



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### HASIL PENELITIAN

#### 3.1. Proses Penelitian

##### 3.1.1. Observasi Buku Interaktif di Beberapa Toko Buku

Sebelum melakukan perancangan, penulis terlebih dahulu pergi ke beberapa toko buku seperti Toko Buku Gramedia (Matraman, Summarecon Mall Serpong, Lippo Karawaci, Mall Taman Anggrek), Toko Buku Gunung Agung, Periplus dan *Books & Beyond*. Dari beberapa toko buku tersebut penulis mendapatkan bahwa tidak ditemukannya buku-buku interaktif untuk edukasi belajar mandiri pada anak. Buku-buku interaktif yang penulis temukan lebih banyak tentang dongeng dan cerita-cerita anak. Adapun buku interaktif yang memberikan edukasi untuk anak biasanya tentang mengenal warna, bentuk dan angka.



Gambar 3.1. Beberapa buku interaktif yang beredar di Toko Buku Jakarta  
Dokumentasi pribadi, 2014

Selain itu penulis juga mengobservasi jenis visual pada buku interaktif anak untuk mengetahui seperti apa yang tampilan visual yang sedang ada di pasaran saat ini. Dari sini penulis mendapatkan bahwa buku anak cenderung bewarna cerah dan tidak bersiku atau bersudut lancip.



Gambar 3.2. Tampilan Visual pada buku anak saat ini  
Dokumentasi pribadi, 2014

### 3.1.2. Wawancara ke Psikolog Anak

Menurut psikolog anak, Bapak Adib Setiawan, M.Psi. anak perlu dilatih kemandiriannya sejak dini. Anak yang tidak mandiri sejak dini akan mengalami kesulitan pada saat dewasa. Anak akan tumbuh menjadi anak yang manja dan tidak akan siap menghadapi peraturan-peraturan di lingkungannya. Selain itu, anak yang tidak terlatih mandiri sejak dini akan berpengaruh pada kemampuan sosialnya. Anak akan terbiasa bersikap egois dan tidak menghargai orang lain karena lebih memaksakan kehendak.

Selain mengajarkan kemandirian secara langsung, anak balita perlu diberikan proses belajar yang dibalut dalam permainan yang menyenangkan, seperti misalnya memberikan buku cerita yang menggunakan konsep mengajak atau ajakan. Anak juga dapat diberikan buku cerita yang memerlukan interaksi anak agar anak bisa ikut mendalami peran tokoh tersebut. Adapun aktifitas kemandirian yang seharusnya anak umur 3-5 tahun lakukan sendiri adalah makan, mandi, memilih dan memakai baju, memakai sepatu, merapikan mainan, dan dapat tidur sendiri tanpa perlu ditemani orangtua.

### 3.1.3. *Focus Group Discussion* pada Anak Usia 3-5 tahun

No	Aktivitas yang dilakukan	Media	Tujuan	Hasil yang ingin dicapai	Reaksi Anak
1	Menunjukkan buku ilustrasi dan halaman-halamannya	Buku Ilustrasi	Mengetahui apa reaksi anak saat diberikan buku ilustrasi	Membuktikan bahwa anak tidak banyak berinteraksi ketika melihat buku ilustrasi	Hanya beberapa anak yang antusias saat melihat buku ilustrasi. Beberapa anak yang lain tidak menunjukkan ketertarikan yang berarti dengan buku ilustrasi
2	Menunjukkan buku interaktif dan halaman-halamannya	Buku pop-up, Buku <i>Movable</i>	Mengetahui apa reaksi anak saat diberikan buku interaktif	Anak tertarik dengan buku interaktif dan mau berinteraksi secara langsung dengan buku tersebut	Semua anak langsung antusias dan saling berusaha menyentuh buku interaktif
3	Menunjukkan buku ilustrasi dan buku interaktif lalu menanyakan "Mana yang kalian lebih suka?"	Buku Ilustrasi, Buku pop-up, Buku <i>Movable</i>	Mengetahui mana yang lebih disukai oleh anak-anak	Anak lebih memilih buku-buku interaktif	Semua anak memilih buku interaktif

