

# Perancangan Buku Cerita Interaktif untuk Menimbulkan Minat Baca Anak Usia 4-6 Tahun

Albert Jesse<sup>1</sup>, Bramantya<sup>2</sup>, Ryan Pratama S.<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Kristen Petra

Jl Siwalankerto 121-131, Surabaya, Jawa Timur

Email: bladez161works@gmail.com

<sup>2</sup>STKW, Surabaya, Jawa Timur

## Abstrak

Tujuan perancangan buku cerita interaktif bergambar ini adalah untuk membantu menimbulkan minat baca anak usia 4-6 tahun melalui kegiatan menempel stiker dan membaca cerita bersama orang tua. Tampilan visual dan cerita dalam buku cerita interaktif bergambar dengan media stiker disertai dengan keterangan untuk orang tua, merupakan bagian penting. Dari segi visual, perancang buku cerita interaktif menggunakan teknik digital. Buku cerita interaktif bergambar memiliki nilai moral yang baik untuk diajarkan kepada anak. Nilai moral tersebut membahas sebuah cita-cita akan tercapai dengan usaha yang keras.

**Kata kunci:** Buku Cerita Interaktif, Buku Cerita Bergambar, Teka-Teki Putri, Minat baca, Anak-anak.

## Abstract

**Title:** *Designing Interactive – Pictorial Story Book to create children’s interest on reading activity For 4-6 year old children*

*The objectives of designing this Pictorial – Interactive Story Book is to help create 4-6 year old children’s interest on reading activity through patching stickers and reading story book together with their parents. The visual display and the story in this Pictorial – Interactive Story Book with stickers as a media attached with some explanation texts for parents are the important parts. In terms of visual, the designer of the book uses digital technique. The story of the book has a good moral value which is to be learned by children. The story is using an example about reaching goals by working hard.*

**Keywords:** *Interactive Story Book, Pictorial Story Book, Teka-Teki Putri, Reading Interest, Children.*

## Pendahuluan

Buku adalah jendela dunia. Melalui sebuah buku kita bisa mendapat banyak pengetahuan, sayangnya kebiasaan membaca di kalangan anak-anak mulai luntur. Langkah paling awal untuk mengembangkan potensi kecerdasan anak dapat dilakukan dengan membacakan buku atau cerita. (Artikel Ayahbunda “Multiple Intelligences Mengenali & Merangsang Potensi Kecerdasan Anak”, hal 18 - 20)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan Kompas kepada Direktur Eksekutif Kompas Gramedia, Suwandi S Subrata, Indonesia merupakan salah satu negeri yang minat bacanya masih rendah. (Kompas; Rabu, 29 Februari 2012; Minat Baca Indonesia Masih Rendah).

Mengenalkan buku pada anak merupakan tanggung jawab orang dewasa. Dalam menimbulkan minat baca pada anak, anak tidak akan mencari/menginginkan buku baccaan atas keinginannya sendiri oleh karena itu orangtua harus memberikan dorongan dan pengertian akan pentingnya membaca buku, dengan demikian maka anak akan mulai tertarik dan mencari buku. (Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini, hal 37-38)

Berdasarkan persiapan yang diperlukan oleh orang tua, hal pertama yang perlu dilakukan adalah membacakan buku pada anak sejak anak lahir. (Cara Paling Ampuh Agar Anak Ketagihan Membaca, Tim Reset Baca Kilat). Berdasarkan observasi yang dilakukan di beberapa toko buku, masih belum dapat ditemukan sebuah buku yang membantu orang tua untuk membimbing anak untuk usia 4-6 tahun dalam menimbulkan minat baca anak yang disertai pula

dengan aktifitas yang menarik untuk anak mainkan. Terutama dengan memanfaatkan usia anak 4 tahun yang dalam perkembangan pembelajaran merupakan masa di mana anak senang mendengarkan. (Periode Perkembangan Anak, Hariwijaya M., Sukaca Bertiani Eka, 27-30)

*Bruno Bettlheim*, guru besar *Emeritus* pada jurusan *Psikologi* dan *Psikiatri* Universitas Chicago, *America Serikat*, berpendapat bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu mengembangkan kecerdasan, menjernihkan emosi, dan menyesuaikan diri dengan kecemasan ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar. Cerita untuk anak selayaknya berkaitan dengan anak. Misalnya saja, dongeng-dongeng yang merefleksikan pandangan anak tentang dunia. (Artikel *Children need fairy tales*, Bruno Bettlheim)

Buku cerita merupakan salah satu media yang paling disukai oleh anak-anak terutama yang memiliki ilustrasi dan sedikit permainan (buku interaktif) yang melibatkan anak, maka anak akan merasa berada dalam cerita. Kelebihan buku yaitu: (*Kelebihan dan Kekurangan Buku*)

#### 1. Dapat Disentuh

Buku adalah salah satu benda yang memberikan informasi dalam bentuk nyata yang dapat disentuh serta dalam lingkungan buku sendiri dapat berupa hiasan yang menghias suatu ruangan.

#### 2. Sumber Referensi Terpercaya

Memang tidak semua Referensi dalam buku dapat dipercaya, akan tetapi dalam membuat kajian pustaka untuk karya ilmiah, buku memegang salah satu peranan penting dalam memberikan tambahan bahan dalam penulisannya.

