



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

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Untuk mendukung perancangan buku ilustrasi interaktif tentang pengenalan organ tubuh manusia untuk anak usia 8 – 9 tahun ini, penulis melakukan pengumpulan data secara kualitatif yang terdiri dari dua cara yaitu pengumpulan data primer dan sekunder. Pada pengumpulan data primer, hal yang penulis lakukan adalah observasi pada sekolah dan toko buku, wawancara dengan dokter anak , guru gambar anak, guru sekolah, orangtua dan psikolog anak serta *focus group discussion* dengan siswa kelas 3-4 SD sebagai target perancangan. Pada pengumpulan data sekunder cara yang dilakukan adalah studi pustaka dan studi eksisting.

3.1.1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung tentang kegiatan belajar mengajar anak kelas 3 & 4 SD di kelas khususnya saat mata pelajaran pengetahuan alam dan melakukan wawancara dengan pengajar serta orangtua. Pada pelajaran pengetahuan alam buku paket adalah media utama yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi. Pada awal pembelajaran, murid diminta untuk membaca beberapa paragraf yang dipelajari kemudian pengajar menjelaskan dengan bantuan gambar yang tersedia didalam buku paket. Sesuai dengan wawancara penulis dengan pengajar Ibu Wiwik menjelaskan bahwa penyampaian materi pengetahuan alam terlebih pada materi pengenalan organ tubuh sulit dilakukan bila media yang tersedia seperti buku paket lebih banyak menyajikan tulisan dari

pada gambar. Anak-anak akan lebih tertarik dan lebih mudah mengingat konten dengan media yang menyajikan ilustrasi gambar lebih banyak dibandingkan dengan tulisan, terlebih dengan gambar yang sesuai dengan umur mereka seperti pada buku ilustrasi anak atau film kartun yang ada.

Menurut wawancara penulis dengan orang tua, bila belajar dirumah anak cenderung malas untuk belajar melalui buku paket yang disediakan sekolah, sehingga para orang tua membeli beberapa buku referensi pembelajaran yang lebih menarik untuk dipelajari, contohnya buku pelajaran berbentuk buku ilustrasi, namun menurut pengakuan orang tua, buku referensi pembelajaran anak yang dijual lebih banyak yang menggunakan bahasa Inggris meskipun ada buku referensi yang menggunakan bahasa Indonesia tapi penyajiannya kurang menarik. Ibu Wiwik menambahkan penggunaan bahasa dalam buku referensi pelajaran lebih baik jika menggunakan bahasa Indonesia karena anak cenderung lebih mudah mengerti dibandingkan dengan bahasa Inggris atau bahasa asing yang sebaiknya digunakan sebagai bahasa penunjang saja. Oleh karena itu, para orang tua dan pengajar mendukung pembuatan buku ilustrasi bersifat interaktif menggunakan bahasa Indonesia ini sebagai salah satu media yang efektif sebagai buku referensi pembelajaran anak mengenai pengetahuan alam khususnya materi pengenalan organ tubuh manusia.

Penulis juga melakukan observasi dengan mengunjungi 7 toko buku besar yang berada di Jabodetabek. Tujuan pengamatan ini adalah untuk mengetahui apakah ada dan seperti apa buku ilustrasi interaktif yang dijual di toko buku dan juga mengamati buku paket pelajaran pengetahuan alam yang dijual dan

digunakan di sekolah dasar. Dari pengamatan tersebut, penulis tidak menemukan buku ilustrasi yang bersifat interaktif mengenai pengenalan organ tubuh manusia yang dijual di toko buku melainkan hanya buku ilustrasi tanpa ada elemen interaktif di dalamnya dan buku ilustrasi tersebut lebih banyak yang menggunakan bahasa pengantar bahasa Inggris dibandingkan dengan Indonesia. Dari pengamatan buku paket pelajaran pengetahuan alam, buku pelajaran yang disediakan memiliki komposisi teks yang lebih banyak dan beberapa ilustrasi yang disajikan dengan cara yang kurang menarik. Selain itu, ada beberapa buku yang menggunakan warna namun terbatas dan sisanya tidak berwarna atau hitam putih.

