

# PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KARAKTER PADA GENERASI ALFA

Marrisa Leviani Indrayana<sup>1</sup>, Hendro Aryanto<sup>2</sup>, Aniendya Christianna<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kirsten Petra, Surabaya, Indonesia

Email: sasamarrisa@gmail.com

## Abstrak

Generasi Alfa merupakan generasi yang lahir dengan dikelilingi kemajuan teknologi. Akan sangat fatal jika tidak diimbangi dengan penanaman karakter sejak usia dini, karena dapat mengakibatkan pertumbuhan individualis pada anak serta pertumbuhan motoris dan emosional yang tidak maksimal. Penanaman karakter ini harus dimulai dari orang tua kepada anaknya melalui pendampingan serta pembiasaan yang diulang-ulang supaya terbangun hubungan antara orang tua dan anak. Dalam perancangan ini dilakukan berbagai upaya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Disamping menelaah buku-buku psikologi juga berkonsultasi dengan ahli pendidikan dan target yang sesuai. Upaya yang dilakukan untuk perancangan ini menghasilkan sebuah buku interaktif berjudul “Piknik Terindahku” yang membantu menciptakan hubungan berkualitas anak dan orang tua sekaligus menanamkan karakter pada anak.

**Kata kunci:** buku interaktif, generasi alfa, pendidikan karakter

## Abstract

**Title:** *Book Design about Learning Character Development for Alpha Generation*

Alpha Generation is a generation that born surrounded by technological advances. It would be fatal if it is not balanced with the character development from an early age, because it can lead to individualism and not maximal for motor and emotional growth. The character development must be started from the parents to the child through repetitive assistance and habituation. In this design conducted various efforts using qualitative descriptive method. Besides studying psychology books also consult with educational experts and appropriate targets. The work done for this design resulted in an interactive book titled "My W Picnic" that helps create quality relationships for children and parents while simultaneously instilling character in children

**Keywords:** *interactive book, alpha generation, character development*

## Pendahuluan

Generasi Alfa (2010-2025) merupakan generasi yang lahir setelah Generasi Z (1995-2009). Karakteristik yang dimiliki oleh Generasi Alfa tidak jauh berbeda dengan Generasi Z, karena Generasi Alfa juga lahir dari karakter orang tua Generasi Z yaitu Generasi X dan Y yang menurun ke anak-anaknya (McCrinkle, 2011). Menurut Pakar Perkembangan Anak dari Universitas Indonesia—Anastasia Satryo, M.Psi (2017) mengatakan bahwa salah satu ciri khas generasi ini adalah melekat digital sejak usia sangat dini, generasi ini terpapar oleh teknologi secara terus menerus sejak kecil. Dinyatakan bahwa teknologi yang dapat mengakses ribuan informasi dengan satu jari ini,

mengakibatkan Generasi Alfa terbiasa dengan hal yang instan dan tidak mengenal proses. Selain itu Generasi Alfa memiliki pemikiran yang lebih kritis karena mendapat berbagai macam informasi pada masanya dengan sangat mudah. Khofifah Indar Parawansa pada saat menjabat sebagai Menteri Sosial RI (2017) juga berkomentar bahwa dengan kemajuan teknologi yang sedang terjadi akan menyebabkan Generasi Alfa tumbuh secara individualistis atau antisosial.

Maka dari itu Generasi Alfa membutuhkan pembelajaran karakter sejak dini untuk menghasilkan generasi yang berkualitas dan menggunakan teknologi sesuai dengan porsinya. Menurut Yenny

Chandra, S.T., M.Ed. sebagai *Academic Director* dari Sekolah Perkumpulan Mandiri Jakarta (2017) dalam acara “*Recap : Nurturing 21st Century Learners*”, mengatakan bahwa “Proyeksi tahun 2030, Generasi Z dan Alfa akan diperhadapkan dengan situasi lapangan kerja yang populasinya kian bertambah, permintaan akan pekerja dengan keahlian tinggi juga naik hingga 113 juta, namun faktanya hanya ada 104 juta pekerja yang dianggap memenuhi syarat – defisit sebesar 9 juta orang. Permasalahan di negeri ini tak lagi tentang minimnya lapangan kerja, namun SDM yang berkualitas. Menurut *2012 Critical Skills Survey* ada 4 kemampuan yang dibutuhkan: kemampuan berpikir kritis (69,1%), kemampuan berkomunikasi (75,4%), kemampuan bekerja sama (60,2%) dan kreativitas (53,3%), bukan lagi kemampuan menghafal ataupun berkegiatan pasif di kelas selama berjam-jam” (par. 8). 4 hal inilah yang perlu menjadi poin penting untuk ditanamkan kepada Generasi Alfa sejak dini. Usia yang tepat untuk menanamkan pembelajaran karakter ini adalah 3-5 tahun. Menurut Psikolog Anak—Desni Yuniarni “Sekitar 80% otak anak berkembang pada usia 0-6 tahun dan setiap informasi yang didapat akan menjadi pondasi pembentukan karakter, kepribadian dan kemampuan kognitif mereka” (dalam Anggiany, 2015, par. 8).

