

# PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENABUNG BAGI ANAK USIA 7-10 TAHUN

Thalia Wijaya<sup>1</sup>, Bing Bedjo T.<sup>2</sup>, Daniel Kurniawan S.<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif, Universitas Kristen Petra, Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia

## Abstrak

Perancangan ini dibuat dengan mendasari bahwa terpenuhi semua keinginan anak-anak oleh orang tua dapat membuat anak-anak tidak tahu mengenai cara mengelola keuangan. Tidak hanya itu, anak-anak juga tidak tahu bagaimana cara mendapatkan dan mengumpulkan uang atau menabung. Kurangnya edukasi yang diberikan orang tua kepada anak dapat menjadi salah satu penyebab lainnya. Sehingga anak-anak menjadi temperamen, susah diatur, tidak tahu batasan dalam menggunakan uang, dan hanya sebatas tahu tidak mengetahui proses yang dilalui. Solusi yang dilakukan yaitu dengan membuat buku interaktif dengan aktivitas menempel stiker sebagai media edukasi mengajarkan menabung. Media ini harapannya dapat membiasakan anak-anak untuk menabung serta mempersiapkan tumbuh kembang, karakter anak-anak di masa yang akan datang.

**Kata kunci:** ilustrasi, buku interaktif

## Abstract

**Title:** *Designing Interactive Book as a Saving Educational Media for 7-10 Years Old Children*

*The project is made based on the information that if all of children's desires were to be fulfilled by their parents, it will make them not knowing the way to manage the finance. In addition, children also will not know how to get, collect, or save money. The lack of education given by the parents to their children can be one of the causes of the problem. It makes the children become temperamental, recalcitrant, not having the vision in limiting on money usage, and only know or not about the process done to get the money. The solution to the problem is to make an interactive book which includes the activity of attaching stickers as an educative media to teach saving money. This media is expected to habituate the children to save money and to prepare the children's character development in the future.*

**Keywords:** *illustration, interactive book*

## Pendahuluan

Menabung adalah menyisihkan atau menyimpan uang, bisa di bank, maupun celengan. Dengan menabung dapat melatih diri sendiri untuk belajar berhemat, bertanggung jawab dengan uang yang dimiliki, dan mengambil keputusan untuk memilih membeli barang yang dibutuhkan maupun tidak atau keputusan dalam memilih mau digunakan untuk apa uang

tersebut. Menabung juga dapat sebagai sarana membentuk karakter setiap orang untuk mandiri, bertanggung jawab, simpati, dan peduli terhadap orang lain.

Seiring perkembangan zaman, anak-anak dapat ditemukan sudah jarang dalam melakukan menabung, karena sebelumnya semua keinginan anak-anak selalu terpenuhi. Dalam hal tersebut memunculkan pemahaman pada anak-anak

bahwa semua yang diinginkan dapat terpenuhi, baik meminta secara halus, marah, menangis, maupun merajuk. Orang tua juga memberikan apa yang diinginkan oleh anaknya, kurangnya informasi dan pembelajaran mengenai menabung membuat anak-anak menjadi tidak sopan, suka membantah, dan susah untuk diatur. Dilansir dari CNBC, Sabtu (16/11/2020) Buffet berkata, kesalahan terbesar orang tua adalah mengajarkan anak-anak tentang uang saat mereka sudah remaja atau menunggu sudah remaja. Saat anak-anak melakukan transaksi dengan uang miliknya secara mandiri, anak-anak menjadi boros uang, tidak tahu batasan dalam mengeluarkan uang untuk membeli barang atau jajan, dan tidak dapat menyisihkan uang untuk ditabung. Anak-anak memang diperlukan untuk memiliki pemahaman, pengetahuan, dan ketrampilan dasar mengenai pengambilan keputusan pribadi yang penting bagi diri anak-anak (Chen & Volpe). Munculnya berbagai macam ekspresi, sikap, perilaku untuk mendapatkan keinginannya menyebabkan, anak-anak tidak mengerti mengenai pentingnya uang, kegunaan menabung, tidak ada rasa peduli, menghargai milik orang lain, dan tidak dapat mengerti cara mendapatkan uang tanpa ada proses yang dilalui. Anak-anak juga akan menjadi egois karena tidak dapat mengerti mengenai keuangan milik orang tua dan milik orang lain yang kekurangan dalam hal keuangan.

