah Bintaro? 7. Bagaimana penggunaan warna, gaya tipografi, gaya ilustrasi dan desain tata letak yang tepat, yang mudah dipahami oleh anak usia 3-5 tahun? Gambar 3. 1 Wawancara dengan Guru TK Indah 3.5.2 Observasi Dalam penelitian kualitatif deskriptif, tahap observasi sangatlah dibutuhkan untuk mendapatkan data yang bersifat nyata. 1. Observasi di TK Indah Bintaro Observasi akan dilakukan di TK Indah Bintaro yang merupakan wadah dalam pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, dan interaksi sosial dan emosional melalui bahasa dan komunikasi. Berikut adalah beberapa hal yang akan diamati: a. Memahami proses penerapan tata krama yang tercipta antar anak-anak dengan teman sesamanya dan orang lain disekitarnya b. Memahami betapa berpengaruhnya media visual sebagai sarana pembelajaran bagi anak-anak c. Memahami proses pembelajaran yang terjadi pada anak-anak 2. Observasi di Gramedia Observasi akan dilakukan di salah satu toko buku yaitu Gramedia, sebagai pusat penjualan buku terbesar di Indonesia, akan menjadi objek pengamatan dengan beberapa poin yang akan dilakukan: a. Mencari beberapa referensi buku anak usia 3-5 tahun untuk menjadi pembanding dalam gaya ilustrasi, penggunaan warna,

pengaturan tata letak, penggunaan tipogra serta ukuran buku. b. Mengenal jenis-jenis buku anak usia 3-5 tahun Gambar 3. 2 Observasi Gramedia 3.5.3 Hasil Studi Literatur Penelitian literatur sangat penting untuk proses penelitian karena berfungsi sebagai referensi untuk menyelesaikan topik penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai jenis literatur, termasuk: a. Buku Table Talks : A Book about Table Manners, 2016. b. Table Manners Workbook for Kids 4-12, 2023. c. Jurnal Pandangan Pemuda terhadap Pentingnya Tata Krama dan Budaya Pendidikan Anak Usia Dini, 2021. d. Jurnal Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini, 2019. e. Jurnal Perancangan Flap Book Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah, 2018.

24 3.6 Teknik Analisa Data 1. Metode Riset: Dalam penelitian ini, metode riset yang diterapkan adalah teknik analisis kuantitatif. Menurut (Agusta, 2003), data kuantitatif merujuk pada data yang dijelaskan secara deskriptif, berupa tulisan, kutipan, dan aspek tingkah laku individu yang dapat diobservasi dan dipelajari sebagai contoh kasus. (Medcom, 2022) menguraikan empat tahap analisis data kualitatif dalam penelitian, melibatkan pengumpulan data, reduksi/kategorisasi data, penampilan data, dan penarikan kesimpulan. 2. Metode Design Thinking : Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode design thinking. Pemilihan metode design thinking dipilih karena dalam proses pengembangan inovasi, penting untuk memahami secara menyeluruh melalui pengamatan langsung terhadap calon pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pengguna, serta mengambil langkah-langkah yang efektif dalam menemukan solusi yang tepat. Menurut “Interaction Design Foundation dalam (Nandy, 2023) design thinking disebut sebagai suatu proses yang dilaksanakan secara berulang-ulang dengan tujuan untuk memahami pengguna, memecahkan perkiraan, mendefinisikan ulang permasalahan, dan menciptakan solusi dari masalah yang ada. Menurut metode pikiran desain, terdapat lima tahapan yang harus dilakukan: menekankan, mendefinisikan, memikirkan, membuat prototipe, dan menguji. 3.6.1 Analisa

Segmentasi, Targeting , dan Positioning Berikut ini adalah penentuan STP (Segmentasi, Targeting , dan Positioning) dari buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda untuk Anak 3-5 tahun agar mempermudah dalam menentukan serta memahami karakteristik target yang sesuai. 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) b. 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. 4 7 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. c. 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. 3.6.2 Strategi 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:

a. 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. d. When (Kapan) 1. Penulis melakukan penelitian dengan judul buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan untuk anak usia 3-5 tahun, dimulai dari bulan Desember 2023 hingga bulan Juni 2024. e. Where (Dimana) 1. Penelitian berlokasi pada Universitas Pembangunan Jaya, Gramedia dan TK Indah Bintaro. f. How (Bagaimana) 1. Metode penelitian yang digunakan dapat mencakup pengambilan sampel melalui

observasi, wawancara, dan studi literatur. **8** Metode design thinking dapat digunakan dengan tahapan yang melibatkan empathize, define, ideate, prototype, dan test.

3.6.3 Analisa Pesaing Dalam perbandingan antara buku Table Manner :

(Tata Cara Dalam Etika Makan) dan buku interaktif mengenai "Etika Anak di Meja Makan untuk anak usia 3-5 tahun, terdapat perbedaan dari segi visual.