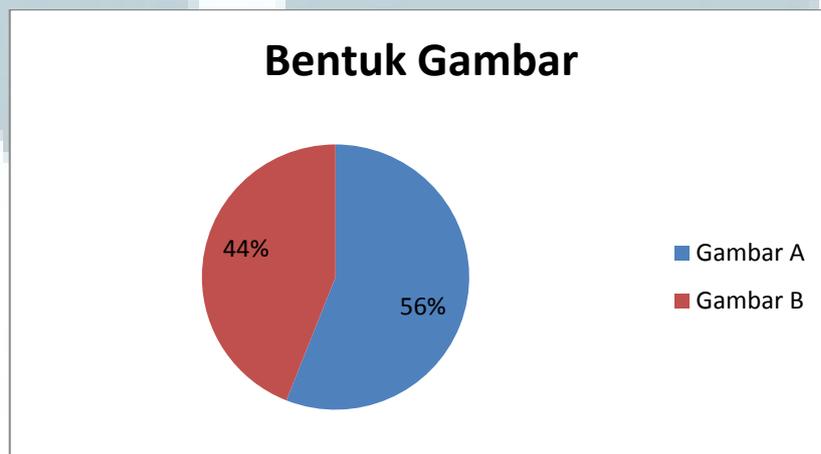
Tabel 3.1. Tabel Hasil *Focus Group Discussion*

Saat melakukan *focus group discussion* terhadap 4 orang anak laki-laki dan 4 orang anak perempuan usia 3-5 tahun, penulis mendapatkan bahwa anak usia 3-5 tahun lebih tertarik dengan buku interaktif dibandingkan dengan buku ilustrasi biasa. Hal ini ditunjukkan dari antusiasme anak saat penulis menunjukkan buku interaktif seperti buku pop-up dan *movable*, dan buku ilustrasi biasa. Anak lebih memilih buku interaktif yang penulis bawa dibandingkan dengan buku ilustrasi biasa. Perbedaan yang besar terlihat ketika penulis mulai menunjukkan halaman-halaman buku pop-up dan *movable*, secara alami anak langsung dapat berinteraksi. Anak mulai banyak mengeluarkan pertanyaan mengenai buku interaktif tersebut. Secara antusias mereka ingin menyentuh buku-buku tersebut dengan tangan mereka sendiri.

### 3.1.4. Kuisisioner Visual

Selain itu penulis juga membagikan 50 kuisisioner mengenai rancangan visual yang akan penulis buat. Dari beberapa pertanyaan tersebut, penulis mendapatkan hasil sebagai berikut.

1. Bentuk seperti apa yang kamu suka?

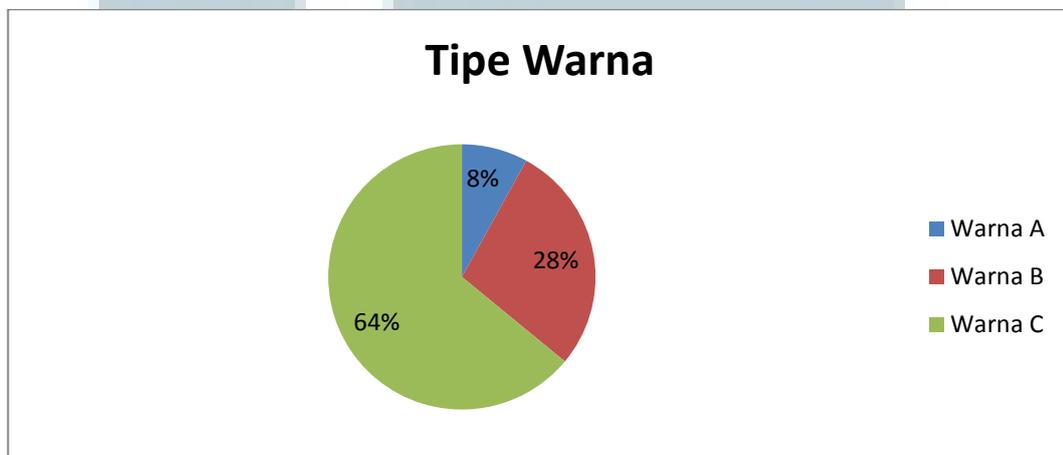
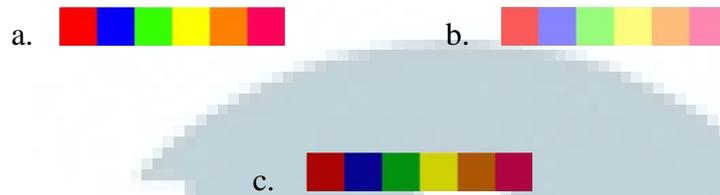


Gambar 3.3. Hasil Pertanyaan tentang Bentuk Gambar

Kuisisioner yang dilakukan terhadap 50 orang anak menghasilkan data valid sebagai berikut.

1. Jumlah anak yang memilih jenis gambar A adalah 28 orang.
2. Jumlah anak yang memilih jenis gambar B adalah 22 orang.

2. Warna seperti apa yang kamu suka?



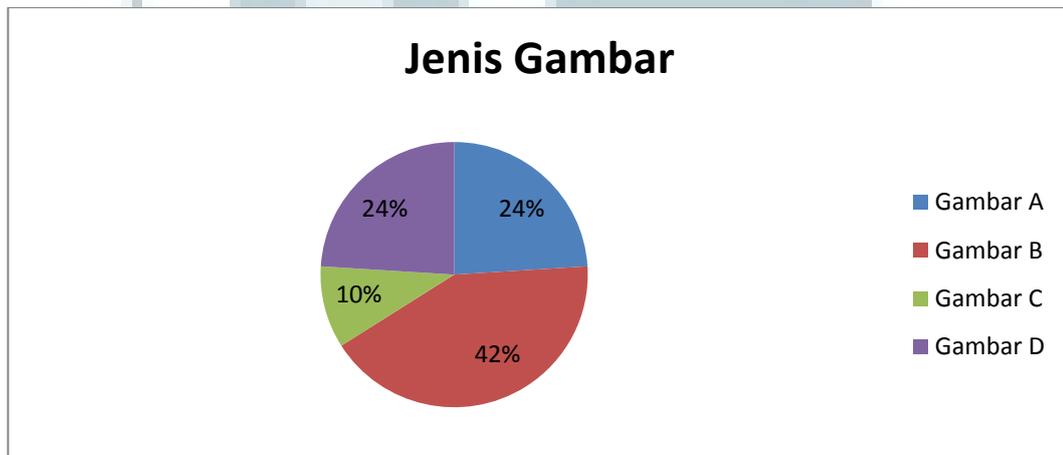
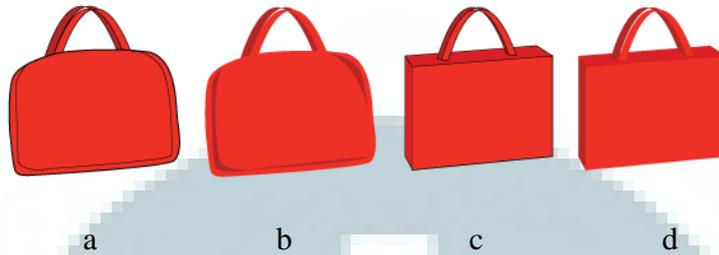
Gambar 3.4. Hasil Penelitian tentang Tipe Warna

Kuisisioner yang dilakukan terhadap 50 orang anak menghasilkan data valid sebagai berikut.

1. Jumlah anak yang memilih Tipe Warna A adalah 4 orang.
2. Jumlah anak yang memilih Tipe Warna B adalah 14 orang.
3. Jumlah anak yang memilih Tipe Warna C adalah 32 orang.



4. Jenis gambar seperti apa yang kamu suka?

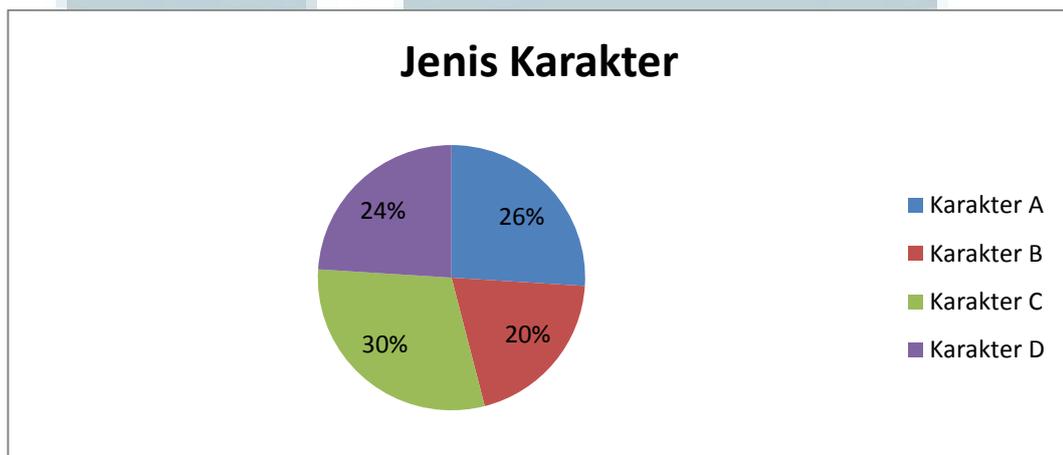


Gambar 3.6. Hasil Penelitian tentang Jenis Gambar

Kuisisioner yang dilakukan terhadap 50 orang anak menghasilkan data valid sebagai berikut.

1. Jumlah anak yang memilih jenis gambar A adalah 12 orang.
2. Jumlah anak yang memilih jenis gambar B adalah 21 orang.
3. Jumlah anak yang memilih jenis gambar C adalah 5 orang.
4. Jumlah anak yang memilih jenis gambar D adalah 12 orang.

5. Jenis karakter seperti apa yang kamu suka?



Gambar 3.7. Hasil Penelitian tentang Jenis Karakter

Kuisisioner yang dilakukan terhadap 50 orang anak menghasilkan data valid sebagai berikut.

1. Jumlah anak yang memilih jenis karakter A adalah 13 orang.
2. Jumlah anak yang memilih jenis karakter B adalah 10 orang.

3. Jumlah anak yang memilih jenis karakter C adalah 15 orang.

4. Jumlah anak yang memilih jenis karakter D adalah 12 orang.

### 3.1.5. Referensi Buku

Dalam perancangan cerita, penulis menggunakan beberapa buku sebagai referensi cerita, referensi visual dan juga referensi buku interaktif.

#### 3.1.5.1. Referensi Cerita

Dalam pembuatan cerita, penulis mengambil inspirasi dari buku *Good Manners*-Kebiasaan Baik dan Buruk. Buku ini menggunakan alur maju yang lebih sederhana untuk anak dan juga menggunakan konsep *role-model*. Didalamnya hanya ada beberapa teks seperti “Hati-hati jangan sampai kau terbakar”, “Cepat Dong” dimana teks-teks tersebut bukan merupakan kalimat percakapan yang banyak. Sebagian besar cerita akan terjadi di lingkungan rumah sekitar anak dan berkaitan dengan aktifitas sehari-hari sang anak.



Gambar 3.8. Buku untuk Referensi Cerita  
Dokumentasi pribadi, 2014



Gambar 3.9. Referensi Cerita  
Dokumentasi pribadi, 2014

### 3.1.5.2. Referensi Visual

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis mendapatkan beberapa inspirasi visual untuk pemilihan karakter dan juga pemilihan warna dari studi *existing*. Studi *existing* mencakup buku anak yang tersedia di toko buku Gramedia (Summarecon Mall Serpong, Matraman dan Supermall Karawaci), Toko Buku Gunung Agung, Periplus dan Books & Beyond tentang buku interaktif anak dilingkup internasional, serta buku cerita anak dari Indonesia maupun dari luar negeri. Adapun buku yang menjadi inspirasi penulis dalam pemilihan warna adalah *Guess, Who, Mickey!* dan *Dora's Christmas Carol*. Sedangkan buku yang penulis gunakan untuk referensi karakter adalah “Main Yuk, Dik” dan “Di Dapur Mama”.



Gambar 3.10. Buku *Guess, Who, Mickey!* sebagai Referensi Warna Dokumentasi pribadi, 2014



Gambar 3.11. Buku *Dora's Christmas Carol* sebagai Referensi Warna Dokumentasi pribadi, 2014



Gambar 3.12. Buku untuk Referensi Karakter  
Dokumentasi pribadi, 2014

### 3.1.4.3. Referensi Buku Interaktif

Selain mencari referensi cerita dan visual, penulis juga mencari beberapa buku interaktif sebagai referensi. Penulis memilih buku “*Doctor Bag*” sebagai referensi teknik pop-up dan buku “*Ten Little Mermaids*” sebagai referensi teknik *movable* yang penulis gunakan.