Penanaman kesadaran mengenai menabung perlu diajarkan kepada anak-anak, tidak cukup hanya menyuruh dan memerintah tetapi harus dengan melalui arahan yang jelas dan panutan yang dapat dicontoh, sehingga anak-anak dapat merasakan aktivitas menabung dengan cara menerapkan dan mengimplementasikan secara langsung yang nantinya akan menjadi sebuah kebiasaan (Dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) UMSU, 2019). Direktur Pembinaan SD Kemdikbud, Dr. H. Khamim, M.Pd. mengatakan usia efektif untuk anak-anak mengenal keterampilan

mengelola uang atau menabung adalah saat umur 7-12 tahun. Dimana anak-anak sudah dapat mulai mengenal angka, memiliki pola pikir untuk belajar menahan diri, dan memahami pilihan mana yang menjadi prioritas (Ratih Ibrahim, 2013).

Berdasarkan data dan paparan beberapa artikel, dibutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai jembatan anak-anak untuk mengetahui dan belajar untuk menabung. Media buku interaktif tentang menabung digunakan untuk membantu anak-anak mengenal lebih jauh, membuat anak-anak tertarik untuk menerapkan menabung secara rutin dan komitmen. Tidak hanya belajar saja, tetapi anak-anak dapat sambil bermain, menempelkan stiker pada halaman yang disediakan dan didukung oleh media pendukung, merakit celengan, serta menulis *planner* keuangan. Belajar menabung dan dapat menerapkan menabung secara langsung sambil mencatat jumlah uang yang ditabung pada celengan. Sehingga dapat mengontrol penggunaan uang dan mengetahui jumlah uang yang ditabung.

### **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang buku interaktif sebagai media edukasi yang mudah dipahami dan menarik untuk mengajarkan menabung sejak dini pada anak-anak?

### **Tujuan Perancangan**

Merancang buku interaktif sebagai media edukasi yang mudah dipahami dan menarik untuk mengajarkan menabung sejak dini pada anak-anak.

### **Metode Perancangan**

Metode pengumpulan data yang dipakai pada perancangan ini yaitu:

#### **Data Primer**

Data primer yang diperlukan pada perancangan ini didapat dari hasil wawancara dan observasi pada anak-anak SD berusia 7-10 tahun mengenai perilaku, gaya hidup, serta pemahaman untuk

menerapkan menabung sejak dini. Alasan mengambil anak SD karena pada usia tersebut yang dimana baru menginjak SD, anak-anak sangat mudah terbawa arus, mudah tertarik pada berbagai macam hal, dan memiliki keingintahuan yang besar.

#### Data Sekunder

Data sekunder yang diperlukan pada perancangan ini didapat dari hasil studi literatur dengan berbagai macam sumber, referensi dari internet mengenai cara mengajarkan pemahaman dan menarik untuk mengajarkan anak-anak menabung sejak dini. Sebelum masuk ke tahap perancangan dan produksi, dibutuhkan banyak data untuk mengetahui lebih mendalam mengenai menabung.

#### Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan pada perancangan ini adalah dengan menggunakan metode 5W+1H (*What, Where, Who, Why, When, and How*) yang didapat dari analisis data deskriptif kualitatif wawancara, observasi, dan studi literatur. Metode 5W+1H dipilih agar memudahkan untuk mendapatkan informasi dan menemukan solusi yang tepat pada permasalahan dibahas. Berikut penjabaran 5W+1H pada perancangan ini:

##### 1. *What*

Apa itu menabung?

Apa pentingnya mengajarkan anak-anak menabung sejak dini?

##### 2. *Where*

Dimana anak-anak dapat belajar mengenai menabung?

##### 3. *Who*

Siapa saja yang perlu diajarkan untuk menabung sejak dini?

##### 4. *Why*

Mengapa anak-anak perlu mengetahui tentang menabung?

Mengapa anak-anak harus menabung?

##### 5. *When*

Sejak kapan anak-anak perlu diajarkan untuk menabung?

##### 6. *How*

Bagaimana cara mengajarkan anak agar paham, tertarik, dan sadar untuk menerapkan menabung secara komitmen?