Buku Table Manner : (Tata Cara Dalam Etika Makan) menampilkan desain sederhana dan profesional dengan gambar yang menekankan situasi formal saat makan. Warna yang umumnya netral dan fokus pada aturan etika makan menciptakan kesan formal. Di sisi lain, buku interaktif untuk anak-anak akan penuh warna, menampilkan karakter anak-anak yang ceria dan menarik perhatian dengan elemen-elemen seperti objek makanan yang disukai anak-anak. Ilustrasinya bersifat animasi. Menggunakan elemen interaktif, seperti flaps atau pull-tabs, juga memperkaya pengalaman belajar anak-anak. Tata letak yang ramah anak-anak dengan tipografi besar dan kalimat-kalimat pendek menjadikan buku ini lebih sesuai untuk pemahaman anak usia 3-5 tahun. Sementara buku Table Manner : (Tata Cara Dalam Etika Makan) menonjolkan keformalan. **22** 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 . 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. **5** Metode penelitian yang digunakan dapat

mencakup pengambilan sampel melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. 8

Metode design thinking dapat digunakan dengan tahapan yang melibatkan emphasize, 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 Inonesia 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 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

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 Wadisan 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. 12 Studi 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. 13 Final Karakter Putra 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 . 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. **21** 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. BAB V PENUTUP Dengan demikian, Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Buku Interaktif Makan Yuk " dalam Budaya Sunda untuk Anak-anak berusia 3-5 tahun bertujuan untuk memberikan kontribusi positif kepada dunia pendidikan anak. Melalui cerita yang menarik dan interaktif serta visual yang ramah anak, buku ini dimaksudkan untuk membantu anak- anak memahami

REPORT #21999605

tradisi makan yang ada di Indonesia. Buku ini dapat digunakan secara efektif dengan bimbingan guru dan orang tua berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran siswa dan menggunakan teknik bercerita untuk meningkatkan interaksi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai moral yang disampaikan. Untuk pengembangan buku ini di masa depan, evaluasi dan umpan balik pengguna sangat penting. Dengan cara ini, laporan tugas akhir ini dibuat. Semoga buku interaktif "Makan Yuk!" dalam Budaya Sunda ini dapat menjadi alat yang berguna untuk mengajarkan karakter anak usia dini dan mempengaruhi perkembangan mereka. 15 Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu dan memberikan kontribusi dalam perancangan buyku ini.



REPORT #21999605

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	0.83% www.oktapriyana.com	●
	https://www.oktapriyana.com/2023/04/Konsep-Warna-Dalam-Desain-Grafis.html	
INTERNET SOURCE		
2.	0.58% journals.usm.ac.id	●
	https://journals.usm.ac.id/index.php/jdsb/article/download/3411/2374	
INTERNET SOURCE		
3.	0.57% kc.umn.ac.id	●
	https://kc.umn.ac.id/1077/3/BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE		
4.	0.5% repository.dinamika.ac.id	●
	https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6615/1/17420100067-2022-UNIVERSI...	
INTERNET SOURCE		
5.	0.41% download.garuda.kemdikbud.go.id	●
	http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=622244&val=1027...	
INTERNET SOURCE		
6.	0.41% repository.unpas.ac.id	●
	http://repository.unpas.ac.id/43897/3/BAB%20II.pdf	
INTERNET SOURCE		
7.	0.36% repository.dinamika.ac.id	●
	https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/4095/1/16420100069-2020-UNIVERSI...	
INTERNET SOURCE		
8.	0.34% www.slideshare.net	●
	https://www.slideshare.net/RintaArina/creative-thinking-4teknik-brainstorming...	
INTERNET SOURCE		
9.	0.29% ejournal.stkipmodernngawi.ac.id	●
	https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JMECE/article/download/35..	



REPORT #21999605

INTERNET SOURCE		
10.	0.27% download.garuda.kemdikbud.go.id http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2489976&val=236...	●
INTERNET SOURCE		
11.	0.26% repository.uir.ac.id https://repository.uir.ac.id/5344/5/bab2.pdf	●
INTERNET SOURCE		
12.	0.24% markplusinstitute.com https://markplusinstitute.com/explore/design-thinking-adalah/	●
INTERNET SOURCE		
13.	0.24% jurnal.unissula.ac.id http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/jpbsi/article/view/13437	●
INTERNET SOURCE		
14.	0.18% eprints.iain-surakarta.ac.id https://eprints.iain-surakarta.ac.id/6641/1/Azka%20Kirana%20Putri_195211018...	●
INTERNET SOURCE		
15.	0.18% d3kebidanan.stikespemkabjombang.ac.id http://d3kebidanan.stikespemkabjombang.ac.id/wp-content/uploads/2018/12/...	●
INTERNET SOURCE		
16.	0.16% repository.umj.ac.id https://repository.umj.ac.id/2329/1/BUKU%20ABK_SW.pdf	●
INTERNET SOURCE		
17.	0.15% repository.umko.ac.id https://repository.umko.ac.id/id/eprint/170/4/BAB%203%20SHELLA.pdf	●
INTERNET SOURCE		
18.	0.15% esqnews.id https://esqnews.id/berita/nyunda-mengapa-namanya-lalapan	●
INTERNET SOURCE		
19.	0.15% paudpedia.kemdikbud.go.id https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220323_162204.pdf	●
INTERNET SOURCE		
20.	0.15% dspace.uui.ac.id https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/20221/08%20naskah%20p...	●



REPORT #21999605

INTERNET SOURCE

21. **0.13%** itjen.kemdikbud.go.id

<https://itjen.kemdikbud.go.id/web/memilih-buku-bacaan-bagi-siswa-paud-tk-d...>



INTERNET SOURCE

22. **0.13%** eprints.upj.ac.id

<https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3168/11/11.%20BAB%20IV.pdf>



INTERNET SOURCE

23. **0.11%** jurnal.spada.ipts.ac.id

<https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/adam/article/download/375/416/2907>



INTERNET SOURCE

24. **0.03%** core.ac.uk

<https://core.ac.uk/download/pdf/80764146.pdf>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.03%** repository.dinamika.ac.id

<https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6615/1/17420100067-2022-UNIVERSI...>