

*Original article*

## **INTERACTIVE BOOK DESIGN FOR 3-5 YEARS OLD CHILDREN**

**Winindita Aisyah Puteri<sup>1</sup>, Patra Aditia<sup>2</sup>, Wirania Swasty<sup>3</sup>**

<sup>2</sup>Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>wininditaap@gmail.com, <sup>2</sup>patra.aditia@gmail.com, <sup>3</sup>wirania@tcis.telkomuniversity.ac.id

### **ABSTRACT**

For parents who have children with the age in the range 3-5 years old, they should notice their children need motoric stimulation that can help their motoric development. In big city, most parents are too busy with their works, that less time are spent with their children so that parents do not have much time for train their children.

That's the main reason, writer decided to design a book, in this case, the interactive book for children that in the future could help the children's motoric stimulation. In this design, writer used an observation method for data collection for similar type of book, references for similar books and source interview. For the theory, writer used the theor about book, storybooks, graphic design elements and storytelling visual theory.

Writer experienced a cooperation with book publisher in this thesis to publish this interactive book. Psychology theory for younger children and age-based theory are used as a references in need of making this interactive book.

This data collection produced an interactive book for 3-5 years old children to form doing the simulations for activities in the morning, and to help them developing their motoric ability can reach its maximum level.

**Key Words:** Motoric, Book, Children, Interactive, Illustration.

## Pendahuluan

Usia 0-5 tahun sering disebut sebagai “usia emas” (*The Golden Age*) dimana fisik dan otak anak sedang berada di masa pertumbuhan terbaiknya. Pada usia emas kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi. Apapun informasi yang akan diterima akan berdampak bagi anak. Di masa ini, orang tua terutama Ibu harus bisa mendidik dan mengoptimalkan kecerdasan anak baik secara intelektual, emosional, dan spiritual. Usia emas merupakan waktu terbaik bagi anak untuk mempelajari berbagai macam keterampilan, membentuk kebiasaan-kebiasaan yang akan berpengaruh pada masa kehidupan selanjutnya [1].

Perkembangan fisik-motorik pada setiap anak tidak selalu sama. Adapun perkembangan keterampilan motorik anak yang perlu diasah agar berdampak baik di kehidupan selanjutnya nanti. Kemampuan motorik anak sangatlah penting, karena apabila tidak dikembangkan kemampuan motoriknya akan berdampak juga kelak nantinya.

Di kota-kota besar kebanyakan orang tua sibuk dengan pekerjaannya sehingga waktu dengan sang anak berkurang. Bagi orang tua yang memiliki anak usia 3-5 tahun, tentunya sang anak membutuhkan stimulasi motorik yang dapat membantu dalam perkembangan kemampuan motorik mereka. Banyak juga orang tua yang tidak mengetahui hal tersebut, karena stimulasi motorik jarang dilakukan maka perkembangan motorik anak tidak dapat berkembang maksimal sesuai dengan yang diharapkan.

Stimulasi motorik bisa didapat dari cara bermain, dimana anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Anak-anak membutuhkan stimulasi dengan bantuan orang dewasa agar lebih optimal perkembangannya. Dari penjabaran tersebut, identifikasi masalah yang ada adalah kedua orang tua yang sibuk dengan pekerjaannya sehingga jarang melakukan hal-hal yang berhubungan dengan stimulasi motorik anak.

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat buku interaktif untuk anak usia 3-5 tahun yang dapat membantu memberikan stimulasi motorik untuk anak.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah metode observasi, studi pustaka, dan wawancara. Metode analisis yang digunakan adalah analisis matriks perbandingan. Observasi dilakukan langsung terhadap buku-buku sejenis dengan buku yang akan penulis rancang [2]. Studi pustaka dilakukan terhadap buku teori yang

berkaitan dengan perancangan yang dibuat dan dilakukan di perpustakaan universitas Telkom dan perpustakaan BAPUSIPDA [3]. Wawancara dilakukan kepada pembuat buku cerita anak dan psikologi anak [4]. Analisis matriks perbandingan dengan membandingkan buku-buku interaktif sejenis dengan buku yang akan peneliti rancang [5].