3.1.2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa ahli, yaitu guru gambar anak, dokter anak dan psikolog. Penulis melakukan wawancara kepada Kakak Gatot yang merupakan salah satu guru menggambar di sanggar lukis Cempaka Art Depok pada tanggal 10 April 2016 mengenai pengetahuan anak mengenai gambar, warna dan gaya ilustrasi yang digemari anak. Penulis juga melakukan wawancara kepada dokter anak bernama Susi Sulistiowati, SpA pada tanggal 13 April 2016 untuk mengetahui mengenai pentingnya pengenalan organ tubuh untuk anak serta perkembangan anak usia 8 – 9 tahun. Selain itu penulis juga melakukan wawancara kepada psikolog bernama Laurensia Lindi pada tanggal 14 Maret 2016 di Universitas Multimedia Nusantara untuk mengetahui psikologi anak usia 8 - 9 tahun dan bagaimana buku ilustrasi interaktif dapat berperan dalam pembelajaran. Wawancara singkat juga dilakukan dengan guru SD Kanisius dan SD Marsudirini.

3.1.2.1. Pengenalan Organ Tubuh Kepada Anak

Pengenalan anggota dan organ tubuh sudah dikenalkan sejak usia balita, semakin bertambah umur anak, konsep pemahaman anggota dan organ tubuh tersebut tentunya semakin luas. Hal ini dikatakan oleh Dr. Susi Sulistiowati, SpA. Beliau mengatakan bahwa konsep pemahaman anak terhadap tubuh berbeda-beda sesuai dengan umur mereka, contohnya anak usia 4 – 8 tahun, mereka sudah mampu menerima konsep anggota dan organ tubuh mereka, seperti fungsi dan kegunaannya secara mendasar. Berbeda dengan anak usia 8 – 12 tahun yang termasuk dalam kategori *middle childhood*, mereka sudah dapat mengenal dan memahami konsep anggota dan organ tubuh secara lebih luas dan konkrit, seperti pada saat mereka bernafas organ apa saja yang digunakan, fungsi dari bernafas, kandungan udara, dan lain-lain. Pemahaman tersebut akan terus berkembang seiring dengan penambahan usia, perkembangan personal, perkembangan motorik dan faktor lainnya.

Dokter Susi menambahkan bahwa usia *middle childhood* adalah masa dimana mereka melihat suatu konsep secara konkrit, sehingga dibutuhkan visual yang mempermudah pemahaman mereka namun dengan pendekatan yang lebih akrab, contohnya seperti pengenalan organ tubuh yang merupakan suatu pengenalan objek dan proses yang tidak bisa dilihat secara langsung, sehingga dibutuhkan pendekatan visual atau gambar untuk mempermudah pengenalan tersebut. Selain pendekatan visual, pengenalan organ tubuh dengan pendekatan proses seperti proses bernafas dan proses pencernaan merupakan cara yang dapat

mempermudah pemahaman anak karena melibatkan sesuatu yang mereka lakukan setiap hari yaitu bernafas dan makan.

Dengan mengenal organ tubuh dan prosesnya anak dapat mengenal lebih baik diri dan tubuhnya. Contohnya mereka harus bernafas dan membutuhkan oksigen untuk hidup, mereka juga harus makan untuk memenuhi gizi yang dibutuhkan agar organ yang ada didalam tubuh dapat berfungsi dengan baik, dan lain sebagainya.