Maka menurut latar belakang di atas, media yang dapat memberikan informasi dan sekaligus melatih motoris serta kognitif anak untuk pembelajaran karakter pada usia ini adalah buku interaktif yang selain bisa dibaca juga bisa dimainkan. Selain memiliki daya visual yang kuat untuk anak usia 3-5 tahun, buku interaktif juga menjadi pilihan kegiatan anak di rumah agar teralih dari paparan teknologi.

## Metode Perancangan

Penelitian yang dilakukan dalam perancangan ini ialah penelitian kualitatif, yaitu penelitian secara riset dan menggunakan analisis dengan metode deskriptif kualitatif (Budiutomo, 2016, par. 1). Deskriptif kualitatif dilakukan dengan cara menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi untuk mengungkap fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berjalan dan disuguhkan secara apa adanya. Proses pengumpulan data primer perancangan buku interaktif pembelajaran pengembangan karakter ini akan dilakukan dengan cara wawancara dengan guru, orang tua serta psikolog edukasi dan psikolog anak mengenai pola pembelajaran, bagaimana cara kerja informasi masuk ke dalam anak-anak, media yang diperlukan anak-anak dalam menangkap informasi. Sedangkan pengumpulan data sekunder diperoleh dengan cara:

- a. *Browsing*  
Data yang diperoleh melalui jaringan internet ini antara lain : artikel, data visual pendukung, data, maupun pengertian-pengertian.
- b. Studi Pustaka  
Merupakan usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti literatur pustaka (referensi buku) baik majalah, surat kabar, maupun buku-buku teori seputar bahan yang dibahas dan media interaktif. (Setiawan, 2017, par. 1)

## Analisis

### Analisis Karakteristik Generasi Alfa

McCrinkle (2011), dalam makalahnya menjelaskan bagaimana sebutan Generasi Alfa terbentuk. Pada tahun 2005 di Amerika Serikat, daftar sebutan nama alfabet sudah habis dipakai, maka ilmuwan melihat huruf Yunani untuk digunakan sebagai sebutan, yang kemudian diikuti oleh para sosiolog dalam memberi nama generasi. Karena sebagian besar ahli demografi pada saat itu sedang sibuk membuat profil Zed muda (sebelum dinamai Generasi Alfa). Analisis generasi ini telah beralih dari tahap pondasi ke konsolidasi, sehingga membentuk sistem pelabelan yang lebih dapat diprediksi. Ada konsensus mengenai tema alfabet Generasi X, Y, Z, kemungkinan besar generasi baru akan dikenal sebagai Generasi Alfa.

Generasi yang akan datang ini benar-benar generasi millenium pertama karena yang pertama kali lahir di abad ke-21. Dalam survei yang dilakukan oleh tim McCrinkle mengenai sebutan yang cocok setelah generasi Z, juga didapati Alfa adalah nama yang cocok. Bagi banyak orang, jawaban logis dari pertanyaan tersebut adalah kembali ke awal yaitu Generasi A atau Generasi Alfa. Label nama tersebut juga merupakan harapan untuk generasi selanjutnya dengan awal yang baru dan positif untuk semua orang. Pelabelan nama ini juga sesuai dengan Teori Generasi milik Strauss dan Howe’s dimana diprediksi Generasi Alfa akan menghabiskan masa kecilnya pada titik kejayaan karena telah melewati krisis terorisme, resesi global, perubahan iklim, issue mengenai kekurangan pangan atau kenaikan harga rumah juga sudah mereda. Jika hal itu terjadi, generasi ini akan memulai hidup dengan tahap yang baru, dengan realitas yang baru.