## Dasar Pemikiran

Dalam perancangan buku interaktif ini diperlukan beberapa teori sebagai acuan dalam pengerjaannya. Adapun teori yang digunakan seperti teori buku, buku anak, buku interaktif, anatomi, buku cerita bergambar, elemen-elemen desain grafis seperti tipografi, ilustrasi, warna, layout, dan *visual storytelling*.

Buku adalah bendel lembar kertas, lembar kertas berjilid; kitab, bendel [6]. Buku anak adalah buku yang memiliki ilustrasi dengan huruf yang agak besar dan lebih memiliki banyak gambar daripada teksnya [7]. Buku interaktif adalah buku yang dapat berinteraksi langsung dengan pembacanya dengan berbagai macam cara penyampaian serta pengalaman yang dapat membuat pembaca merasakan sensasi yang berbeda [8]. Anatomi buku adalah bagian-bagian yang merupakan kelengkapan sebuah buku [9]. Buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang mengajarkan cerita dengan gambar [10].

Tipografi merupakan ilmu memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu [11]. Ilustrasi adalah seni atau proses dari produksi atau engadaan sebuah gambar, foto atau diagram yang dilengkapi teks [12]. Warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata kita guna membedakan ragam suatu, baik benda mati maupun benda hidup [11]. Layout adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya [13]. *Visual storytelling* berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dengan gaya yang memikat [14].

## Lembaga Terkait (Penerbit Gramedia Pustaka Utama)



Gambar 1. Logo Gramedia Pustaka utama

Buku yang dirancang penulis adalah buku cerita bergambar dengan konsep buku interaktif tentang aktifitas sehari-hari yang dapat membantu anak dalam mengoptimalkan kemampuan motorik mereka untuk usia 3-5 tahun. Peneliti ingin melakukan kerja sama dengan Penerbit Gramedia Pustaka Utama yang termasuk ke dalam penerbit besar di Indonesia.

Penerbit Gramedia Pustaka Utama berdiri sejak tahun 1974, dan telah menerbitkan lebih dari 30 ribu judul buku. Buku fiksi pertama yang diterbitkan adalah novel Karmila, karya Marga T, sedangkan untuk buku nonfiksi pertama adalah Hanya Satu Bumi, yang ditulis oleh Barbara Ward dan René Dubos (diterbitkan bekerja sama dengan Yayasan Obor).

Saat ini, dengan jalinan kerjasama dengan lebih dari 200 penerbit asing terkemuka dari Amerika Serikat, Belanda, Jerman, Belgia, Brasil, Denmark, Hong Kong, India, Inggris, Italia, Jepang, Kanada, Malaysia, dan Swis, Gramedia Pustaka Utama telah berhasil mengukuhkan posisinya sebagai salah satu penerbit buku terbaik di Indonesia. ([www.gramediapustakautama.com](http://www.gramediapustakautama.com))

PT Gramedia Pustaka Utama adalah penerbit buku umum (GPU). PT GPU adalah bagian dari Kompas Gramedia. Produk penerbitan buku GPU mendapatkan respon yang positif di masyarakat, maka usaha penerbitan buku merambah ke berbagai segmen, seperti buku anak-anak, novel, buku resep makanan, buku nonfiksi seperti buku seri manajemen, budaya, filsafat, sains, buku perguruan tinggi dan lain sebagainya. ([www.kompasgramedia.com](http://www.kompasgramedia.com))

Visi dari Penerbit Gramedia Pustaka Utama adalah berusaha menjadi agen pembaruan bagi bangsa, dengan memilih dan memproduksi buku-buku yang berkualitas, yang memperluas wawasan, memberikan pencerahan, dan merangsang kreatifitas berpikir.

Misi dari Penerbit Gramedia Pustaka Utama adalah ikut mencerdaskan dan memajukan kehidupan bangsa serta masyarakat Indonesia melalui bacaan yang menghibur dan mendidik.

### **Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran dari perancangan buku interaktif ini adalah anak-anak usia 3-5 tahun baik laki-laki maupun perempuan dengan kelas sosial menengah keatas yang memiliki keinginan untuk mengeksplor hal baru dan ingin belajar sesuatu yang baru yang bertempat tinggal di Indonesia khususnya di kota Bandung.