3.1.2.2. Anak dan Gambar

Rata – rata anak usia 8 – 9 tahun sudah dapat mengenali sebuah objek secara spesifik dalam bentuk nyata meski sifatnya masih imajinatif. Objek yang berbentuk dan tidak abstrak mereka gambar dengan bentuk yang sederhana dan berkesan imajinatif dengan angle sederhana seperti menggambar hewan dengan komposisi kepala yang lebih besar serta menggunakan warna-warna cerah yang imajinatif pula. Hal ini dikatakan oleh Kakak Gatot, seorang guru menggambar di sanggar Cempaka Art, Depok.

Beliau menambahkan, anak usia 8 – 9 tahun rata – rata sudah memiliki konsep warna yang cukup luas, hal ini didasari oleh objek – objek yang sering mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari, seperti tanah berwarna coklat, daun berwarna hijau, dan lain-lain, meskipun mereka cenderung menggunakan warna-warna primer yang cerah. Saat menggambar dan mewarnai media yang sering mereka gunakan adalah pensil warna, krayon, cat air, dan marker.

3.1.2.3. Buku Ilustrasi Interaktif sebagai Media Refrensi Pembelajaran

Buku ilustrasi interaktif merupakan media yang efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dibandingkan dengan media digital. Buku ilustrasi interaktif menyajikan interaksi dua arah antara anak dengan buku, sedangkan media digital seperti televisi hanya menyajikan komunikasi satu arah, sehingga pada praktiknya banyak anak telat bicara dikarenakan lebih sering menonton daripada membaca. Hal ini didukung oleh Dr. Susi dan Ibu Lindi. Media digital memiliki resiko dampak yang buruk untuk anak, seperti radiasi, kesehatan mata, dan perkembangan motorik yang terbatas akibat tidak adanya usaha lebih dari anak saat menggunakan media digital, seperti saat bermain dengan *gedget* mereka hanya sebatas menekan dan menyentuh layar atau saat menonton mereka tidak melakukan aktifitas yang menunjang perkembangannya. Sedangkan media cetak seperti buku ilustrasi interaktif memberikan dampak yang lebih baik untuk perkembangan motorik anak, seperti saat mereka membuka halaman buku dan bermain dengan konten interaktif, selain itu media buku tidak memiliki radiasi yang berbahaya untuk perkembangan anak.

Dr. Susi menambahkan bahwa buku ilustrasi interaktif mempunyai pengaruh terhadap anak-anak. Lewat ilustrasi atau gambar anak dapat mengembangkan imajinasi dan menerjemahkan maksud verbal melalui visual. Seperti pada pelajaran pengenalan organ tubuh yang membutuhkan visual yang konsepnya mudah mereka mengerti. Buku ilustrasi interaktif ini juga harus disertai dengan penjelasan menggunakan kata yang menarik sehingga anak akan

menjadi lebih mudah untuk mengerti serta dapat membantu menambah kosakata mereka.

3.1.3. Focus Group Discussion

Focus group discussion penulis lakukan dengan anak kelas 3 sebanyak 9 orang dan kelas 4 SD sebanyak 8 orang di Sekolah Mardi Yuana. FGD bertujuan untuk mendapatkan data mengenai buku ilustrasi yang disukai anak.

Tabel 3.1. Tabel hasil *Focus Group Discussion* pertama mengenai jenis buku ilustrasi yang disukai anak

No.	Kegiatan	Tujuan	Reaksi anak
1.	Menunjukkan buku ilustrasi biasa tanpa ada unsur interaktif kepada anak	Mengetahui reaksi ketertarikan anak terhadap buku ilustrasi biasa	Anak memberikan reaksi yang biasa saja terhadap buku tersebut, hanya membolak-balik halaman buku.
2.	Menunjukkan buku ilustrasi dengan unsur interaktif (<i>flap, pop-up, v-fold, dll</i>) kepada anak	Mengetahui reaksi anak terhadap buku ilustrasi interaktif	Anak memberikan reaksi antusias terhadap buku, ingin segera membaca buku tersebut dan ingin bermain dengan unsur interaktif pada buku.
3.	Menunjukkan buku ilustrasi biasa dan buku ilustrasi interaktif secara bersamaan	Mengetahui buku yang membuat anak lebih tertarik untuk dibaca dan dilihat.	Anak lebih memilih buku ilustrasi interaktif dan ingin segera membacanya.

Dari hasil focus group discussion pada tabel pertama, penulis ingin menunjukkan bahwa anak lebih tertarik dengan buku ilustrasi bersifat interaktif dan hal tersebut mempengaruhi minat baca anak dari pada buku ilustrasi biasa.

Tabel 3.2. Tabel hasil *Focus Group Discussion* pertama mengenai unsur ilustrasi dan teks yang lebih dominan

No.	Kegiatan	Tujuan	Reaksi anak
1.	Menunjukkan buku ilustrasi dengan unsur teks lebih banyak	Mengetahui reaksi anak terhadap buku ilustrasi dengan unsur teks banyak	Anak menunjukkan reaksi kurang berminat untuk membaca buku tersebut
2.	Menunjukkan buku ilustrasi dengan unsur gambar yang lebih dominan dan besar	Mengetahui reaksi anak terhadap buku ilustrasi dengan unsur gambar yang lebih dominan	Anak lebih antusias melihat dan membaca buku tersebut.
3.	Menunjukkan secara bersamaan buku ilustrasi dengan teks lebih dominan dan gambar yang lebih dominan	Mengetahui buku yang lebih disukai anak	Anak lebih memilih buku dengan unsur gambar atau ilustrasi yang lebih dominan

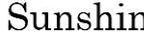
Focus group discussion pada table kedua, penulis ingin mengetahui faktor yang menambah minat baca dan ketertarikan anak terhadap buku ilustrasi. Dari hasil FGD tersebut, anak merespon dengan antusias buku ilustrasi yang memiliki unsur gambar atau ilustrasi yang lebih dominan dengan teks yang tidak terlalu panjang.

3.1.4. Survei Elemen Desain untuk Anak

Penulis melakukan survei untuk mengetahui elemen desain yang digemari anak seperti *typeface*, warna, karakter, penggambaran dan pewarnaan gambar dengan cara membagikan kuisisioner singkat kepada 120 anak kelas 3 dan 4 SD dengan usia 8 – 9 tahun di SD Marsudiri pada tanggal 5 April 2016. Survei dilakukan

dalam sebuah kelompok besar yang terdiri dari 20 orang setiap kelasnya. Berikut ini adalah tabel pertanyaan serta jawaban dari hasil survei tersebut.

Tabel 3.3. Tabel hasil kuisioner anak kelas 3 – 4 sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban		
		A	B	C
1.	Bentuk huruf mana yang kamu sukai?	 Sunshine 25%	 Sunshine 59%	 Sunshine 36%
2.	Pilih warna yang kamu sukai!	 58%	 14%	 48%
3.	Tokoh mana yang paling kamu sukai?	 68%	 39%	 14%
4.	Pilih gambar yang kamu sukai!	 27%	 83%	 10%

Pada pertanyaan pertama, jumlah anak yang menyukai *typeface* pada pilihan a terdiri dari 25 anak, pilihan b terdiri dari 59 anak, dan pilihan c terdiri dari 36 anak. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui *typeface* mana yang digemari anak usia 8 – 9 tahun serta *typeface* yang keterbacaannya tinggi.

Typeface yang disajikan pada pilihan a dan b adalah jenis *typeface san serif* dengan ketebalan yang berbeda. *Typeface* ini diberikan lebih banyak karena menurut teori, *san serif* adalah *font* yang cocok untuk anak-anak karena bentuknya yang sederhana dan mudah dibaca. Pada pilihan c penulis menyajikan *typeface serif*. *Typeface serif* memiliki bentuk yang sesuai dengan karakter sekolah dan merupakan bentuk yang diajarkan kepada anak untuk menulis. Selain itu *typeface serif* juga digunakan di beberapa buku cerita anak. Hasil dari survei ini menyatakan bahwa anak lebih menyukai *typeface sans serif* dengan ketebalan yang lebih besar, jarak antar huruf yang tidak terlalu berdekatan dan bentuknya yang sederhana.

Pada pertanyaan kedua, jumlah anak yang memilih warna a terdiri dari 58 anak, warna b terdiri dari 14 anak, dan warna c terdiri dari 48 anak. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui warna yang disukai oleh anak usia 8 - 9 tahun serta warna yang digunakan untuk diterapkan pada perancangan buku ilustrasi interaktif. Penulis memilih empat warna dasar biru, merah, kuning, dan hijau. Warna tersebut merupakan warna yang secara teori paling anak kenali. Pada pilihan a, warna yang disajikan adalah warna terang yang kontras, pilihan b disajikan warna pastel dan pilihan c disajikan warna yang lebih gelap. Hasil dari survei menyatakan bahwa anak lebih menyukai warna-warna terang yang kontras (a).

Pada pertanyaan ketiga, jumlah anak yang memilih tokoh a terdiri dari 68 anak, tokoh b terdiri dari 39 anak, tokoh c terdiri dari 14 anak. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui bentuk tokoh seperti apa yang disukai anak. Tokoh

dibedakan berdasarkan perbedaan anatomi dan penggambarannya. Agar tidak menunjukkan perbedaan gender dan pendapat yang subjektif saat memilih, tokoh yang dibuat adalah tokoh anak perempuan dan laki-laki dengan profesi dokter . Dari hasil survei tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak lebih menyukai tokoh dengan anatomi berkepala lebih besar karena terkesan lebih akrab dengan keseharian mereka seperti kartun yang mereka tonton dan gambar yang mereka hasilkan karena bersifat lebih imajinatif, hal ini sesuai dengan pengamatan dan wawancara penulis dengan guru les menggambar di Cempaka Art.

Pada pertanyaan keempat. jumlah anak yang memilih gaya pewarnaan a terdiri dari 27 anak, gaya pewarnaan b terdiri dari 83 anak, dan gaya pewarnaan c terdiri dari 10 anak. Pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui gaya pewarnaan yang sesuai dan disukai oleh anak usia 8 – 9 tahun. Pilihan a merupakan gambar dengan pewarnaan bersifat block, pilihan b merupakan gambar dengan perwarnaan pensil warna dan pilihan c berupa pewarnaan dengan detail realis. Gambar pada pilihan a dipilih berdasarkan film kartun dan game kesukaan anak sesuai dengan wawancara bersama orangtua, contohnya *Little Bill* dan *Disney Junior*.

Gambar pada pilihan b diambil berdasarkan pengamatan penulis terhadap media alat gambar yang paling sering anak gunakan dan digemari, yaitu krayon dan pensil warna. Gambar pada pilihan c diambil berdasarkan film untuk anak tanpa batas usia seperti *Lion King* dan *Frozen*. Dari hasil survei, dapat disimpulkan bahwa anak usia 8 – 9 tahun lebih menyukai teknik pewarnaan yang lebih mereka kenal yaitu krayon dan pensilwarna dengan gradasi sederhana.

3.1.5. Observasi Eksisting

Penulis melakukan observasi eksisting terhadap buku-buku yang sudah beredar di pasaran sebagai acuan dan referensi dari segi visual, warna dan teknik interaktif yang hasilnya akan digunakan sebagai pendukung perancangan buku ilustrasi pengenalan organ tubuh ini. Berikut beberapa referensi yang penulis gunakan berdasarkan kategorinya :

1. Refrensi Visual

Konsep visual buku yang diinginkan memiliki warna cerah dengan menfokuskan objek utama menggunakan latar atau setting sederhana ditambah beberapa objek visual pendukung.



Gambar 3.1. Sumber dari buku The PopUp Book of Poo

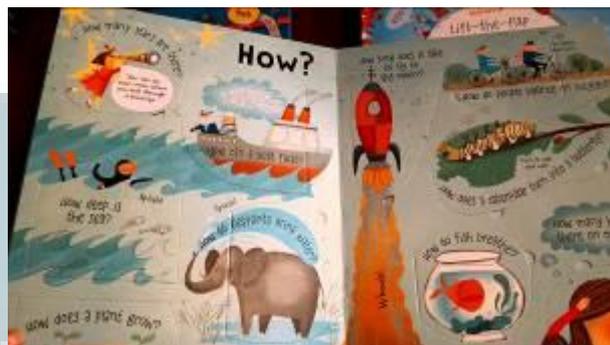
Buku di atas menggambarkan tentang sistem pengeluaran feses pada hewan paus. Paus sebagai objek utama digambarkan lebih besar dan berada ditengah dengan mengaplikasikan unsur teknik interaktif yaitu *floating page*, sedangkan objek pendukung dan keterangan diletakan di sekitar objek utama dengan komposisi lebih kecil. Pembaca diajak untuk lebih dulu berfokus pada objek utama yang berada ditengah yang digambar dengan menggunakan

warna yang lebih menonjol, kemudian diarahkan untuk membaca informasi dan teks yang ada di sekitar objek utama, penyajian keterangan menggunakan teknik interaktif tipe *flap*.

Penggambaran latar dibuat sederhana dengan warna yang tidak terlalu banyak sebagai pendukung objek utama dan agar tidak mengganggu fokus utama halaman tersebut. Seluruh tampilan visual ilustrasi dari buku gambar ini tampil dengan memenuhi seluruh bagian buku dan menggunakan warna-warna yang cerah dengan setting latar yang sederhana. Tulisan narasi dibagi menjadi beberapa paragraf singkat menggunakan warna hitam yang netral sehingga dapat terjaga keterbacaannya, keterangan dan info penting disajikan dengan pengaplikasian teknik interaktif agar inti informasi lebih terlihat. Pengambilan sudut pandang gambar berupa tampak depan.

2. Refrensi Teknik Buku Interaktif

Teknik interaktif utama dalam buku ini adalah *flap* atau *lift the flap*, dengan menggunakan teknik *v-fold*, *pull-tab* dan *pop-up* sebagai teknik tambahan.



Gambar 3.2. Sumber dari buku Lift The Flap : Question and Answer about Universe

Buku ini menggunakan teknik lift the flap atau flap sebagai teknik interaktif utamanya. Teknik ini digunakan untuk memberikan keterangan lebih

lanjut atau informasi dengan cara membalik lembaran kertas. Selain itu teknik ini juga digunakan untuk menjelaskan secara visual sesuatu yang ada didalam, sehingga teknik ini cocok digunakan untuk topik pengenalan organ tubuh.

Dalam buku ini terdapat berbagai pertanyaan yang digambarkan secara visual dengan ilustrasi dan untuk mengetahui jawaban pertanyaan tersebut, dibuat teknik flap, sehingga jawaban berada dibalik setiap ilustrasi pertanyaan.



Gambar 3.3. Sumber dari buku The PopUp Book of Poo

Dalam buku ini, pemberian informasi dan keterangan tambahan menggunakan teknik *flap* yang digabungkan dengan teknik *v-fold* sehingga dapat memberikan kejutan lain saat membalik halaman *flap*. Teks narasi dan keterangan ditulis tidak terlalu panjang dengan ukuran huruf yang tidak terlalu kecil. Warna yang digunakan sederhana agar teks terbaca dengan jelas, ilustrasi tambahan pun dibuat tidak terlalu besar namun tetap menarik. Selain itu terdapat teknik penunjang lain seperti *floating paper*, *pop-up* dan *pulltab* yang digunakan untuk semakin menonjolkan objek utama halaman tersebut dan membuat buku semakin menarik untuk dibaca.