Gambar 3.13. Buku Pop-up untuk Referensi: Tampak atas  
Dokumentasi pribadi, 2014



Gambar 3.14. Buku Pop-up untuk Referensi: Tampak samping Dokumentasi pribadi, 2014



Gambar 3.15. Buku *Movable* untuk Referensi: Sebelum diangkat Dokumentasi pribadi, 2014



Gambar 3.16. Buku *Movable* untuk Referensi: Setelah diangkat Dokumentasi pribadi, 2014

### **3.1.6. Kesimpulan Data Penelitian**

Dari studi *existing*, penulis mendapatkan bahwa buku untuk anak usia 3-5 tahun memiliki ciri visual yang khas. Sebagian besar ilustrasi buku menggunakan teknik *vector* dengan warna-warna blok yang cerah. Selain itu, teknik yang digunakan tidak hanya menutup pada teknik *digital painting*, tetapi dapat juga menggunakan teknik *watercolor*, *pencilcolor* maupun *crayon*. Tipografi pada *cover* buku anak juga cenderung menggunakan jenis tipografi yang besar dan memiliki sudut lengkung di setiap hurufnya sehingga tidak memberikan kesan kaku.

Berdasarkan dari hasil data penelitian di atas, penulis memilih jenis font *Hug Me Tight* sebagai font untuk judul utama dan font *comic sans ms* sebagai teks cerita. Selain itu penulis menggunakan warna-warna pastel dengan jenis gambar yang tidak bersudut dan tidak memiliki *outline*.

### **3.2. Konsep Kreatif**

Buku interaktif ini dirancang untuk membantu orangtua mengajari anak usia tiga sampai lima tahun dalam berperilaku mandiri. Konsep kreatif ini penulis buat berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Adapun konsep utamanya adalah sebuah buku interaktif yang juga terdapat teknik *pop-up* dan *movable* di dalamnya, dengan alur cerita yang menggunakan konsep *role model* dan ajakan. Hal ini diharapkan agar dapat mendorong anak untuk meniru karakter cerita dalam berperilaku mandiri. Anak juga akan diajak untuk berinteraksi secara langsung dengan tokoh yang ada di cerita melalui permainan interaktif yang berbeda di

setiap halamannya. Selain itu penyampaian cerita, karakter, dan pesan yang ingin disampaikan akan disesuaikan dengan penelitian sebelumnya.

### 3.3. Proses Perancangan Karya

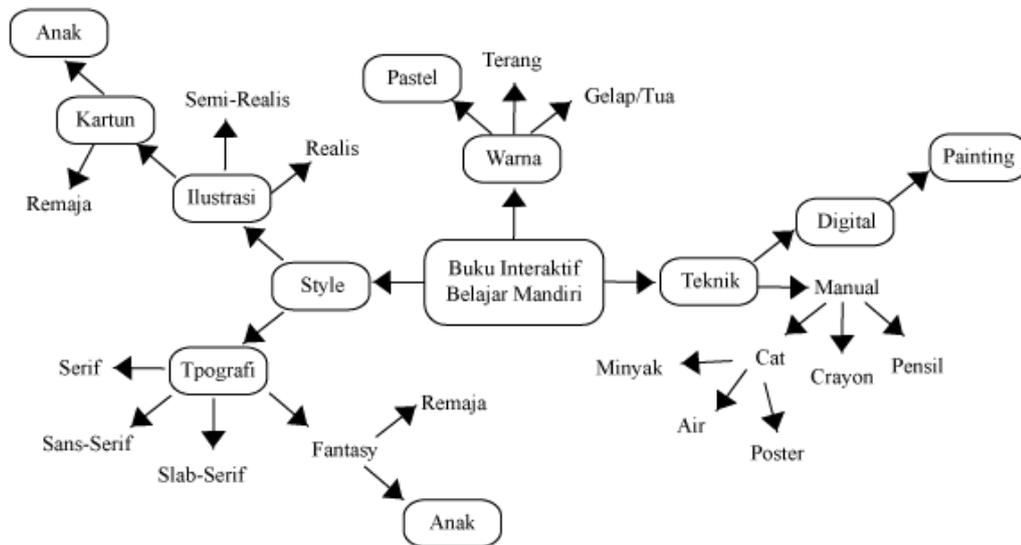
#### 3.3.1. *Brainstorming*

Sebelum melakukan perancangan karya, penulis terlebih dahulu melakukan *brainstorming* mengenai buku interaktif belajar mandiri, seperti yang di bawah ini.