### **Data Hasil Wawancara**

Wawancara dengan Ibu Murti Bunanta selaku presiden Kelompok Pecinta Buku Anak dan Bapak Medianta Tarigan selaku Psikologi Anak. Kesimpulan yang didapat dari wawancara terhadap kedua orang diatas adalah buku interaktif tetap ada alur ceritanya, dan alur ceritanya tidak mengandung SARA. Bukunya berwarna-warni, warna yang cocok untuk anak-anak. Untuk anak usia 3-5 tahun ilustrasinya yang sederhana agar lebih mudah untuk dimengerti. Ukuran huruf jangan terlalu kecil agar mempermudah dalam keterbacaan. Halaman atau aktifitasnya tidak terlalu banyak, karena pada usia 3-5 taun tidak dapat fokus pada satu hal dalm jangka waktu yang lama. Buku interaktif ini dibuat perseri sesuai kegiatan pada usianya masing-masing.

### **Data Hasil Matrik Perbandingan**

Dari matriks perbandingan dengan membandingkan 3 buah buku tentang buku interaktif, peneliti mendapatkan kesimpulan yang dapat dijadikan pertimbangan untuk membuat rancangan buku interaktif, antara lain:

Dengan adanya alur cerita bisa mengajarkan pesan moral yang baik kepada anak, seperti merapikan kembali mainan setelah memainkannya dan bekerja sama dengan teman.

Gaya gambar yang paling sering digunakan dalam buku interaktif untuk anak adalah kartun. Karena gaya gambar kartun merupakan gaya gambar yang sifatnya menyederhanakan objek nyata yang ada, gaya gambar ini juga hanya mengambil struktur-struktur dasar anatomi dari sebuah objek/benda.

Menggunakan jenis huruf *sans-serif*. Huruf ini kurang tepat digunakan untuk teks panjang karena dapat melelahkan pembaca, tapi cukup efektif untuk penulisan judul atau teks pendek. Huruf jenis ini memiliki kesan dinamis dan simple. Dan juga dapat memenuhi kriteria *readability, clarity, visibility, dan legibility*.

Warna yang paling sering digunakan dalam sampul buku interaktif untuk anak adalah perpaduan warna primer, warna sekunder, dan warna tersier dan mengarah kepada warna-warna yang cerah. Untuk isi buku warnanya tergantung pada tujuan dari buku tersebut.

Bahan untuk buku apabila bahannya tebal akan lebih tahan lama, apabila ujungnya tumpul membuat buku aman dan tidak berbahaya bagi anak. Tebalnya bahan buku yang menjadikan buku itu tahan lama sekitar 0,5 mm sampai 2 mm.

## Konsep dan Hasil Perancangan

### Konsep Komunikasi

Pesan “belajar sambil bermain” dipilih karena konsep dari buku interaktif itu sendiri memberikan pelajaran kepada anak-anak dikemas melalui permainan sehingga anak-anak tidak merasa bosan.

Pesan “belajar sambil bermain” dipilih karena konsep dari buku interaktif itu sendiri memberikan pelajaran kepada anak-anak dikemas melalui permainan sehingga anak-anak tidak merasa bosan.

### Konsep Kreatif

Dalam perancangan buku interaktif ini, peneliti menggunakan objek sebenarnya sebagai pendekatannya. Menggunakan objek sebenarnya supaya anak-anak dapat langsung mengerjakan simulasi-simulasi tersebut secara nyata. Objek yang digunakan berupa kancing baju, resleting celana, dan tali sepatu.



Gambar 2. Kancing baju



Gambar 3. Resleting celana



Gambar 4. Tali sepatu

### Konsep Visual

Pada perancangan buku interaktif ini akan menggunakan gaya gambar kartun, karena gaya gambar kartun merupakan gaya gambar yang sifatnya menyederhanakan objek nyata yang ada. Gaya gambar kartun yang sederhana akan membuat pembaca dapat menangkap maksud yang disampaikan dengan mudah. Selain itu berdasarkan dari data hasil obserasi gaya gambar kartun yang paling sering digunakan dalam pembuatan buku untuk anak-anak.