### Analisis Materi dan Media Pembelajaran

Indonesia pada tahun 2045 akan mengalami peristiwa jendela demografi dimana jumlah usia produktif (generasi emas) lebih tinggi dari usia non-produktif. Menurut Warsito (2015) hal tersebut merupakan keuntungan ekonomis dengan bertambahnya tabungan dari penduduk usia produktif, sehingga memacu investasi dan pertumbuhan ekonomi. Namun, hal tersebut belum bisa dipastikan manakala Indonesia

tidak melakukan investasi sumber daya manusia, bahkan bisa menjadi gelombang pengangguran massal yang akan menambah beban negara. Jika negara gagal menggarap dan menyiapkan generasi emas 2045, tingkat kriminalitas akan semakin meningkat karena pelaku yang sebagian besar penduduk usia produktif (Triyono, 2011).

Dalam mempersiapkan generasi emas ini, M. Nuh ketika menjabat sebagai Mendikbud memberikan sambutan peringatan Hardiknas 2012 dan menyampaikan bahwa mulai tahun 2011 telah dilakukan gerakan pendidikan anak usia dini, peningkatan kualitas pendidikan dasar dan persiapan pendidikan menengah universal. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam pembangunan bangsa yang juga dikenal sebagai persiapan generasi muda melalui pembentukan dan pendewasaan pengembangan kepribadian agar menjadi generasi Indonesia yang berkarakter. Manullang (2013) mengatakan bahwa *“the end of education is character”*, jadi seluruh aktivitas pendidikan yang dilakukan seharusnya berakhir dengan pembentukan karakter pada anak.

Pembentukan karakter pada Generasi Alfa dapat ditinjau dari *Partnership 21st Century Skills*. *Partnership 21st Century Skills* merupakan sebuah program yang dibuat oleh 150 perusahaan terkemuka di dunia dengan satu tujuan yaitu mempersiapkan generasi brilian di abad 21 yang berambisi dan bersinergi. Sesuai dengan program yang ada pada *Partnership 21st Century Skills* yaitu untuk menumbuhkan karakter dibutuhkan 4 kemampuan karakter yang harus ditanamkan sejak usia dini yaitu *4C: Creativity Innovation, Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration*. (Riana, Desember 17)

Menurut Kemendikbud dalam buku panduan implementasi kecakapan abad 21 kurikulum 2013 yang diterbitkan pada tahun 2017, dijelaskan mengenai 4 kemampuan karakter tersebut, sebagai berikut

- *Critical Thinking and Problem Solving*  
Berpikir kritis memiliki sifat kemandirian, disiplin serta memperbaiki proses berpikir. Menurut Beyer (1985) berpikir kritis adalah:
  1. Menentukan kredibilitas sebuah informasi
  2. Mengetahui yang relevan dan tidak
  3. Dapat membedakan fakta dan penilaian
  4. Mengidentifikasi dan mengevaluasi asumsi yang tidak terlihat
  5. Mengidentifikasi sudut pandang

Kemudian beberapa hasil ramuan yang ada pada pedoman ini mengartikan berpikir kritis sebagai berikut:

1. Menggunakan berbagai tipe pemikiran dengan tepat dan sesuai situasi
2. Memahami interkoneksi antar satu konsep dengan konsep yang lain
3. Melakukan penilaian dan menentukan keputusan secara efektif dalam mengolah data dan argumen
4. Menyusun dan mengungkapkan, menganalisa dan menyelesaikan suatu masalah

- *Communication*

Kecakapan komunikasi dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Memahami, mengelola dan menciptakan komunikasi yang efektif dalam bentuk dan isi secara lisan, tulisan maupun multimedia
2. Mengutarakan ide dan pendapat
3. Menggunakan bahasa yang sesuai konten dan konteks pembicaraan dengan lawan bicara
4. Memerlukan sikap mendengarkan, menghargai pendapat orang lain juga pengetahuan tentang konteks pembicaraan
5. Menggunakan alur pikir yang logis

- *Creativity and Innovation*

Kecakapan kreatifitas yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran yaitu:

1. Mampu mengembangkan, melaksanakan dan menyampaikan gagasan baru secara lisan maupun tulisan
2. Bersikap terbuka terhadap sudut pandang baru dan berbeda
3. Mengemukakan ide-ide kreatif secara konseptual dan praktikal
4. Menggunakan konsep atau pengetahuan dalam situasi baru dan berbeda
5. Menggunakan kegagalan sebagai wahana pembelajaran
6. Mampu menciptakan kebaruan berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki
7. Mampu beradaptasi dalam situasi baru dan kontribusi positif terhadap lingkungan