Gambar 3.4. Sumber dari buku *The PopUp Book of Poo*

3. Refrensi Warna

Warna-warna yang akan penulis gunakan merupakan warna-warna cerah agar dapat menghidupkan suasana dari gambar tersebut.



Gambar 3.5. Sumber dari buku *Alice In Wonderland : BabyLit Color*

adalah warna- warna cerah primer dengan pengaplikasian yang imajinatif namun tetap berdasarkan pada warna yang sebenarnya, contohnya pada buku rambut ratu berwarna merah cerah, pada kehidupan kenyataanya memang ada orang berambut merah meskipun tidak merah cerah.

3.2. Penerbit

Penulis memilih Gramedia Pustaka Utama sebagai tempat penerbitan. Gramedia Pustaka Utama merupakan salah satu penerbit buku terbaik di seluruh kota Indonesia dengan misi mempunyai misi “Ikut Mencerdaskan dan Memajukan

Kehidupan Bangsa serta Masyarakat Indonesia Melalui Bacaan yang Menghibur dan Mendidik.”, serta memiliki banyak outlet yang mudah dijangkau oleh target dalam perancangan ini. Menurut situs gamedia.com yang penulis akses, terdapat 44 toko buku Gramedia di Jabodetabek, Jakarta Barat 6 toko, Jakarta Pusat 4 toko, Jakarta Selatan 10 toko, Jakarta Timur 4 toko, Jakarta Utara 8 toko, Bekasi 4 toko, Bogor 3 toko, Depok 3 toko, Tangerang 2 toko, dengan 41 letak toko berada didalam mall, 30 mall berlokasi di Jakarta, 4 mall di Bekasi, 3 mall di Bogor, 2 mall di Depok, dan 2 mall di Tangerang.

3.3. Kesimpulan Hasil Data Lapangan

Berdasarkan hasil dari penelitian lapangan yang telah penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa pengenalan organ tubuh beserta fungsinya merupakan pelajaran penting yang harus anak usia 8 – 9 tahun pahami secara mendasar karena merupakan materi ujian sekolah di kelas 6 dan akan dipelajari secara lebih lanjut dan mendalam di jenjang SMP dan SMP, tetapi media dalam pengenalan organ tubuh hanya sekedar dalam buku pelajaran saja dengan penyajian yang kurang menarik seperti terlalu banyak tulisan dan minimnya ilustrasi gambar, sehingga mengurangi pemahaman dan minat belajar anak. Selain itu pemahaman pada organ tubuh dan fungsinya juga sangat penting untuk anak-anak karena mereka dapat lebih mengenal diri dan tubuh mereka serta merupakan bagian dari pertumbuhan dan perkembangan.

Para ahli mengatakan bahwa anak pada usia ini akan lebih mudah belajar lewat bermain. Oleh karena itu, penulis ingin memanfaatkan perilaku tersebut melalui buku ilustrasi interaktif. Pada kenyataannya media cetak berbentuk buku

ilustrasi interaktif juga lebih efektif karena banyak orang tua yang ternyata membatasi untuk menggunakan media digital atau *gedget*. Hal ini juga didukung oleh para ahli yang mengatakan buku ilustrasi interaktif lebih baik dibandingkan dengan media digital karena mengandung unsur yang dapat mengembangkan motorik anak, imajinasi, kemampuan berbahasa dan berbicara, personal sosial, dan lain sebagainya.

Buku ilustrasi yang disukai anak menurut survei adalah buku besar dengan teknik interaktif didalamnya dan bergaya kartun dengan tokoh manusia berproporsi tubuh yang tidak realis atau imajinatif (kepala lebih besar daripada badannya). Pewarnaan dari buku ini menggunakan warna-warna cerah dengan gradasi sederhana. *Typeface* yang digunakan adalah *typeface* jenis *sans serif* dengan bentuk yang sederhana, *playful* dan tingkat keterbacaanya tinggi, serta menggunakan teks yang tidak terlalu panjang.

U M N