#### 3. Hemat

Dalam memiliki buku seseorang juga dapat berhemat karena dalam menggunakan buku seseorang tidak perlu membayar listrik untuk mencari sebuah informasi.

Di saat anak usia 5-6 tahun, anak berada pada akhir tahap pra-operasional, tahap saat pemikiran simbolis sangat mendominasi hidupnya. Pemikiran simbolis membuat dia mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang menggambarkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak. (Mengembangkan Daya Pikir & Daya Cipta Anak Usia 5-6 Tahun, Yohana Sari). Maka perlu adanya pengajaran kepada anak di bawah umur 5 tahun mengenai pemahaman tentang simbol dan sebuah cerita yang merangsang pemikiran anak untuk menimbulkan minat baca mereka dalam 4-6 Tahun.

Dalam perancangan sering kali ditemukan beberapa judul dalam membuat perancangan buku interaktif yang berfungsi dalam meningkatkan minat baca anak terhadap anak usia 8-12 tahun akan tetapi sering kali dalam prosesnya tidak ada dasar yang diberikan kepada anak dalam menumbuh kembangkan minat baca anak semenjak usia dini. Berikut ini adalah beberapa contoh buku Interaktif:



sumber (Strictlypaper.com)

**Gambar 1 The Interactive Bookazine by Ruben Scupin**

*Target Audience* dari perancangan ini adalah anak-anak usia 4-6 tahun dan orang tua anak yang membantu anak dalam membaca buku interaktif ini dengan bantuan berupa teks kecil yang bertanda dan ditujukan kepada orang tua. Berikut lengkapnya :

- Demografis : Ditujukan kepada anak usia 4-6 tahun, baik laki-laki maupun perempuan dan dengan bimbingan orang tua, SES B-A.
- Psikografis : Anak-anak yang masih mengalami proses belajar terutama untuk kalangan menengah keatas yang masih memerlukan bimbingan orang tua dalam memilih bacaan, permainan, dan pendidikan.
- Behavioristik : Anak memiliki stamina dan aktifitas yang banyak untuk bermain dan belajar.
- Geografis : Ditujukan kepada anak yang tinggal di daerah surabaya.

Maka dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam mendidik anak yang paling baik dan paling awal adalah dengan memberikan bacaan atau dongeng yang menarik untuk anak. Oleh karena itu perlu adanya bimbingan dari orang tua dengan membacakan cerita kepada anak melalui buku cerita interaktif untuk membuat anak tertarik dan menjadi gemar membaca. Dengan demikian, maka diperlukan sebuah buku cerita interaktif yang menarik dan dapat dimainkan oleh anak sehingga dapat memancing

## Metode Perancangan

Metode perancangan, dalam metode perancangan pengumpulan dan pemrosesan data yang didapat dari berbagai sumber sehingga mudah dikaji dan ditindaklanjuti untuk mendapatkan suatu sintesa yang akan digunakan dalam proses kreatif perancangan.

### 1. Metode Pengumpulan data

#### a. Data Primer

Data Primer merupakan data awal sehingga data primer ini merupakan data awal yang harus didapatkan pertama kali.

- **Kuisisioner**  
Melalui Kuisisioner yang dilakukan kepada orang tua merupakan salah satu media yang efektif untuk mengumpulkan data dalam mencari tahu bagaimana buku anak-anak masa sekarang ini yang diedarkan untuk anak-anak usia 4-6 tahun kurang mendukung anak untuk minat membaca.
- **Observasi**  
Observasi dilakukan pada anak-anak usia sekitar 3 hingga 6 tahun yang dikaitkan pada minat mereka terhadap cerita dan gambar yang biasa mereka lihat dan dengar.
- **Wawancara**  
Wawancara dengan orang tua untuk memahami apakah orang tua mengerti apakah anak mereka selama ini tertarik pada bacaan atau hanya pada gambar.

#### b. Data Sekunder:

Literatur Studi Pusaka :

- Studi pustaka adalah metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan buku-buku, yang memiliki cerita rakyat dan mengajarkan moral, serta beberapa buku yang berhubungan dengan perilaku moral.
- Internet dengan metode pengumpulan data-data tambahan riset dari internet, untuk mengembangkan informasi dan gambar-gambar yang kini diminati oleh anak-anak kecil di masa sekarang, terutama akses dari luar Indonesia, dimana pola pendidikan anak jauh lebih baik dan teroganisir.

### 2. Metode Analisis

Dalam metode analisis, data yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan metode analisis yang langsung dipergunakan memeriksa data uraian atas suatu kejadian dengan melalui hasil dari kuisisioner dan wawancara dengan orangtua anak yang berusia 4-6 tahun, sehingga data yang diperoleh merupakan salah satu data dengan kepastian yang mendukung diperlukannya sebuah buku interaktif yang membantu meningkatkan minat baca anak. Maka dengan demikian dapat disimpulkan dalam *Who, When, Where, What, Why, How* (5W+1H) sebagai berikut:

- *Who*  
Anak usia 4-6 Tahun dengan Orang tua.