Pada perancangan buku interaktif ini tulisan atau teks yang dibuat akan ditempatkan ditengah-tengah halaman, gambar pada buku ini rata-rata juga ditempatkan ditengah halaman.

Warna-warna yang akan digunakan dalam perancangan buku interaktif ini adalah perpaduan dari warna-warna primer, sekunder, dan tersier yang mengarah kepada warna-warna cerah. Berdasarkan dari hasil data matriks perbandingan dan wawancara warna-warna cerah cocok untuk anak-anak.

Tipografi yang digunakan untuk perancangan buku interaktif ini adalah jenis huruf sans-serif. Readability (keterbacaan) jelas, supaya teks dapat dibaca dengan mudah, clarity (kejelasan) tipografinya tidak membuat orang malas membaca, visibility (dapat terlihat), posisi tulisan tidak terhalang oleh gambar maupun warna, dan *legibility* (kejelasan visual) jenis hurufnya sederhana (*simple*), sehingga mudah terbaca dan ukuran huruf besar. Untuk itu jenis huruf yang digunakan untuk judul buku adalah BubbleGum, dan untuk jenis huruf teks buku tersebut adalah Catchup.

### Konsep Media

Media utama yang digunakan untuk memperkenalkan kegiatan yang dapat menunjang stimulasi motorik anak adalah buku interaktif. Buku interaktif ini dijadikan media utama. Buku interaktif ini diberi judul ‘Kegiatan pagi’, karena berisikan tentang kegiatan yang dilakukan seseorang sebelum berangkat ke sekolah. Berikut ini adalah spesifikasi buku interaktif ‘kegiatan pagi’.

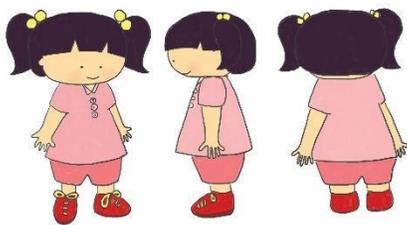
Ada beberapa jenis buku untuk anak-anak dengan beragam penyampaian pesannya. Bentuk yang dipilih untuk perancangan buku ini adalah buku interaktif, dimana buku tersebut tidak hanya dapat dibaca akan tetapi juga dapat terlibat langsung dalam mengerjakan setiap kegiatan yang ada di dalam buku tersebut. Kelebihan media buku adalah buku dapat disentuh. Terutama buku interaktif ini, anak-anak akan diajarkan langsung cara mengancingkan baju, meresleting celana, maupun mengikat tali sepatu.

Buku interaktif ini berbentuk persegi dengan ukuran 20x20 cm, dengan ketebalan cover ditambah isi sebanyak 10 lembar atau 20 halaman. Pada cover dan isi menggunakan *full colour*, dengan bahan kertas untuk cover dan isi menggunakan kertas *Art Paper* 350gr, dilaminasi doff panas dengan dijilid tempel dan *soft cover*.

Buku interaktif ini disusun dan dibagi menjadi beberapa seri. Setiap serinya menceritakan cerita yang berbeda dan dengan kegiatan interaktif yang berbeda juga. Seri pertama berjudul ‘Kegiatan Pagi’, buku ini adalah yang penulis buat untuk tugas akhir. Seri yang kedua mengenai pengenalan terhadap bidang datar. Lalu seri yang ketiga tentang pengenalan rambu-rambu lalu lintas.

**Hasil Perancangan**

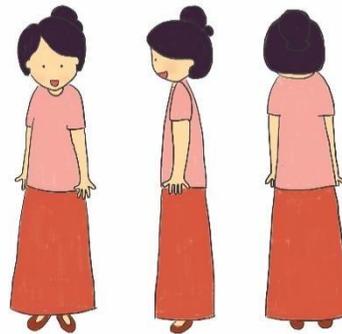
Dalam perancangan buku interaktif ini, penulis juga menggunakan pendekatan pembelajaran kepada anak-anak dengan cara menggunakan simulasi-simulasi yang ada didalam buku tersebut. Selain itu juga dalam buku interaktif ini terdapat dua tokoh. Tokoh yang pertama adalah Dita dan tokoh yang kedua adalah Ibu. Berikut ini adalah desain karakter yang penulis buat untuk sosok Dita dan sosok Ibu didalam buku interaktif tersebut.