Bagaimana ciri-ciri anak menggunakan uang?

Bagaimana cara menabung?

#### Analisa Data

Analisa data yang didapat dari fakta lapangan:

##### Analisa Data Wawancara

Menurut Jeanne Ratih, guru konselor (BP), berdomisili di Kota Blitar dari hasil wawancara mengatakan kebanyakan anak-anak SD zaman sekarang memiliki banyak godaan luar yang besar dalam keinginan untuk membeli mainan atau jajan dan lain-lain. Tidak hanya itu tetapi anak-anak sudah dapat bermain *game* dari HP dan *hedon* membeli token *game*, tidak ada batasan. Hal tersebut juga didukung dengan anak-anak banyak melakukan aktivitas di rumah, karena kondisi sedang pandemi. Anak-anak menjadi lebih dekat dengan HP dan tidak memperhatikan sekelilingnya, sehingga anak-anak menjadi tidak peduli, menghargai milik orang lain, cuek, egois, dan hanya terfokus pada HP saja tidak dengan hal lain. Peran orang tua sangat diperlukan untuk mendidik dan membimbing anak, karena anak-anak lebih banyak meniru atau mencontoh orang lain, terlebih yang paling dekat dengan anak adalah orang tua. Orang tua harus memberikan contoh yang positif seperti mengajarkan dan menerapkan menabung, setelah anak-anak menerapkan menabung bisa diberikan *reward*. Orang tua juga perlu memberikan batasan kepada anak-anak saat membeli sesuatu yang diinginkan, mengajarkan prosesnya terlebih dahulu, dan memberitahu hasil yang dicapai dari proses yang dilalui.

##### Analisa Data Observasi

Menurut hasil dari 3 anak, terdapat 1 anak yang diamati oleh perancang tidak menerapkan menabung secara teratur dan komitmen. Anak tersebut suka membeli

sesuatu yang diinginkannya, karena memiliki uang. Anak tersebut juga tidak diajarkan apa pentingnya uang dan harus rajin menabung. Hanya sebatas tahu fungsi uang saja, membeli sesuatu tanpa mengetahui proses yang dilalui untuk mendapatkan uang tersebut. Dapat dikatakan bahwa keuangan milik keluarganya sedikit bermasalah, tetapi tidak ada arahan orang tua kepada anaknya. Sehingga anaknya menjadi temperamen jika keinginannya tidak tercapai, saat diberitahu oleh orang tuanya, anak tersebut tidak peduli, tidak sopan, dan menjadi susah diatur. Anak tersebut menjadi memiliki karakter yang perhitungan.

#### Kesimpulan Analisa Data

Dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak kendala saat anak-anak menerapkan menabung, baik dalam internal maupun eksternal. Faktor internal adalah rasa ingin untuk membeli sesuatu yang diinginkan tanpa ada batasan, malas untuk menabung, rasa iri dengan orang lain telah membeli atau memiliki sesuatu tanpa mengetahui penting atau tidaknya. Sedangkan faktor eksternalnya adalah terdapat barang yang terbatas sehingga ada rasa harus memiliki, produk yang sedang *viral*, kolektor produk, dan mendapatkan uang saku yang sedikit sehingga tidak dapat menyisihkan uang untuk ditabung, ataupun uangnya telah dipinjam oleh orang tua. Adanya kendala tersebut juga dapat berpengaruh terhadap pembentukan karakter setiap anak-anak, dari kendala tersebut anak-anak menjadi tidak bertanggung jawab, tidak disiplin, tidak mandiri, tidak ada rasa peduli, dan tidak dapat menghargai milik orang lain. Perancangan buku interaktif mengenai menabung diharapkan mampu menarik minat anak-anak untuk menerapkan menabung secara komitmen, sehingga anak-anak dapat memiliki uang yang dapat digunakan saat kebutuhan mendesak atau disimpan untuk kebutuhan yang akan datang, dan menjadi pribadi yang memiliki karakter baik dapat dicontoh orang lain di masa mendatang.

#### Konsep Perancangan

Tujuan kreatif pada perancangan ini adalah menumbuhkan kesadaran anak-anak untuk belajar menabung sejak dini dengan memberikan informasi yang menarik dan menyenangkan agar anak-anak usia 7-10 tahun dapat belajar dan menyerap materi yang disampaikan dengan baik. Materi yang disampaikan pada perancangan ini yaitu dengan menggunakan cerita bergambar, menggunakan sedikit teks atau narasi, dan terdapat aktivitas menempelkan stiker. Anak-anak dapat belajar sambil bermain dan menerapkan menabung secara langsung.

#### Strategi Kreatif

Topik yang diambil pada perancangan ini adalah media pembelajaran dan edukasi tentang menabung yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak usia 7-10 tahun menerapkan menabung sejak dini. Dimana menabung juga dapat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak-anak saat beranjak dewasa.

Tema yang diambil pada perancangan ini adalah edukasi menabung dengan bantuan buku interaktif yang dapat beraktivitas bersama dengan orang tua secara langsung.

Target *audience* pada perancangan ini adalah ditujukan kepada anak-anak usia 7-10 tahun dengan pertimbangan menurut hasil survei mengatakan bahwa pada usia 7-10 tahun anak-anak sudah dapat mengenal, menghitung uang, dan mengerti mengenai konsep dasar uang, sehingga cocok untuk mengajarkan anak-anak menabung. Pertimbangan lainnya yaitu pada usia 7-10 tahun masih ada anak yang belum mengetahui mengenai menabung. Buku interaktif dapat menjadi media alternatif yang cocok untuk anak-anak usia 7-10 tahun, dimana anak-anak senang bermain dan belajar hal baru. Berikut segmentasi dari target *audience*:

1. Demografis: anak-anak berusia 7-10 tahun, SD (kelas 1-4), laki-laki dan

- perempuan, tingkat ekonomi menengah ke atas
2. Geografis: berdomisili di perkotaan dan kota besar, seperti Blitar, Malang, Surabaya, Indonesia
  3. Psikografis: anak yang aktif, menyukai hal baru, memiliki keingintahuan yang besar, senang saat keinginannya terpenuhi, dan tidak menyadari telah menggunakan uang
  4. Behaviours: anak yang menyukai banyak hal dan suka menginginkan sesuatu untuk dibeli

Target *market* pada perancangan ini adalah ditujukan kepada orang tua yang memiliki anak berusia 7-10 tahun, dimana orang tua memiliki peran besar untuk mendampingi, mengajarkan, mendidik anak-anak menjadi lebih baik. Berikut segmentasi dari target *market*:

1. Demografis: orang tua yang memiliki anak SD berusia 7-10 tahun, tingkat ekonomi menengah ke atas
2. Geografis: berdomisili di perkotaan dan kota besar, seperti Blitar, Malang, Surabaya, Indonesia
3. Psikografis: orang tua yang peduli terhadap pembelajaran yang diterima oleh anak-anak, peduli terhadap tumbuh kembang anak-anak, memiliki pemikiran terbuka, senang mendidik anak, dan membutuhkan media pembelajaran bagi anak
4. Behaviours: orang tua yang memiliki sedikit waktu luang bersama anak dan kurang dalam mengajarkan menabung

### Konsep Visual

#### Warna

Menggunakan warna yang cocok untuk anak-anak usia 7-10 tahun yaitu warna yang mencolok, menyenangkan, dan cerah (merah, merah muda, biru, hijau, kuning, jingga).



Sumber: Dokumentasi pribadi

### Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah *Sans Serif*, dengan *headline font* Freeman dan *bodycopy font* Brutel.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
!@#%&^\*()\_+|=<>?:'"}|[]\;:'./

Font Freeman

Sumber: Dokumentasi pribadi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890  
!@#%&^\*()\_+|=<>?:'"}|[]\;:'./

Font Brutel

Sumber: Dokumentasi pribadi

### Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan adalah *full illustration* dan menggunakan *white space*.



Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/18436679714590940/>

### Gaya Layout

Gaya *layout* yang digunakan adalah gaya buku cerita anak-anak yang simpel, sederhana, menarik, dan memiliki tampilan dominan gambar atau ilustrasi daripada tulisannya.



Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/645140715373931378/>

### Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah mengambil beberapa referensi foto anak dan orang tua yang akan dimodifikasi sesuai dengan gaya ilustrasi perancang.



Sumber:

<https://www.artstation.com/shuranchen>

### Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah yang digunakan adalah menggunakan bahasa Indonesia sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak.

### Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi yang digunakan adalah *Clip Studio 1.5*, *Adobe Photoshop*, *Procreate*, dan *Adobe Illustrator*.

### Finishing

Buku interaktif ini akan dicetak dengan ketentuan sebagai berikut:

- Ukuran : 23cm x 23cm
- Tebal buku : 36 halaman, 18 lembar
- Orientasi : *Square/persegi*

- Warna : *Full color*
- Jenis buku : *Hardcover*, laminasi doff
- Jenis kertas (isi) : *Art Paper 210 gram*
- Teknik cetak : *Digital printing*
- Stiker : *Cutting, die cut/kiss cut*

### Hasil Perancangan

Judul buku interaktif: “Celengan Rena”

Mengisahkan perjalanan Rena belajar menabung dengan celengan petok-petok.

### Karakter Rena

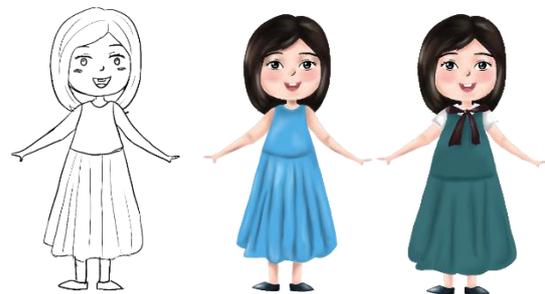
Rena sebagai tokoh utama, dengan usia 7-10 tahun duduk di bangku SD, anak yang aktif, menyukai banyak hal baru, suka menginginkan sesuatu dengan meminta kepada orang tua, dan temperamen jika keinginannya tidak terpenuhi.



Referensi karakter Rena

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/645140715382165212/>



Hasil desain karakter Rena

### Karakter Mama

Mama adalah tokoh pendukung, orang tua yang sabar, perhatian, dekat dengan Rena,

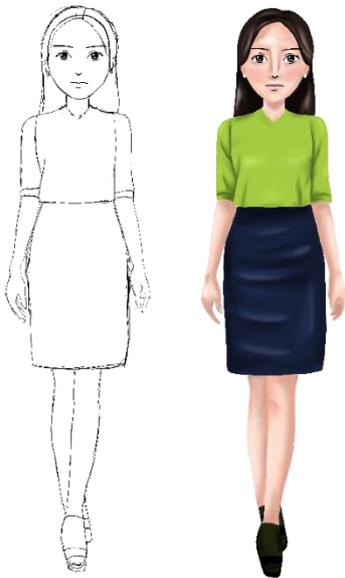
dan memiliki banyak informasi. Mama suka menasihati Rena saat Rena melakukan kesalahan. Tetapi dulu Mama senang sekali menuruti apa yang diinginkan oleh Rena.



Referensi karakter Mama

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/645140715380965611/>



Hasil desain karakter Mama

#### Karakter Papa

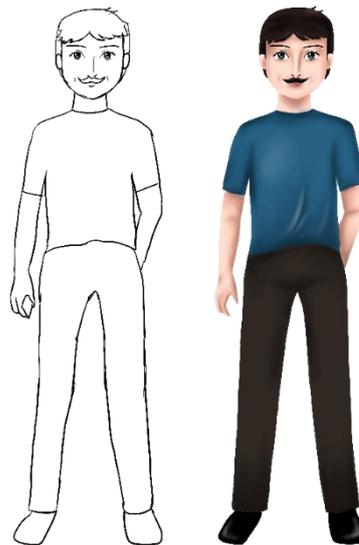
Papa adalah tokoh pendukung, orang tua pekerja keras, hanya memiliki waktu bersama Rena saat Papa pulang dari kerja. Papa sangat menyayangi Rena, mendukung Rena, dan suka memberikan nasihat kepada Rena.



Referensi karakter Papa

Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/645140715382165269/>



Hasil desain karakter Papa

#### Media Pendukung

##### 1. DIY Celengan

DIY celengan membantu anak-anak menerapkan menabung secara langsung. Dimana setelah membaca anak-anak dapat langsung menabung. DIY celengan yang diberikan berupa *pattern* yang dapat langsung dibentuk oleh anak-anak dan terdapat aksesoris untuk melengkapi celengan agar berbentuk menyerupai ayam, dengan kekreatifan anak-anak.



Referensi celengan

Sumber:

<https://www.yukepo.com/hiburan/life/7-diy-celengan-super-kreatif-ini-cute-level-dewa-bikin-nggak-malas-menabung/>



Hasil DIY celengan

## 2. Planner Keuangan

Planner keuangan yang diberikan adalah planner setiap minggu (*weekly planner*) digunakan untuk mencatat jumlah uang yang ditabung di celengan yang telah dirakit. Sehingga dapat mengetahui jumlah uang dan dapat melatih anak-anak untuk mencatat terlebih dahulu, menjadi lebih teratur, terarah, dan mengetahui proses yang dilalui.

Daily Finance			
Date	Activity/Item	Income	Expense
Total Income			
Total Expense			
Total Savings			

Date	Activity/Item	Income	Expense
Total Income			
Total Expense			
Total Savings			

Referensi *planner* keuangan

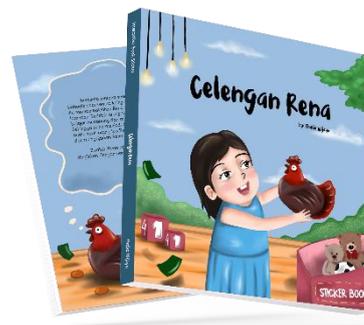
Sumber:

<https://id.pinterest.com/pin/778770960550134849/>



Hasil *planner* keuangan

Mockup Buku



## Kesimpulan

Pembelajaran dan penerapan menabung sangat diperlukan untuk diajarkan kepada anak-anak sejak dini. Menabung bukan hanya digunakan sebagai sarana mengumpulkan uang tetapi juga dapat

menjadi suatu kebiasaan yang baik dan positif. Sehingga saat sudah beranjak dewasa nanti anak-anak tetap dapat menerapkan kebiasaan menabung tersebut. Buku ini dirancang karena masih banyaknya anak-anak susah dalam menerapkan kebiasaan menabung. Faktor yang menyebabkan anak-anak tidak mau menerapkan kebiasaan menabung adalah karena anak-anak menginginkan banyak hal, terutama ketika melihat mainan anak-anak tidak dapat atau belum bisa menahan diri untuk membeli mainan. Diharapkan ke depannya anak-anak yang diajarkan menabung sejak dini dapat menjadi pribadi yang lebih baik.

### **Saran**

Perancangan buku interaktif ini dibuat untuk membantu anak-anak belajar dan menerapkan menabung. Buku ini sebagai media perantara yang membantu orang tua mengajarkan anak-anak. Saran untuk perancangan sejenis yaitu, perhatikan tata letak penempatan stiker yang ada pada halaman buku interaktif, agar lebih bervariasi dan bermakna, tersampaikan dengan jelas ke pembaca.

### **Daftar Pustaka**

- Analisa daily (2019, Desember 01).  
Pembentukan Karakter Anak  
Melalui Budaya Menabung.  
<https://analisadaily.com/berita/arsip/2019/12/1/826227/pembentukan-karakter-anak-melalui-budaya-menabung/>.
- Indra, R. (2013, Juli 25). Ajarkan Anak Menabung Sejak Dini.  
<https://lifestyle.kompas.com/read/2013/07/25/1054140/Ajarkan.Anak.Menabung.Sejak.Dini>.
- Putri, A. S. (2019, Februari 25). Intip Usia Efektif Anak Diajarkan Menabung.  
<https://www.fimela.com/lifestyle/read/3900100/intip-usia-efektif-anak-diajarkan-menabung>

Stevany, T. (2020, November 16). Nasihat Miliarder Warren Buffet: Orang Tua Hindari Kesalahan Pertama Saat Ajari Anak Soal Uang Ini.  
<https://www.liputan6.com/bisnis/read/4407491/nasihat-miliarder-warren-buffett-orang-tua-hindari-kesalahan-pertama-saat-ajari-anak-soal-uang-ini>.