- *When*  
Anak yang masih berusia 4-6 tahun dan baru dapat mempelajari beberapa kata serta memerlukan banyak perhatian dari orang tua.
- *What*  
Objek yang diteliti adalah sesuatu yang digemari oleh anak usia 4-6 tahun dan menarik untuk dimainkan.
- *Why*  
Seiring majunya teknologi minat baca mengalami penurunan, sehingga diperlukan sebuah perancangan yang menimbulkan minat baca anak untuk usia dini.
- *Where*  
Di Indonesia yang kini mengalami penurunan dalam minat membaca untuk kalangan remaja.
- *How*  
Melalui salah satu sumber cara awal untuk menimbulkan minat baca anak adalah membacakan dongeng semenjak anak lahir, Sehingga orang tua juga memerlukan sebuah buku yang menarik dan sederhana yang menimbulkan minat anak untuk ingin membaca buku. Dengan demikian maka ini merupakan sebuah langkah awal untuk membangun minat baca anak remaja untuk generasi berikutnya.  
Kompetitor dalam perancangan buku ini adalah buku anak seperti buku cerita pop up, buku cerita bergambar, buku dongeng anak, buku cerita interaktif.

## Data tentang media yang ada dan cara orang tua dalam menimbulkan minat baca anak.

Berdasarkan hasil dari observasi buku yang dilakukan perancang pada tanggal 10 Februari 2015 hingga tanggal 3 Maret 2015, masih belum banyak ditemukan buku yang dapat meningkatkan ataupun menimbulkan minat baca anak, sebagian besar yang membantu untuk menimbulkan atau menumbuhkan minat baca anak sebagian besar hanya buku bacaan anak hasil terjemahan yang di produksi dari luar negeri, sementara buku-buku Indonesia hanya memproduksi atau membuat buku cerita anak yang hanya ditujukan kepada anak usia 6 tahun dan untuk anak usia sebelum 4 tahun hanya buku pembelajaran dimana anak bermain dan belajar seperti buku mewarnai dan buku *puzzle*.

Selain dari jenis buku yang hal lain yang menjadi hasil observasi perancang adalah orang tua masa sekarang, hasil observasi saya berupa orang tua dimasa sekarang sebagian besar tidak memperhatikan anak-anaknya dalam memberikan media kepada anak, sehingga tidak sedikit anak yang diberikan media digital padahal secara teori telah terbukti bahwa media digital cenderung memberikan dampak yang negatif dibandingkan dengan dampak yang positif.

Dengan perancangan media buku interaktif anak di masa sekarang, sangatlah besar kemungkinan anak dan orang tua untuk tertarik dan menggunakan media tersebut sebagai media pembelajaran yang diberikan kepada anak.

Maka dengan demikian melalui analisis 5W+1H (*Who, When, Where, What, Why, How*) tentang perancangan buku cerita interaktif anak maka dapat dijabarkan:

- *Who*

Rancangan buku Cerita Interaktif ini untuk anak usia 4-6 Tahun dengan Orang tua.(bimbingan orang tua)

- *When*

Rancangan buku cerita interaktif ini ditujukan kepada anak baru berusia 4-6 tahun yang masih memerlukan bimbingan

- *What*

Rancangan buku cerita interaktif ini merupakan media yang sederhana dan tidak membuat anak bergantung pada media pembelajaran lainnya dan menarik bagi anak walaupun anak telah berusia di atas usia yang ditentukan

- *Why*

Rancangan buku cerita interaktif ini menarik dan dapat berguna karena anak di masa sekarang kebanyakan tidak berminat membaca.

- *Where*

Rancangan buku cerita interaktif ini sangatlah sesuai terutama di Indonesia yang memiliki minat baca yang setiap tahunnya semakin berkurang, buku ini merupakan media yang cocok juga bagi kalangan menengah keatas

- *How*

Rancangan buku cerita interaktif ini sangatlah cocok dikarenakan adanya gambar yang menarik, cerita yang menarik dan nilai-nilai ajaran yang menarik.

## Solusi atau Simpulan

Maka berdasarkan segala hasil penelitian perancang, perancang membuat buku cerita interaktif anak untuk usia 4-6 tahun yang memiliki gambar yang menarik, cerita yang menarik, warna yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun, nilai-nilai ajaran yang baik, kosakata bahasa indonesia yang baik dan benar, serta memiliki permainan interaktif yang melibatkan anak dan orang tua dalam prosesnya. Oleh karena itu perancang memilih cerita yang sangatlah jarang dengan bahasa yang jarang di pahami oleh anak sehingga menjadi pengalaman baru bagi anakn serta nilai moral yang baik dan menunjukkan perjuangan yaitu cerita berjudul “Teka-Teki Putri” yang merupakan salah satu dongeng yang berasal dari Jerman yang menceritakan kisah seorang pemuda bernama Hans yang mengejar cita-cita untuk mengobati ibunya yang sakit.

Alasan terpilihnya cerita “Teka-Teki Putri” sebagai cerita yang cocok dengan anak-anak di masa terkini dikarenakan anak-anak pada usia 4-6 tahun tidak lagi terhindarkan untuk tidak menonton televisi

yang memiliki hubungan cerita seperti percintaan, selain itu “Teka-Teki Putri” memiliki cerita kebudayaan Jerman di mana kebudayaan yang menarik untuk anak-anak pelajari dari pakaian kerajaan yang indah dan membangun imajinasi seperti pakaian sederhana milik rakyat miskin.

Selain dari alasan tersebut cerita “Teka-Teki Putri” memiliki nilai moral yang sesuai untuk anak usia 6 tahun dikarenakan anak usia 6 tahun biasanya masih memiliki cita-cita yang tinggi, maka perlu adanya kesadaran bagi orang tua untuk mengajarkan moral dalam cerita “Teka-Teki Putri” yang berisikan “Tidak ada cita-cita yang tidak diraih dengan usaha yang keras.” Sementara untuk anak 5 tahun cerita ini menarik untuk mereka baca karena cerita “Teka-Teki Putri” merupakan jalan petualangan baru bagi anak usia 5 tahun dikarenakan cerita ini menggambarkan keadaan di masa terdahulu dan di Jerman. Dan untuk anak 4 tahun anak dapat mempelajari mengenai kata-kata Kurungan, Kenari, dan lain-lain.

## Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Dalam mendidikan anak usia dini yang ada seharusnya didasarkan atas prinsip dalam berikut (PAUD, 25-31)

- a. Bertujuan pada kebutuhan anak

Kegiatan belajar harus selalu memenuhi kebutuhan perkembangan masing-masing anak sebagai individu. Anak usia dini untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan fisik.

- b. Pelaksanakan kegiatan belajar yang dilakukan melalui bermain.

Bermain adalah salah satu cara untuk anak agar dapat distimulasi untuk menggali pengetahuan, dengan cara memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Sehingga anak menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkan

- c. Merangsang timbulnya kreativitas dan inovasi

Merangsang kreativitas dan inovasi anak membutuhkan kesabaran dari orang tua kepada anak, dengan cara melakukan kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius dan dapat terkonsentrasi.

- d. Membuat lingkungan anak mendukung Proses Belajar Anak

Membuat lingkungan yang mendukung untuk proses belajar anak merupakan salah satu kebutuhan oleh anak, lingkungan tersebut haruslah menarik dan mengasyikkan serta aman dan nyaman yang mendukung kegiatan anak untuk belajar.

- e. Mengembangkan Keterampilan Anak

Keterampilan hidup merupakan sesuatu yang diarahkan untuk anak agar mereka menjadi pribadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupan anak. Dengan mengembangkan keterampilan, anak akan terbantu juga dalam mengeluarkan kreativitas mereka.

- f. Rangsangan Pendidikan Mencakup Semua Aspek Perkembangan Anak

Rangsangan pendidikan untuk anak haruslah menyeluruh dan menyatukan seluruh aspek kecerdasan anak, yaitu dengan menyeimbangkan kecerdasan motorik, sosial, kognitif, dan kemandirian.

## Cara Menimbulkan Minat Baca Anak

Mengenalkan buku pada anak-anak merupakan tanggung jawab orang tua dan pendidik. Hal tersebut dikarenakan anak tidak akan mencari/ menginginkan buku bacaan atas keinginannya sendiri. Membaca merupakan pintu untuk memperoleh aneka ragam pengetahuan maka tidak salah bila membaca dikatakan kunci untuk meraih kesuksesan. Mengajarkan anak membaca pada usia dini sebaiknya di lakukan seperti beberapa hal berikut (Suryadi, 37,50):

### 1. Memperkenalkan Buku Sejak Dini

Buku cerita yang cocok untuk anak adalah yang memiliki banyak gambar dengan tulisan yang sedikit. Pilihan buku yang memiliki aneka ragam warna akan lebih menarik bagi sang anak, sehingga berikanlah kebebasan dalam memilih buku yang diinginkan anak untuk di baca. Maka anak akan memiliki antusias yang tinggi dalam membaca buku.

### 2. Bacakan Buku Cerita dengan Menarik

Dalam membacakan cerita kepada anak hendaknya orang tua berusaha untuk menghidupkan suasana cerita, sehingga anak dapat merasa seolah-olah mereka berada dalam cerita tersebut seperti mengatur nada suara dan pembubuhan beberapa gerakan-gerakan ekspresi. Dengan demikian maka anak akan mampu menikmati cerita dalam buku bahkan untuk anak bayi sekalipun.

### 3. Bacakan Buku Kepada Anak Secara Rutin

Pada usia dini anak masih dalam tahap mendengar sambil melihat gambar. Orang tua perlu membiasakan diri membacakan buku kepada anak, tidak diperlukan waktu yang cukup lama cukup dengan waktu yang singkat dan beberapa kali setiap harinya, seperti membacakan buku kepada anak saat mereka menjelang tidur atau di waktu-waktu kosong lainnya. Dengan membacakan buku kepada anak maka anak akan memperoleh pengetahuan terutama untuk bayi karena bayi memiliki rasa ingin mendengarkan yang tinggi.

Selain itu perlu juga kita beberapa hal yang menyebabkan anak tidak tertarik membaca seperti dalam

- Pendengaran anak yang bermasalah
- Anak tidak dapat diam dalam waktu yang cukup lama/Hiperaktif
- Keterlambatan anak dalam belajar kata
- Lenyapnya salah satu kemampuan fisik seperti mata
- Media TV yang lebih menarik sehingga anak tidak tertarik dengan hiburan yang lainnya
- Pengaruh aspek negatif dari luar anak seperti keluarga yang tidak mengikuti saran-saran dalam menumbuhkan minat baca anak, guru yang tidak

memperhatikan muridnya sehingga muridnya mengalami keterlambatan dalam membaca, lingkungan masyarakat yang tidak gemar membaca.

## Konsep Perancangan

Buku Interaktif dengan menggunakan media stiker dengan cerita yang fantasi dan menarik untuk dibaca oleh anak. Fungsi dari buku adalah menimbulkan rasa ingin tahu anak terhadap buku yang dimiliki oleh anak dengan gambar yang menarik dan sederhana yang mudah dimengerti oleh anak. Buku Interaktif ini berisikan gambar dan cerita beserta keterangan.

Buku Interaktif ini perancang rencanakan berisikan cerita dongeng rakyat yang penuh dengan fantasi yang menarik menjadi bahan bacaan untuk anak dan gambaran yang menarik. Buku interaktif ini akan memiliki gambar yang dapat berubah dengan menarik atau mendorong slip dan beberapa kata sederhana berisikan nama karakter dan gambarnya untuk mendorong anak usia 4 tahun dalam membaca, kemudian kosakata yang sederhana dan cerita yang menarik untuk anak usia 5-6 tahun sehingga buku interaktif ini dapat dibaca berulang kali.

## Tujuan Kreatif

Tujuan visualisasi dari buku interaktif ini adalah untuk mengajak anak-anak yang tertarik pada buku timbul menyukai membaca tidak hanya sekedar melihat gambar yang menarik, tapi juga memberikan ajaran mengenai nama-nama karakter dalam cerita dan cerita yang menarik. Jadi dengan demikian anak tidak akan merasa jenuh dalam buku yang hanya sekedar pembelajaran saja tapi dengan cerita imajinatif yang seru dan memberikan nilai moral sebagai nilai tambah kepada anak.

Perubahan yang diharapkan adalah orang tua semakin memperhatikan anak dalam memberikan media kepada anaknya, sementara anak menjadi semakin berminat dalam membaca buku dikarenakan cerita dalam buku yang menarik dan tidak didasarkan pada hanya gambar dalam buku. Dengan demikian maka dengan menimbulkan minat baca dapat membantu meningkatkan minat baca di Indonesia. Dalam buku interaktif ini dibagi menjadi 3 hal yaitu:

1. Pengenalan Gambar karakter dan nama karakter dengan huruf besar serta warna yang ditujukan terutama untuk anak usia 4 tahun
2. Cerita, Gambar, dan beberapa kosakata yang baik yang ditujukan kepada anak usia 5 tahun
3. Nilai moral dalam cerita yang dapat diajarkan kepada anak usia 6 tahun.

## Strategi Kreatif

### Format dan Ukuran Buku

Ukuran buku ini adalah 22cm x 17,6cm yang memiliki halaman sebanyak kurang lebih 56 halaman. Buku cerita interaktif ini dilengkapi dengan tambahan beberapa lembar stiker yang digunakan untuk ditempelkan dalam buku dan hadiah kepada anak-anak.

Buku cerita interaktif ini memiliki keterangan tambahan berupa panduan kecil berupa teks yang terdapat pada bagian bawah buku dengan tujuan untuk orang tua mencari tahu cara membimbing anak dan mengajak anak beraktifitas.

### Isi dan Tema Buku

Isi dari buku cerita interaktif ini adalah buku cerita dongeng dunia yang merupakan hasil dari karangan oleh pembuat dongeng yang dibuat dengan imajinatif, menarik, dan memiliki nilai moral dalam setiap cerita. Isi dari buku ini meliputi:

1. Pengenalan karakter berupa huruf besar dengan gambar bayangan karakter seperti pada buku gambar anak, hal ini ditargetkan kepada anak usia 4 tahun, gambar bayangan karakter ditujukan kepada anak agar menempelkan gambar pada bayang tersebut yang sesuai. tujuan: untuk membuat buku ini ada interaksi antara anak dengan buku dengan bimbingan orangtua.
2. Bacaan cerita untuk anak usia 5 tahun yang dimaksudkan untuk membuat anak tertarik mengerti cerita dari gambar.
3. Penanaman nilai moral untuk anak usia 6 tahun yang dimaksudkan untuk membuat anak tertarik dalam membaca lagi cerita yang lain karena setiap cerita dalam dongeng anak-anak memiliki nilai moral.

Sementara Tema dari buku cerita interaktif ini adalah anak-anak sehingga memerlukan warna yang sederhana, gambar yang sederhana dan menarik, cerita yang sederhana dan menarik, nama karakter yang sederhana, dan perintah sederhana yang ditujukan baik kepada orangtua atau pun pada anak.

### Jenis Buku

Jenis buku yang menjadi pilihan perancang adalah buku interaktif dengan media stiker sebagai media pembelajaran dan permainan anak, stiker yang digunakan adalah stiker karakter dan stiker kata-kata untuk melengkapi isi buku sehingga anak dapat membaca cerita dengan lengkap.

Sementara untuk jenis cerita cerita yang digunakan adalah cerita dongeng yang merupakan *Grimm's Brother fairy tale* yang telah diilustrasikan oleh Shogo Hirata dalam buku nya *Illustrated Fantasy Book* tahun 1993 yang dipublikasikan oleh Nagaoka

Shoten. Yang berjudul *Teka-Teki Putri (Ohimesama No Nazonazo お姫さまのなぞなぞ)*

### Gaya Penulisan naskah

Gaya penulisan naskah dalam buku cerita interaktif ini adalah dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, serta memberikan beberapa kata yang harus ditebak oleh anak dalam mengetahui isi dalam buku cerita ini, serta kata-kata kecil yang ditujukan kepada orang tua untuk membimbing anaknya dalam membaca serta menyelesaikan buku.

### Gaya Visual/ Grafis

Gaya visual atau grafis yang digunakan dalam buku cerita interaktif ini gaya gambar yang sederhana sesuai dengan anak-anak seperti pada buku-buku dongeng anak-anak bergambar yang pernah diproduksi oleh PT Elex Media Komputindo yang dalam *style* ilustrasinya menggunakan *style anime / Manga* sebagai dasar dari gambar.

Konsep gaya gambar dalam buku :



sumber "Pt. Elex Media Komputindo. Buku Dongeng Anak-Anak Bergambar. 1998 (reproduksi: Meisaku Anime Series. Shogo Akira)"

**Gambar 2 Contoh gambar gaya visual/ grafis**

### Teknik Cetak

Teknik Cetak yang perancang gunakan adalah teknik cetak offset doff dengan laminasi plastik yang melapisi gambar agar gambar tidak rusak apabila di tempel stiker, sementara kertas stiker yang digunakan adalah kertas stiker glossy. Untuk teknik penjilidan buku menggunakan teknik penjilidan jahit, sementara untuk isi buku menggunakan cetak bolak balik.

## Program Kreatif

### Judul Buku

Buku Cerita Dongeng Anak “Teka-Teki Putri”

### Story Line

Dahulu kala hiduplah seorang remaja yang berasal dari Jerman bernama Hans. Hans dan ibunya hidup dengan bahagia walau mereka hanya dapat makan sekali sehari. Pada suatu hari Ibu Hans sakit keras dan memerlukan dokter akan tetapi melihat pakaian Hans yang miskin tidak satu pun dari dokter di seluruh kota yang mau memeriksa Ibu Hans. Ditengah kondisi ibunya yang kritis Hans menemukan sebuah pengumuman dalam papan pengumuman yang mengatakan bahwa “Apa bila memecahkan teka-teki putri Pearl maka anda akan dapat menikahi putri”. Maka Hans membuat keputusan untuk menikahi Putri Pearl agar dia dapat menyembuhkan penyakit ibunya dan mengikuti teka-teki tersebut.

### Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

- Hans adalah seorang pemuda yang cerdas, penuh dengan akal, pemberani, dan sayang dengan ibunya.
- Putri Pearl adalah seorang Putri yang cerdas, egois dan tidak ingin menikah di usianya yang muda
- Beruang merupakan binatang kurungan kerajaan yang ganas, jahat, akan tetapi bodoh.
- Dokter di seluruh kota sombong, cenderung tidak memerdulikan rakyat miskin berkelimpahan dan kaya.
- Rakyat kebanyakan masih bekerja sebagai petani.

### Tone Warna

Tone warna yang digunakan adalah tone warna yang menjadi kegemaran anak sebagai berikut:



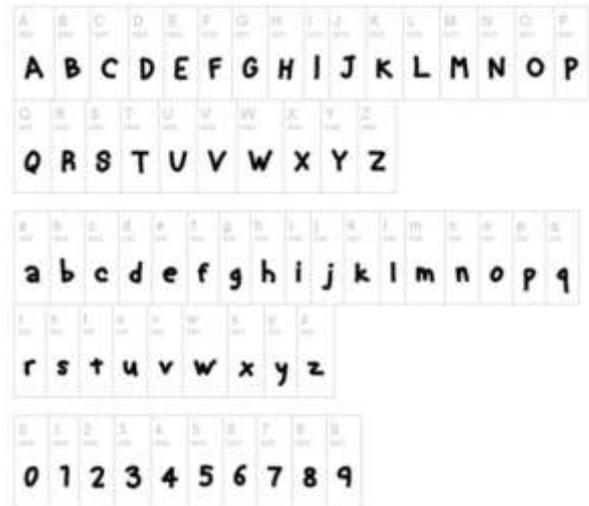
sumber gambar (<http://41orchard.co>)

**Gambar 3** Palet warna kegemaran anak-anak

## Tipografi

Gaya tipografi yang perancang gunakan dalam perancangannya adalah tipografi *sans serif* dan *hand writing* yang bersifat mudah dibaca dan menarik bagi anak-anak sehingga mengundang anak dalam minat membaca.

Contoh jenis font yang akan digunakan: Animated sebagai font judul buku:



sumber gambar (<http://www.dafont.com/>)

**gambar 4** contoh font animated

Sementara untuk dalam buku menggunakan font Multicolore:



sumber gambar (<http://www.dafont.com/>)

**gambar 5** contoh font multicolore

## Studi Gambar

Berikut adalah beberapa gambar yang menjadi referensi baju dan karakter serta lokasi daerah di Jerman:

- a. Gambar laki-laki petani desa zaman *medieval* Jerman:



sumber gambar (<https://farm1.staticflickr.com/>)  
**gambar 6 Gambar laki-laki *medieval***

- b. Gambar perempuan desa zaman *medieval* Jerman:



sumber gambar (<http://www.medievalists.net/>)  
**gambar 7 Gambar wanita pedesaan *medieval***

- c. Dokter jaman *medieval* :



sumber gambar (<http://i.dailymail.co.uk/>)  
**gambar 8 Gambar dokter *medieval***

- d. Putri *medieval* :



sumber gambar (<http://www.costume-works.com/>)  
**gambar 9 Gambar Putri *medieval***

e. Kostum pernikahan Wanita medieval :



sumber gambar (<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/>)

**gambar 10** Gambar Kostum pernikahan Wanita *medieval*

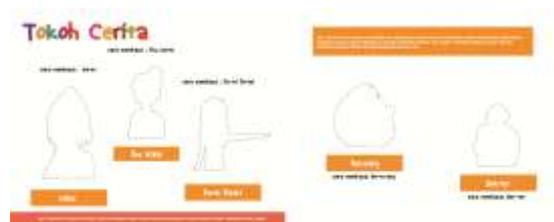
f. Noble medieval jerman:



sumber gambar (<http://world4.eu/>)

**gambar11** Gambar *noble medieval*

## Final Buku



**Gambar 12** Cover buku dan Halaman pengenalan tokoh final.



**Gambar 13** Halaman 1-4





Gambar 20 Halaman 33-36 dalam buku



Gambar 23 Halaman 45-48 dalam buku



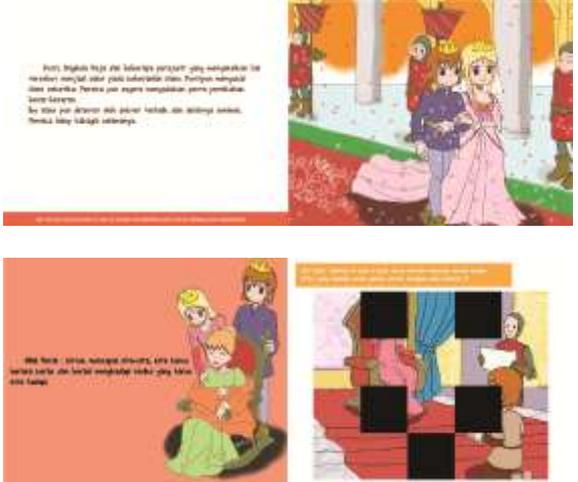
Gambar 21 Halaman 37-40 dalam buku



Gambar 24 Halaman 49-52 dalam buk



Gambar 22 Halaman 41-44 dalam buku

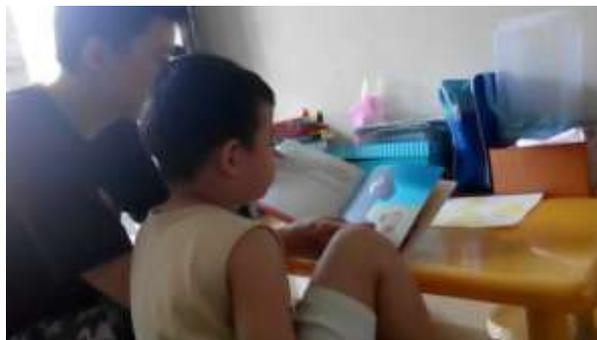


Gambar 25 Halaman 53-56

## Kesimpulan

Dalam mengerjakan buku cerita bergambar interaktif anak ini diperlukan sebuah cerita yang memang sesuai dengan kebutuhan anak, seperti cerita yang imajinatif yang menarik dan mendidik. Karakter yang didesain pun harus menarik anak. Selain itu buku cerita anak harus memiliki media yang sesuai sehingga menimbulkan ketertarikan anak untuk aktif dalam membaca (seperti media yang dipilih yaitu media stiker).

Berdasarkan dari hasil percobaan yang dilakukan tanggal 7 Juni 2015 buku cerita bergambar interaktif anak yang dibuat, menunjukkan reaksi positif dari anak. Anak yang membaca buku sangatlah senang untuk menempelkan stiker ke dalam buku dan cenderung berusaha secepatnya membalik buku ke halaman berikutnya sambil mendengarkan cerita.



Sumber dokumentasi pribadi

**Gambar 26 Gambar Uji Coba tanggal 7 Juni 2015**

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari buku ini dapat membantu dalam menimbulkan minat baca anak, karena buku cerita anak ini mampu membuat anak usia 4-6 tahun tertarik. Melalui percobaan tersebut dapat di simpulkan pula bahwa anak lelaki ternyata lebih cenderung untuk gemar dalam mendengar ataupun mengamati cerita mengenai binatang/fabel, sementara anak perempuan melalui observasi dapat di nyatakan bahwa lebih gemar dalam mengamati atau mendengarkan cerita tentang peri / *Fairytales*.

Kesimpulan bahwa media yang dibuat dapat dikatakan bersifat positif kepada anak dapat di buktikan melalui, media stiker yang merupakan media yang sesuai dan menarik untuk anak di usia 4-6 tahun, karena media anak pada usia 4-6 tahun suka terlibat dalam kegiatan dan mampu mengenali gambar maka dengan media stiker anak dapat tertarik untuk beraktifitas baik menempelkan stiker.

Untuk cerita “Teka-Teki Putri” cerita tersebut membuat anak tertarik karena dalam cerita teka-teki putri terdapat bagian cerita dimana ada keterlibatan manusia dengan hewan, serta hewan yang dapat berbicara. Sementara untuk nilai moral dalam cerita “Teka-Teki Putri” nilai moral tersebut ternyata baik untuk di ajarkan kepada anak terutama untuk anak usia 6 tahun karena anak usia 6 tahun merupakan anak yang biasanya sudah memikirkan cita-citanya, sehingga ada baiknya nilai moral yang berhubungan dengan cita-cita diberikan kepada anak.

## Saran

Maka berdasarkan dari hasil penelitian dan kesimpulan maka ditemukan beberapa kekurangan dalam pembuatan Tugas akhir saya kali ini seperti berikut:

- a. Saran bagi penelitian dan perancangan untuk menimbulkan minat baca buku cerita anak: Dalam perancangan buku cerita anak ini masih diperlukan perkembangan lagi cerita yang terpilih harus diperbanyak lagi karena anak ternyata memiliki kegemaran dan kesenangan tersendiri saat membaca buku. Seperti pada anak laki-laki yang cenderung menyukai cerita mengenai hewan-hewan (*fable*) sementara untuk anak perempuan cenderung menyukai cerita putri dan peri.
- b. Bagi perancangan menimbulkan minat baca anak: Akan lebih baik apabila untuk kedepannya ditemukan sebuah media yang juga dapat mendukung menimbulkan minat baca anak usia dini. misalnya dengan media interaktif lainnya seperti pergantian jenis buku interaktif dalam Pop-up, V-folding, Pull Tabs, dan lain-lain.
- c. Saran perkembangan untuk menimbulkan minat anak dalam membaca: Dapat dikembangkan seperti pengaplikasian kedalam buku pelajaran anak di sekolah taman bermain dan diberikan kepada anak sebagai materi pembelajaran. Dengan tambahan seperti ditumbuh kembangkan menjadi media audio visual yang lebih menarik dibandingkan media visual saja.

## Daftar Pustaka

Bettlheim Bruno. *Children need fairy tales*.  
<<http://www.br-online.de/jugend/izi/english/publication/telev>

- izion/26-2013-  
E/vomOrde\_bettelheim\_engl.pdf>
- Ester Lince Napitupulu. 2012. *Minat Baca Indonesia Masih Rendah*. Diakses 29 Februari 2012.  
<<http://edukasi.kompas.com/read/2012/02/29/21400769/Minat.Baca.Indonesia.Masih.Rendah>>
- F. Rachmani Immanuella, Andi Maerzyda A.D.Th., Cherry Riadi Lukman, Dewi Handajani Poedianto, Grahita Purbasantika Nugraha. (2003) *Ayahbunda: Multiple Intelligences Mengenal & Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*, Jakarta: PT. Aspirasi Pemuda.
- Gagne, Robert M., Briggs, Leslie J. *Gagne-Briggs Conditions for Learning*. 15 Maret 2015.<<http://web.cortland.edu/frieda/id/IDtheories/1.html>>.
- Hariwijaya M., Sukaca Bertiani Eka.2009. *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadika Publishing.
- Jasmine. 6 februari 2015.<<http://strictlypaper.com/blog/2012/01/hard-the-interactive-bookazine-by-rubenscupin/>>
- Kumpulan Para Ahli.2014. 15 maret 2015.*Pengertian Media dan Jenis Media*.  
<<http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>>
- Mardiya. 2012. *Memahami Perkembangan Moral Anak*. 12 Desember 2010  
<<http://mardiya.wordpress.com/2010/12/12/memahami-perkembangan-moral-anak-oleh-drs-mardiya/>>
- Rose. 2014. *RENDAHNYA MINAT BACA DI KALANGAN PELAJAR*. 15 April 2014.<<http://www.parentsguide.co.id/?p=1044>>
- Rubin Ellen G. Kreiger. *About Populady*. 4 Maret 2015  
<<http://populady.com/about-main.shtml>>
- Suryadi.2007.*Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Usia Dini*.Jakarta: Edsa Mahkota.
- TimRisetBacaKilat. *Cara Paling Ampuh Agar Anak Ketagihan Membaca*. 25 Maret 2014.<[bacakilat.com/cara-paling-ampuh-agar-anak-ketagihan-membaca/](http://bacakilat.com/cara-paling-ampuh-agar-anak-ketagihan-membaca/)>
- Tim Bimbingan Gratis Kita. *Kelebihan dan Kekurangan Buku*.4 februari 2015.  
<<http://www.bimbingan.org/kelebihan-dan-kekurangan-buku.htm>>
- Yohana Sari.2011. *Mengembangkan Daya Pikir & Daya Cipta Anak Usia 5-6 Tahun*. 4 Maret 2015 .<<http://posyandu.org/berita-paud/653-mengembangkan-daya-pikir-a-daya-cipta-anak-usia-5-6-tahun.html>>