- |                        |                          |                     |
|------------------------|--------------------------|---------------------|
| - Buku                 | - Edukatif               | - Pembelajaran      |
| - Interaktif           | - Mandiri                | - Disiplin          |
| - Anak                 | - Balita                 | - Komunikatif       |
| - Ilustratif           | - Cerita                 | - <i>Role Model</i> |
| - Ajakan               | - Aktifitas              | - Sendiri           |
| - Tanpa Bantuan        | - Mandi                  | - Makan             |
| - Tidur                | - Berpakaian             | - Pakai sepatu      |
| - Merapikan mainan     | - Memilih baju           | - Ingin tahu        |
| - Aktif                | - <i>Questioning Age</i> | - Ceria             |
| - Berwarna             | - Cerah                  | - Kartun            |
| - Tidak terlalu Realis | - Ajakan                 | - Kalimat sedikit   |
| - Bahasa Indonesia     | - Belajar                | - Dibimbing         |
| - Unik                 | - Kokoh                  | - Tidak Mudah sobek |
| - Karakter             | - Sederhana              | - Mudah dipahami    |

### 3.3.2. Mind Mapping

Dari penjabaran pola pikir penulis pada perancangan buku interaktif ini, dapat disimpulkan bahwa



Gambar 3.17. Mind Mapping

### 3.3.3. Sinopsis

Dalam buku ini akan diceritakan bagaimana sepasang kakak beradik usia balita, Jessica dan Kevin belajar untuk berperilaku mandiri. Mulai dari bangun pagi, mandi, memilih pakaian, makan, pergi sekolah dan juga saat mereka bermain. Kevin dan Jessica akan saling mengingatkan untuk berperilaku mandiri.

### 3.3.4. Karakter

Sebelum menentukan karakter, penulis terlebih dahulu melakukan studi *existing* pada beberapa karakter anak.



Gambar 3.18. Referensi Karakter Anak: Dora  
<http://dora.wikia.com>, 2014



Gambar 3.19. Referensi Karakter Anak: Masha  
[http:// bugdtoysandlicensing.com](http://bugdtoysandlicensing.com), 2014



Gambar 3.20. Referensi Karakter Anak: Sofia  
[http:// disney.wiki.com](http://disney.wiki.com), 2014

Dalam perancangan buku interaktif ini, penulis menggunakan sepasang anak kembar sebagai karakter, anak laki-laki (Kevin) dan anak perempuan (Jessica) untuk menggambarkan tiap gender dan untuk menyampaikan materi belajar mandiri pada anak. Seperti yang ditulis dalam situs kisuta.com 26 Juni 2013 (Maulid, 2013) penulis juga memasukkan unsur emosi pada masa anak-anak seperti rasa takut, cemas, marah, kasih sayang, gembira dan rasa ingin tahu ke dalam karakter.

#### **3.3.3.1. Kevin**

Kevin adalah salah satu karakter utama dalam buku ini. Kevin memiliki karakter yang sedikit lebih nakal dibandingkan kakak perempuannya, Jessica. Dalam buku ini, Kevin berperan sebagai anak umur 3 tahun yang aktif, ceria dan mau mendengarkan orang lain. Ia sering lupa dengan hal-hal yang berkaitan dengan aktifitas mandiri, sehingga terkadang harus diingatkan oleh Mama dan Jessica.

#### **3.3.3.2. Jessica**

Jessica merupakan karakter utama selain Kevin. Jessica adalah kakak perempuan Kevin yang berusia 5 tahun dan sedang belajar untuk bersikap mandiri. Karakter Jessica adalah sesosok anak yang periang dan selalu mengajak Kevin untuk bersikap mandiri. Jessica selalu ingat dengan apa yang diajarkan oleh mamanya. Namun, terkadang Jessica juga harus diingatkan oleh Kevin jika ia lupa melakukan sesuatu.

### **3.3.3.3. Mama**

Karakter Mama disini merupakan karakter pendukung. Mama dari Kevin dan Jessica ini berperan untuk mengingatkan kedua anaknya agar dapat berperilaku mandiri. Mama ingin anak-anaknya sudah terbiasa untuk berperilaku mandiri sejak dini. Dalam buku cerita ini, tokoh mama tidak akan muncul sesering kedua tokoh utama.