Gambar 5. Karakter Dita

Dita adalah seorang anak yang mandiri dan ingin belajar tentang hal baru. Di hari pertamanya sekolah Dita tidak ingin datang terlambat. Akan tetapi Dita terhambat dalam mengenakan pakaian seragamnya. Dita mengajak anak-anak yang membaca buku tersebut untuk membantunya dalam mengenakan pakaian tersebut. Dari mulai mengancingkan baju, meresleting celana, sampai mengikat tali sepatu. Dengan membantu Dita agar tidak terlambat ke sekolah anak-anak tersebut secara tidak langsung belajar untuk mengenakan pakaian juga, sehingga nantinya anak-anak akan bisa mengenakan pakaiannya sendiri. Selain itu juga anak-anak dapat membantu Dita membuat sarapan dengan menyusun roti isi sendiri, membantu untuk mencari jalan ke sekolah, dan

juga dapat membantu Dita untuk berhitung sampai ke sekolah.



Gambar 6. Karakter Ibu

Ibu adalah seorang yang menemani Dita pada saat Dita ingin berangkat ke sekolah. Ibu juga yang membantu Dita dalam mengenakan pakaiannya. Berikut ini adalah beberapa gambar yang dibuat untuk buku interaktif tersebut.



Gambar 7. Halaman 1



Gambar 8. Halaman 2



Gambar 9. Halaman 3



Gambar 10. Halaman 4

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil pengamatan dan perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan oleh Penulis, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan terkait objek penelitian, yaitu buku cerita anak yang baik adalah yang dapat mengajarkan suatu hal yang baik dan terdapat moral yang baik didalamnya. Narasi pada buku cerita anak harus jelas agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan benar.

Buku yang tidak hanya berisi cerita saja tetapi juga kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung tumbuh kembang anak adalah buku interaktif. Buku interaktif untuk anak memiliki banyak manfaat, bisa juga mengasah kemampuan motorik anak. Buku anak yang dibuat dengan ujung-ujung yang tumpul akan lebih aman agar sang anak tidak mudah terluka dengan ujung yang lancip. Buku anak dengan bahan yang tebal harganya memang akan lebih mahal, tetapi jangka waktu pemakaiannya akan lebih lama karena tidak mudah rusak. Semoga dengan adanya buku ini dapat membantu anak-anak dalam mengasah kemampuan motoriknya agar lebih maksimal lagi.

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, Penulis mendapatkan masukan dan saran dari dosen pembimbing dan dosen penguji, yakni sebagai berikut, narasi pada cerita harus lebih jelas lagi agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada anak-anak. Dalam setiap halamannya ada penjelasan permasalahan yang terjadi diikuti dengan

penyelesaian dari permasalahan tersebut. Gambar pada halaman-halaman yang menjadi simulasi praktek dari kegiatannya disamakan dengan kegiatan aslinya. Penjilidan pada buku diperbaiki dan dirapihkan agar lebih menarik.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Chaniago, Amran Y. S (1997). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia dilengkapi dengan Singkatan-Singkatan Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- [2] Eisner, Will (1996). *A Graphic Storytelling*. Florida USA: Delmar Publisher.
- [3] Fleishman, Michael (2003). *Exploring Illustration*. New York USA: Poorhouse Press.
- [4] Mutiah, Diana (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- [5] Nazir, Moh (1998). *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- [6] Pujagat, Juane (2010). *A Graphic Design Start to Finish*. Barcelona: Index Book.
- [7] Rohidi, Tjetjep Rohendi (2011). *Metodologi Penelitian*. Semarang: Seni Prima Nusantara.
- [8] Santoso., Hari (2008). *Membangun Minat Baca Anak Usia Dini Melalui Penyediaan Buku Bergambar.pdf*. Malang: UPT Perpustakaan Universitas Negeri Malang.
- [9] Soewardikoen, D. W (2013). *Metode Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dominika Komunika.
- [10] Stewing, J. W (1980). *Children and Literature*. Chicago: Mc Nally College Publishing.
- [11] Wibowo, Ibnu Teguh (2013). *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Buku Pintar.
- [12] Wibowo, Iyan (2007). *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu.