

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENJAHIT UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS BAGI ANAK-ANAK USIA 8-12 TAHUN

Jovita Christanti¹, Listia Natadjaja², Mendy H. Malkisedek³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
Email: jovitachristanti@hotmail.com

Abstrak

Kurangnya media pembelajaran untuk melatih kemampuan motorik halus anak usia 8-12 tahun mengakibatkan perkembangan anak kurang sempurna. Masih banyak orang tua yang belum memahami pentingnya perkembangan anak dan bagaimana cara mengembangkannya. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif eksperimentatif dimana berdasarkan studi literatur beserta wawancara kepada para ahli, ditemukan solusi dari permasalahan tersebut berupa buku interaktif pembelajaran menjahit yang nantinya akan diuji cobakan kepada target audiens. Buku interaktif dapat menarik anak untuk berinteraksi dengan materi pembelajaran sehingga mudah ditangkap dan diingat oleh anak. Hasil perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit dapat mendukung perkembangan anak usia 8-12 tahun hingga sempurna khususnya perkembangan motorik halus, konsentrasi, serta kesabaran anak.

Kata kunci: Buku Interaktif, Anak, Motorik Halus, Pembelajaran Menjahit

Abstract

Title: *Design of Interactive Book about Sewing Education to Train Fine Motor Development for Children Aged 8-12 Years*

The lack of educational media for fine motor skills of children aged 8-12 years resulting in an imperfect children development. There are many parents do not understand the importance of children development and how to develop it. This research used a qualitative experimental research which is from literature studies along with interviews with experts, we found solutions in the form of sewing education interactive book which will be tested to the target audience. Interactive books can attract children to interact with the learning material so that can easily captured and remembered by children. The result of the design of sewing education interactive book can support the development of children aged 8-12 years until it was perfect especially in the development of fine motor skills, concentration, and patience.

Keywords: *Interactive Book, Children, Fine Motor, Sewing Education*

Pendahuluan

Dewasa ini, terdapat berbagai macam jenis media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak, mulai dari bentuk manual hingga digital. "Media pembelajaran adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran" (Warsita, 2008, p. 121). Perkembangan teknologi yang pesat mulai menggeser penggunaan media pembelajaran konvensional ke media baru yang berbasis internet. Penulis melihat penggunaan media konvensional bagi pembelajaran anak-anak dinilai lebih tepat karena

informasi yang terdapat di dalamnya lebih terpercaya dan dapat dipertanggung jawabkan dibandingkan dengan pembelajaran dari media internet yang belum tentu dapat dipastikan kebenaran sumber informasinya. Penggunaan media internet sebagai media pembelajaran dapat menghambat pertumbuhan motorik anak-anak. Aktivitas anak-anak akan terbatas pada penggunaan *gadget* dan komputer saja, media internet ini menyebabkan anak-anak kurang bergerak. Saat ini penulis melihat kurang adanya media konvensional untuk mendukung perkembangan anak dalam melatih motorik halus mereka.

“Motorik halus ialah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat” (Soetjiningsih, 1995, p. 29). Media yang ada saat ini guna melatih motorik halus anak berupa buku interaktif untuk anak usia 4-6 tahun, dalam buku tersebut anak-anak dilatih untuk belajar menulis, menggambar dan mewarnai. Kegiatan yang dilakukan untuk melatih motorik halus mereka hanya sebatas kegiatan untuk melatih kemampuan gerakan halus tangan tingkat dasar saja, padahal perkembangan motorik anak harus selalu diasah dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi seiring dengan bertambahnya usia mereka. Saat ini penulis belum menemukan adanya media yang melatih kemampuan motorik halus anak tingkat lanjut. Perkembangan motorik halus yang tidak dilatih sejak dini dapat mengakibatkan anak kurang fasih dalam melakukan kegiatan yang memerlukan kinerja motorik halus. Hal tersebut dapat berakibat pada kurang percaya dirinya sang anak ketika melakukan kegiatan tersebut bersama dengan teman sebayanya.

Biasanya perkembangan motorik halus paling pesat terjadi ketika anak berusia 3-7 tahun (Kurnia, 2016). Ketika anak menginjak usia 8 tahun kecepatan dan kehalusan aktivitas mulai meningkat, mereka telah dapat melakukan keterampilan yang bersifat individual (Septian, 2012). Anak usia 8-10 tahun mulai menyukai kegiatan yang berkaitan dengan keterampilan. Melihat kenyataan tersebut, anak-anak membutuhkan kegiatan keterampilan yang dapat mengasah perkembangan motorik halus mereka. Ketika anak menginjak usia 10-12 tahun mereka mulai memasuki masa pubertas dimana sering kali memiliki emosi yang labil. Berdasarkan realita tersebut kegiatan menjahit dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak-anak untuk membantu perkembangan mereka.

Ada 2 macam metode menjahit yaitu dengan menggunakan mesin jahit dan menjahit secara manual menggunakan tangan. Menjahit merupakan salah satu kegiatan yang bermanfaat bagi anak-anak. Dalam proses menjahit, anak dituntut untuk berkonsentrasi, di sini saraf motorik halus akan bekerja untuk melatih koordinasi antara mata dan tangan. Dalam melakukan kegiatan menjahit ini, anak akan dilatih kesabaran dan logikanya. Bagi anak usia 10-12 tahun, kegiatan ini dapat melatih anak menjadi pribadi yang lebih sabar dan tenang. Selain itu dengan kegiatan ini anak dapat berlatih untuk berpikir kreatif. Sering kali dalam proses menjahit anak-anak akan menemui beberapa masalah seperti benang kusut, ataupun salah memasukkan jarum. Melalui hal tersebut mereka dapat belajar memupuk semangat untuk berjuang memecahkan masalah yang dihadapinya. Melalui kegiatan menjahit secara manual ini dapat membantu

perkembangan anak dengan berbagai manfaat yang diperoleh ketika melakukan kegiatan tersebut.

Selain melatih kemampuan motorik halus anak, kegiatan menjahit ini dapat menjadi sebuah kegiatan *survival* anak-anak. Keterampilan menjahit dasar perlu dimiliki setiap orang, misalnya saja memasang kancing. Hal tersebut mungkin terkesan sederhana, namun ketika seseorang mempunyai dasar keterampilan menjahit, hal kecil seperti kancing lepas bukan menjadi sebuah masalah yang dapat mengganggu ketika beraktivitas. Keterampilan dapat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi anak secara langsung maupun tidak langsung, selain itu kegiatan keterampilan dapat meningkatkan kemampuan motorik seseorang. Berdasarkan realita tersebut penulis merasa keterampilan dasar menjahit ini perlu diperkenalkan kepada anak-anak sejak dini, kegiatan tersebut tidak hanya menarik tetapi juga bermanfaat. Kegiatan menjahit ini dapat menjadi sebuah kegiatan *survival* bagi sang anak. Anak perlu mengetahui keterampilan dasar menjahit untuk mengatasi permasalahan kecil seperti kancing lepas, baju sobek, dan lain sebagainya.

Melihat realita tersebut peneliti melihat kebutuhan akan media yang dapat menjawab kebutuhan tersebut. Disisi lain, peran orang tua dalam mendampingi anak diperlukan mengingat kegiatan menjahit ini berkaitan dengan penggunaan benda tajam. Kegiatan ini dapat membantu intensitas interaksi antara orang tua dan anak. Anak yang sering melakukan interaksi dengan orang tuanya akan cenderung memiliki pribadi yang lebih terbuka dengan orang tuanya. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti mencoba menjawab kebutuhan anak usia 8-12 tahun berupa buku interaktif pembelajaran menjahit. Diharapkan dengan adanya buku interaktif pembelajaran menjahit tersebut dapat membantu perkembangan motorik halus, kesabaran, konsentrasi serta meningkatkan interaksi antara orang tua dan anak.

Metode Perancangan

Dalam perancangan ini digunakan metode penelitian kualitatif eksperimentatif dimana berdasarkan studi literatur beserta wawancara kepada para ahli, ditemukan solusi dari permasalahan tersebut yang nantinya akan diuji cobakan kepada target audiens.

Proses pengumpulan data perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit ini akan dilakukan dengan cara observasi lapangan dan wawancara kepada guru, orang tua, dan lembaga yang terkait mengenai perkembangan motorik halus dan kesabaran anak usia 8-12 tahun, berikut metode menjahit yang sesuai bagi usia tersebut. Metode lainnya dilakukan melalui kepustakaan untuk segala informasi pendukungnya. Data primer akan diperoleh secara langsung dari

objek penelitian perorangan, kelompok, dan organisasi. Hal-hal yang perlu dicari dari data primer adalah mengenai media pembelajaran yang tepat untuk anak usia 8-12 tahun beserta materi cara menjahit yang mudah untuk anak usia tersebut. Pencarian data tersebut dilakukan dengan cara observasi lapangan, *survey* dan wawancara secara langsung dengan para ahli, orang tua dan *target audience*. Sedangkan data sekunder akan diperoleh dengan cara:

- a. Metode kepustakaan
Teori yang digunakan dalam perancangan ini berasal dari studi literatur berupa buku mengenai perkembangan anak usia 8-12 tahun, motorik halus anak, perkembangan keterampilan anak, perkembangan sosial-emosional anak, perkembangan kognitif, pengaruh warna terhadap psikologi anak. Buku merupakan media pendukung yang dapat dipercaya untuk dijadikan sumber data.
- b. Internet
Dari dunia maya, kita dapat mencari berbagai informasi tambahan yang kemudian dapat disesuaikan dengan isi buku literatur yang lebih dapat dipercaya.

Analisis

Analisis Perkembangan Anak Usia 8-12 Tahun

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1997), anak usia 8-12 tahun dapat digolongkan pada akhir masa anak-anak. Pada akhir masa anak-anak sangat mempengaruhi kepribadian dan sosial anak. “Jean Jacques Rousseau berpendapat bahwa dalam perkembangannya anak-anak mengalami bermacam-macam sifat dan ciri perkembangan yang berbeda-beda dari satu fase ke fase yang lain. Oleh karena itu, pendidikan harus disesuaikan dengan sifat masa-masa tertentu itu” (Marliani, 2015, p. 83). Akhir masa anak-anak seringkali disebut sebagai usia bermain oleh para psikolog karena luasnya minat dan kegiatan bermain yang saling tumpang tindih antara ciri-ciri bermain anak-anak yang lebih muda dengan ciri-ciri bermain anak-anak remaja. Agar dapat diterima dalam kelompok sosial, seorang anak yang lebih besar usianya harus melatih keterampilan dalam perkembangannya. Kegagalan dalam pelaksanaannya mengakibatkan pola perilaku yang tidak matang sehingga akan sulit diterima dalam kelompok teman-teman sebayanya yang sudah menguasai keterampilan perkembangan.

Salah satu perkembangan yang penting untuk melatih keterampilan anak ialah motorik halus. “Motorik halus ialah kemampuan anak untuk mengamati sesuatu, melakukan gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan otot-otot kecil, tetapi memerlukan koordinasi yang cermat” (Soetjiningsih, 1995, p. 29). Perkembangan motorik

pada masa anak-anak akhir menjadi lebih halus dan terkoordinasi dibandingkan dengan masa anak-anak awal. Keseimbangan badannya menjadi lebih baik, begitu pula dengan koordinasi mata dengan tangannya menjadi lebih baik.

Pada usia 8-10 tahun, koordinasi motorik halus berkembang lebih baik lagi, anak telah dapat menulis huruf bersambung dengan rapi, ukuran huruf lebih kecil dan lebih rata. Pada usia 10-12 tahun anak sudah mampu melakukan keterampilan yang lebih kompleks, rumit, dan cepat yang diperlukan untuk menghasilkan kerajinan yang bermutu bagus atau memainkan musik dengan lagu yang agak sulit.

Jumlah dan jenis keterampilan anak juga dipengaruhi oleh status sosial ekonomi keluarga. Anak yang berasal dari tingkat sosial ekonomi atas pada umumnya cenderung mempunyai lebih sedikit keterampilan dibandingkan dengan anak yang berasal dari tingkatan yang lebih rendah. Hal ini karena keterampilan yang dipelajari anak yang status ekonominya rendah lebih fokus pada keterampilan menolong yang bersifat *survival*, sedangkan anak yang tingkat sosialnya lebih tinggi lebih fokus pada kelompok keterampilan bermain. Semua keterampilan masa akhir anak-anak mempengaruhi kemampuan bersosialisasi anak secara langsung maupun tidak langsung (Marliani, 2015).

Analisis Materi dan Media Pembelajaran

Berdasarkan analisa perkembangan anak usia 8-12 tahun, anak-anak membutuhkan kegiatan keterampilan yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. Salah satu kegiatan yang dapat melatih kemampuan motorik halus tersebut ialah kegiatan menjahit. Berikut ini data pengaruh materi pembelajaran menjahit terhadap perkembangan anak usia 8-12 tahun:

Tabel 1. Analisis materi pembelajaran terhadap perkembangan anak usia 8-12 tahun

Materi Pembelajaran	Kognitif	Motorik	Afektif
<ul style="list-style-type: none"> - Teknik menjahit - Menjahit kancing - Pasang karet - Pasang bet 	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan konsentrasi - Mengembangkan kreativitas dan penalaran anak - Menjadi lebih teliti 	<ul style="list-style-type: none"> - Motorik halus lebih halus dan terkoordinasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Melatih kesabaran - Melatih daya juang - Meningkatkan kepercayaan diri

Data tersebut menunjukkan bahwa kegiatan menjahit tidak hanya meningkatkan perkembangan motorik halus saja, melainkan anak-anak dilatih untuk berkonsentrasi. Ketika melakukan kegiatan menjahit, anak-anak akan dilatih kesabarannya. Keterampilan

menjahit ini secara tidak langsung akan mendidik anak dari tiap aspek motorik, kognitif maupun afektif. Namun sayangnya, anak-anak dengan kelas sosial menengah ke atas seringkali tidak mendapatkan kesempatan untuk melatih keterampilan yang bersifat *survival* karena mereka cenderung lebih fokus pada kelompok keterampilan bermain. Padahal, keterampilan ini penting untuk dimiliki setiap kalangan, tidak terkecuali anak-anak yang memiliki kelas sosial menengah ke atas.

Agar penyampaian materi dapat diterima anak-anak dengan baik, pemilihan jenis media yang efektif sangatlah penting. Dewasa ini, terdapat berbagai macam media pembelajaran interaktif yang terdapat di masyarakat. Media tersebut ada yang berupa konvensional maupun digital. Media pembelajaran dapat berupa permainan ataupun interaktif. Media pembelajaran interaktif banyak dipilih karena keunggulannya yang dapat melibatkan anak secara aktif sehingga informasi yang ingin disampaikan pada buku tersebut dapat lebih mudah dipahami dan diingat oleh anak-anak.

Saat ini, sebagian besar orang lebih memilih menggunakan media interaktif yang berbasis digital seperti permainan interaktif dan buku online dibandingkan dengan media interaktif yang menggunakan media konvensional seperti buku. Media interaktif berbasis digital lebih digemari karena kepraktisan dan kemudahannya dalam memperoleh media tersebut, serta dapat mendongkrak *prestise* dari pemakainya. Sayangnya, terkadang masyarakat sering melupakan dampak negatif dari penggunaan media berbasis digital ini. Penggunaan media berbasis digital ini dapat mengganggu kesehatan, misalnya saja kesehatan mata. Penggunaan media tersebut dapat merusak kesehatan mata karena terlalu lama melihat layar monitor yang akan membuat mata menjadi cepat rusak. Selain itu media berbasis digital tidak dapat dijangkau oleh masyarakat luas sehingga hanya dapat digunakan oleh kalangan sosial menengah keatas saja. Selain itu, pemilihan bentuk media pembelajaran juga tidak kalah penting.

Tabel 2. Analisis media pembelajaran

Media Pembelajaran Non-interaktif	Media Pembelajaran Interaktif
(+) harga relatif lebih murah (+) dapat diakses oleh kalangan luas	(+) siswa dapat berinteraksi langsung (+) mengembangkan sensor motorik (+) mampu menstimulasi kreativitas dan rasa ingin tahu (+) mengurangi resiko kerusakan mata dibandingkan dengan media digital (+) lebih mudah diingat

(-) cenderung membosankan	(-) lebih mahal sehingga kurang dapat dijangkau semua kalangan
---------------------------	--

Buku interaktif pembelajaran menjahit untuk anak usia 8-12 tahun ini dirancang sedemikian rupa untuk menyajikan cerita bergambar yang unik dan menarik bagi anak-anak. Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, anak-anak akan lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan apabila mereka melakukan simulasi terhadap informasi yang disampaikan. Perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit bagi anak-anak usia 8-12 tahun ini dikemas dengan sajian cerita yang unik dengan dilengkapi dengan alat bantu menjahit yang dibutuhkan, sehingga mereka dapat mempraktikkannya secara langsung. Anak akan semakin merasa mengambil peran dalam setiap bagian cerita dan memahami cara menjahit yang dapat diterapkan sehari-hari.

Teori yang telah didapat akan disesuaikan dengan keadaan yang sesungguhnya, fakta-fakta tersebut dapat diperoleh dengan kegiatan wawancara. Wawancara dilakukan kepada psikolog guna mengetahui metode pembelajaran yang efektif untuk anak-anak. Sedangkan untuk mengetahui materi pembelajaran yang tepat untuk anak-anak dilakukan wawancara kepada penjahit.

- Ibu Esti Kurnia (Psikolog)

Kegiatan menjahit merupakan sesuatu hal yang baru dan perlu untuk diajarkan ke anak-anak usia 8-12 tahun guna menambah kemampuan keterampilan. Metode pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia tersebut ialah dengan menggunakan media buku. Media buku yang digunakan bisa menggunakan metode interaktif karena lebih menarik bagi anak-anak. Pemilihan cerita dapat mengarah pada kisah petualangan.

- Ibu Ratna Hardiani (Penjahit)

Materi pembelajaran yang perlu untuk diajarkan kepada anak usia 8-12 tahun yaitu kegiatan menjahit dasar yang dapat menjadi sebuah kegiatan yang mendorong kemandirian seorang anak. Pembelajaran menjahit yang penting untuk diedukasikan kepada anak-anak diantaranya ialah menjahit kancing, memasang / mengganti karet, memasang bet.

Konsep Perancangan

Buku dirancang menyerupai buku cerita dengan tema berkemah yang menceritakan kisah permasalahan sehari-hari yang sering mereka temui ketika berkemah berkaitan dengan pakaian, dan disertai dengan panduan menjahit sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Cerita akan dibuat seakan-akan anak-anak merasa berada dalam cerita tersebut

dan ikut serta dalam memecahkan permasalahan yang ada dengan cara melakukan kegiatan menjahit. Kisah yang terdapat dalam buku tersebut akan menuntun anak-anak untuk mencoba menjahit dengan alat dan bahan yang telah disediakan. Cerita permasalahan sehari-hari pada saat berkemah dipilih untuk memberikan gambaran serta wawasan kepada anak tentang kemungkinan permasalahan yang dapat terjadi dan pentingnya kemampuan menjahit dasar ketika mereka dituntut untuk mandiri. Pembelajaran menjahit yang akan disampaikan berkaitan dengan cara menjahit baju sobek, cara menjahit kancing lepas, cara menjahit karet celana, dan yang terakhir ialah cara memasang bet.

Buku ini akan dibuat dengan berbagai jenis metode interaktif sehingga lebih menarik perhatian anak-anak dan tidak membosankan. Anak akan diajak untuk ikut berperan aktif selama proses pembelajarannya sehingga materi yang akan diberikan dapat diterima dengan lebih efektif. Penggunaan metode interaktif akan diletakkan pada panduan pembelajaran untuk menjelaskan cara penggunaan alat tersebut beserta fungsinya. Metode interaktif yang akan digunakan dalam buku ialah seperti:

- *Peek a boo* : berupa kejutan yang harus dibuka pada halaman bukunya
- *Pull a tab* : berupa kertas yang dapat ditarik pada halaman buku tersebut
- *Participation* : berupa tanya jawab mengenai materi yang dibahas untuk menguji pemahaman anak

Pembelajaran ini akan membutuhkan pendampingan dan bimbingan dari orang tua sebagai penyemangat serta memberikan arahan mengingat alat yang digunakan merupakan benda tajam.

Karakteristik *Target Audience*

Target Audience primer:

- a. Aspek demografis:
 - Anak usia 8-12 tahun
 - Jenis kelamin: perempuan dan laki-laki, khususnya perempuan
 - Tingkat pendidikan: siswa kelas 3-6 Sekolah Dasar
 - Tingkat ekonomi: menengah ke atas
- b. Aspek psikografis:
 - a. Selalu merasa penasaran dan antusias terhadap hal-hal baru di sekitarnya
 - b. Merupakan masa anak yang paling efektif untuk belajar
 - c. Memiliki rasa tanggung jawab terhadap benda tajam
- c. Aspek behavioral:
 - a. Suka mencoba hal-hal baru
 - b. Menyukai keterampilan

Target Audience sekunder:

- a. Aspek demografis:
 - Orang tua yang mempunyai anak usia 8-12 tahun
 - Jenis kelamin: perempuan dan laki-laki
 - Tingkat ekonomi: menengah ke atas
- b. Aspek geografis:
 - Kota Surabaya
- c. Aspek psikografis:
 - Ingin memberikan bekal keterampilan yang dapat menjadi sebuah kegiatan *survival* bagi anaknya.
 - Ingin anaknya terampil dan berwawasan luas.
- d. Aspek *behavioral*:
 - Menyukai keterampilan
 - Berwawasan luas

Konsep Visual

Tone Color (Tone Warna)

Penggunaan warna yang dipilih pada perancangan ini ialah warna-warna cerah baik warna panas maupun dingin. Warna tersebut dipilih agar sesuai dengan anak usia 8-12 tahun yang lebih tertarik dengan warna-warna yang cerah dan mencolok.

Layout

Buku ini akan menggunakan 2 jenis layout yaitu layout *single* kolom pada bagian cerita, dan 2 kolom pada bagian panduan menjahit. Penggunaan *single* kolom pada bagian ilustrasi cerita bertujuan untuk memberikan gambaran latar/*setting* tempat kejadian kepada anak-anak. Selain itu dengan menggunakan *single* kolom penulis dapat menggambarkan ekspresi para tokoh dengan lebih jelas sehingga pembaca dapat lebih meresapi cerita lebih dalam. Sedangkan pada bagian penjelasan pembelajaran menjahit, akan menggunakan *layout* 2 kolom karena layout tersebut dapat menunjukkan alur *step by step* dengan lebih jelas.

Gaya Ilustrasi

Buku ini akan menggunakan gaya ilustrasi kartun untuk menggambarkan cerita dan pembelajarannya. Gaya ilustrasi kartun dipilih karena anak-anak usia tersebut cenderung menyukai karakter tokoh manusia yang digambarkan dalam bentuk kartun.

Design Type / Tipografi (Jenis Font)

Penggunaan font dipilih berdasarkan unsur keterbacaan (*legibility*) serta *style* maka dalam perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan jenis tipografi sans serif. Penggunaan font bertujuan untuk menampilkan karakter anak-anak yang lucu, aktif dan ceria namun tetap memberikan kesan modern dan sederhana.

- Font judul:

Gotham Rounded Bold

ABCDEFGHIJKLMNQRSTUWV

XYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890=[!@#%&*()_+]{“:?”><

- Font *call outs*:
Gotham Rounded Medium
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VW**
XYZabcdefghijklmnopqrstu**vw**xyz
1234567890=[!@#%&*()_+]{“:?”><
- Font narasi panduan:
Gotham Rounded Book
ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTU**VWX**
YZ abcdefghijklmnopqrstu**vw**xyz
1234567890=[!@#%&*()_+]{“:?”><

Finishing

Buku interaktif akan dijilid dengan teknik *press semi hard cover* untuk memudahkan anak ketika membaca sambil mempraktikkan panduan yang disampaikan. *Cover* buku ini akan dilapisi menggunakan laminasi *doff* dengan tambahan *spot UV* pada bagian judul bukunya. Tujuan dari pelapisan ini adalah untuk melindungi cetakan agar tidak cepat luntur atau rusak serta menjaga kualitas isi kertas pada buku interaktif ini. Selain itu dengan adanya lapisan tersebut dapat menjaga penampilan buku agar tidak mudah terlipat maupun rusak. Dengan menggunakan laminasi *doff* dan *spot UV* buku ini akan terlihat menarik dan mewah, sesuai dengan karakteristik target yang dituju.

Proses Desain

Penjaringan ide dilakukan dengan membuat sketsa ilustrasi dan *setting*. Sketsa dasar ini merupakan gabungan dari inspirasi desain dan referensi gambar baik dari internet maupun berdasarkan pengalaman sehari-hari. Keduanya digabungkan dan diperoleh sketsa kasar berdasarkan *style* desainer dan gaya desain yang digunakan. Sehingga menciptakan sebuah bentukan desain untuk buku interaktif ini.

Thumbnail

Proses pengerjaan *thumbnail* dilakukan secara manual dengan menggunakan pensil 2B pada media kertas dengan ukuran 21 cm x 25 cm.



Gambar 1. Contoh *thumbnail*

Tight Tissue

Proses pengerjaan *tight tissue* dilakukan secara digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator.



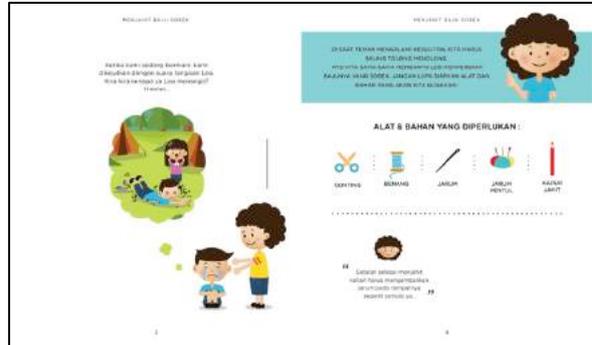
Gambar 2. *Tight tissue cover* buku



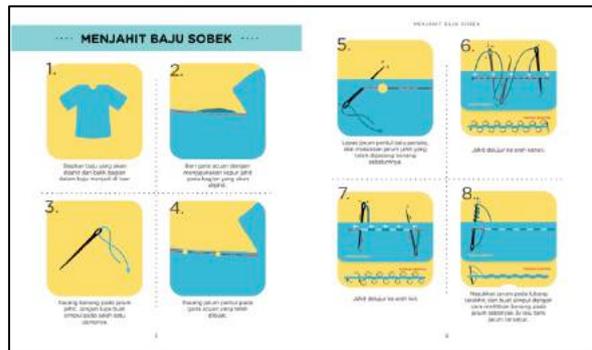
Gambar 3. Contoh *tight tissue* halaman 1-2



Gambar 4. Contoh *tight tissue* halaman 3-4

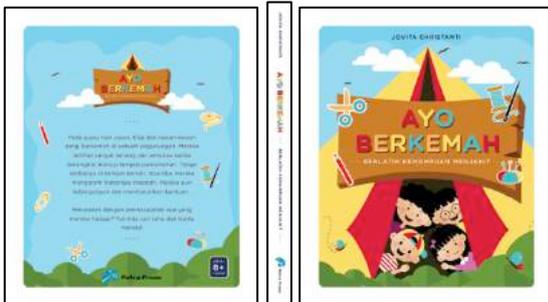


Gambar 5. *Tight tissue* hard cover + toolkit box

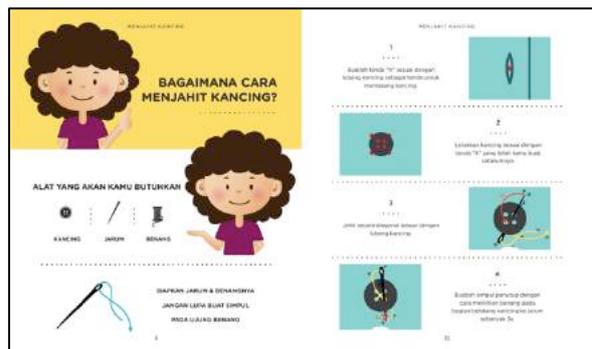


Final Artwork

Final artwork dipilih berdasarkan *tight tissue* yang telah dibuat sebelumnya. Dari beberapa alternatif desain akan dipilih yang terbaik untuk dicetak.



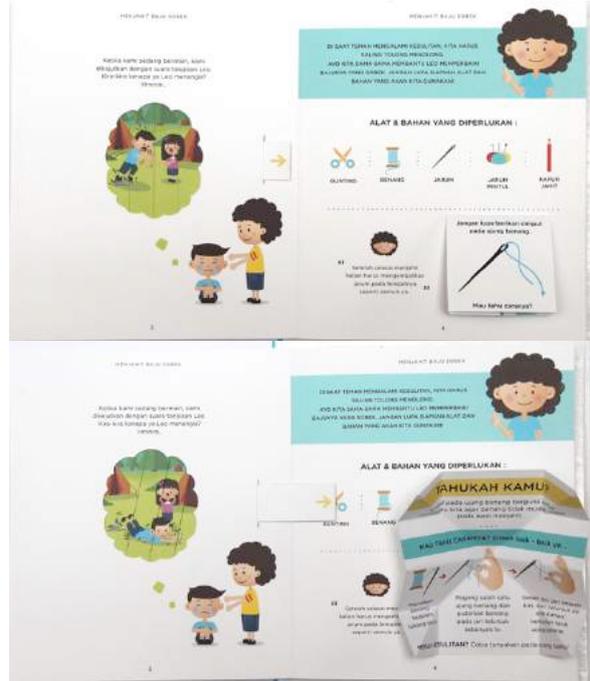
Gambar 6. Final cover buku



Gambar 7. Final artwork 1



Gambar 8. Final artwork 2



Gambar 9. Final interaktif 1



Gambar 10. Final interaktif 2

- *Hard Cover + Toolkit Box*
 Buku akan direkatkan pada *cover* depan *box*, sedangkan kotak *toolkit* akan direkatkan pada bagian *cover* belakang. Hal ini bertujuan agar memudahkan anak ketika melakukan praktik menjahit dan meringkasnya kembali ketika selesai. Ketika anak telah menyelesaikan pembelajaran dalam buku tersebut, kotak ini dapat berfungsi sebagai kotak peralatan menjahit, maka

dari itu kotak *toolkit* sengaja didesain berbentuk laci.



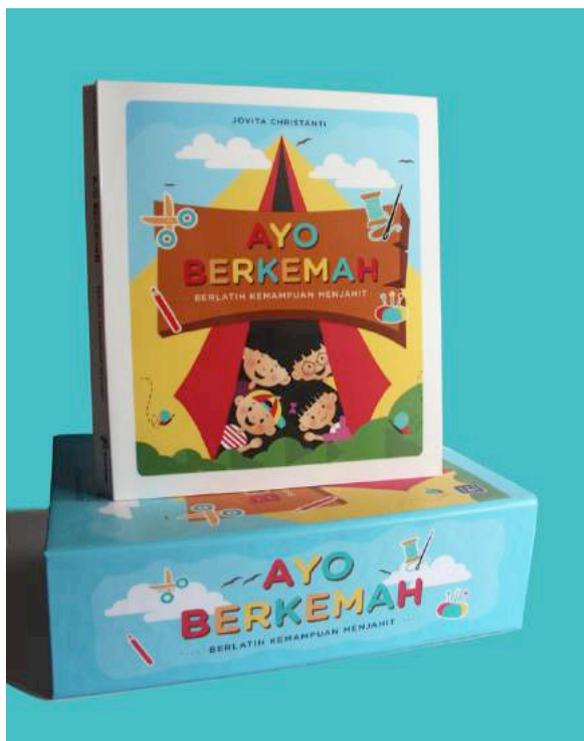
Gambar 11. Final *hard cover* + *toolkit box*



Gambar 12. *Hard cover* + *toolkit box* ketika dibuka

Aplikasi Pada Media Perancangan

Media utama perancangan ini adalah buku interaktif. Terdapat 2 jenis yaitu buku interaktif beserta dengan *toolkit* dan buku interaktif saja.



Gambar 13. Buku interaktif



Gambar 14. Final pembatas buku

- Notes
Notes dapat digunakan untuk menulis catatan ketika anak belajar menjahit.



Gambar 15. Media pendukung notes

- Penggaris
Penggaris dapat digunakan untuk mengukur ketika membuat pola saat menjahit



Gambar 15. Media pendukung penggaris

- *Ballpoint*
Ballpoint merupakan media pendukung yang dapat digunakan untuk mencatat ketika anak melakukan pembelajaran menjahit.



Gambar 16. Media pendukung *ballpoint*

- *Totebag*
Saat ini, penggunaan kantong plastik di Indonesia sudah tidak dianjurkan. Berbagai tempat perbelanjaan saat ini telah mengurangi penggunaan kantong plastik termasuk toko buku. Sebagai sebuah solusi dalam berbelanja, ketika target audiens membeli buku ini maka akan diberi *totebag*.



Gambar 17. Media pendukung *totebag*

- *Poster*
Poster merupakan media promosi yang akan diletakkan pada dinding atau papan pengumuman pada toko buku dan sekitarnya.



Gambar 18. Media promosi poster

- *POP*
Media ini akan diletakkan pada toko buku sebagai bentuk promosi.



Gambar 19. Media promosi *POP*

- *X-Banner*
X-Banner diletakkan pada *pop-up booth* pada toko buku dengan tujuan sebagai media promosi.



Gambar 19. Media promosi POP

- *T-Shirt*
T-shirt digunakan sebagai media promosi, baju ini akan digunakan oleh petugas yang akan menjaga *pop-up booth*.



Gambar 20. Media promosi T-Shirt

Kesimpulan

Perancangan buku interaktif pembelajaran menjahit ini dapat memaksimalkan perkembangan anak usia 8-12 tahun terutama perkembangan motorik halus. Buku pembelajaran menjahit ini dibuat dengan menggunakan ilustrasi cerita sehari-hari dan metode interaktif sehingga lebih menarik minat anak dan membuat materi dapat diterima dengan lebih efektif. Selain itu, perancangan ini sengaja menggunakan warna-warna cerah baik warna panas maupun dingin. Warna tersebut dipilih agar sesuai dengan anak usia 8-12 tahun yang lebih tertarik dengan warna-warna yang cerah dan mencolok.

Dari hasil uji coba pembelajaran menjahit, peran orang tua atau pendamping sangat diperlukan, mengingat peralatan yang akan digunakan sebagian besar merupakan benda tajam. Sering kali ketika melakukan proses menjahit, anak-anak akan mengalami beberapa kendala seperti benang kusut atau salah memasukkan jarum. Dengan adanya pendamping, dapat memberikan dukungan, semangat, dan solusi apabila sang anak sudah mulai menunjukkan tanda-tanda untuk menyerah. Selain itu peran pendamping dapat mengawasi dan mengingatkan anak-anak untuk tetap berhati-hati dan disiplin ketika selesai menggunakan alat menjahit yang telah digunakan. Hal ini membuktikan bahwa dengan adanya buku interaktif ini dapat meningkatkan interaksi antara orang tua atau pendamping dengan anak. Dengan adanya buku interaktif ini, anak dapat mencoba hal baru yaitu kegiatan menjahit. Proses menjahit membuat perkembangan motorik anak meningkat dan gerakan tangannya menjadi lebih terampil. Selain itu, buku interaktif ini juga membuat anak-anak menjadi lebih sabar dan teliti pada saat proses pembelajaran menjahit berlangsung. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa melalui buku interaktif ini dapat memecahkan permasalahan yang ada.

Daftar Referensi

- Hurlock, E. B. (1997). *Psikologi perkembangan : Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Jefflyn. (8 Juni 2016). Personal Interview. (J. Christanti, Interviewer)
- Kurnia, E. (5 Februari 2016). Personal Interview. (J. Christanti, Interviewer)
- Marliani, R. (2015). *Psikologi perkembangan*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Nita. (8 Juni 2016). Personal Interview. (J. Christanti, Interviewer)
- Septian, M. D. (2012). *Perkembangan motorik*. Retrieved June 16, 2012, from <http://duniayangdirencanakanolehahudi.blogspot.co.id/2012/06/perkembangan-motorik.html>
- Soetjningsih, D. (1995). *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran, landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.