- *Collaboration*

Kecakapan kolaborasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah:

1. Kemampuan kerjasama kelompok
2. Beradaptasi dalam berbagai peran dan tanggung jawab, bekerja secara produktif dengan yang lain
3. Memiliki empati dan perspektif yang berbeda
4. Mampu berkompromi dengan anggota lain dalam kelompok demi tercapainya tujuan yang telah ditetapkan

Dalam memberikan pendidikan kepada anak-anak, orang tua dapat memilih berbagai media. Namun yang sekarang selalu digunakan adalah teknologi seperti *smartphone*, dengan begitu orang tua harus mengerti

waktu dan prosedur yang tepat dalam anak menggunakan teknologi. Teknologi memang memiliki nilai tambah pada cara penyampaiannya dan kepraktisannya, namun juga memiliki nilai kurang dalam efek-efek samping yang ditimbulkan setelah memakainya, dapat berakibat pada kesehatan, sosial, dan lain-lain. Seperti terangkum dalam *Digital Literacy Development*, yaitu:

- a. 0-2 tahun : anak-anak tidak boleh diberikan layar apapun sama sekali karena usia ini merupakan fase pertumbuhan tercepat selama hidup manusia. Pertumbuhan seluruh organ seperti mata, telinga bertumbuh pada usia 0-2 tahun. Jika terdapat intervensi, pertumbuhan organ anak tidak akan berjalan maksimal, seperti halnya seekor kupu-kupu yang ada dalam kepompong dan di keluarkan dengan menyobek kepompong sebelum waktunya, sayap kupu-kupu tersebut tidak dapat berfungsi secara maksimal.
- b. 2-4 tahun : fase pengenalan media stimulasi analog dan digital. Namun pada fase ini anak tidak boleh diberikan teknologi yang dapat digenggam sendiri. Teknologi tidak boleh bersifat interaktif kepada anak, teknologi ini dapat berupa televisi, karena televisi masih dioperasikan orang tua, orang tua memilih film apa yang akan ditonton anak. Jika teknologi yang diberikan adalah *handphone*, maka tetap harus orang tua yang mengoperasikan, anak tidak boleh berinteraksi langsung dengan *handphone*. Masa pengenalan ini tetap harus diberikan batas waktu, karena pada usia ini anak mulai mengembangkan kemampuan sosial, bagaimana berbicara dengan orang lain, bermain secara paralel kooperatif.
- c. 4-6 tahun : pada usia ini anak mulai berinteraksi dengan *gadget*. Namun *gadget* yang diberikan berupa komputer, karena teknologi ini belum terlalu interaktif, masih dalam tahap pengenalan dan mengendalikan diri anak.
- d. > 6 tahun : merupakan fase *independent gadget*, dimana anak sudah boleh berinteraksi langsung dengan *handphone* namun tidak boleh ada kepemilikan, jadi anak harus meminjam kepada orang tua dan orang tua harus membuat perjanjian saat anak meminjam.
- e. >10 tahun : fase dimana anak sudah boleh memiliki *handphone* sendiri, namun mereka sudah memiliki pondasi yang kuat jika dari kecil mengikuti *digital literacy development* ini. Penggunaan *handphone* atau *gadget* yang lain sudah tertata karena anak melewati tahap yang tepat.

Buku interaktif pengembangan pendidikan karakter ini akan disajikan sedemikian rupa sehingga dapat menolong Generasi Alfa untuk menjadi Generasi yang berkualitas sejak usia dini. Dengan peranan orang tua dalam mengarahkan pendidikan anaknya, serta memberikan anak media agar dapat

melakukannya secara langsung, diharapkan buku ini dapat membantu pertumbuhan karakter Generasi Alfa.

Selain secara teori, data-data tersebut juga didukung dari fakta-fakta yang diperoleh dari wawancara orang-orang yang ahli di bidangnya.

- Ibu Pratiwi Anjarsari (Konselor PKPP)  
Masa penanaman karakter pada anak yang paling efektif adalah pada usia Golden Age yaitu 0-6 tahun. Alangkah lebih baik jika media-media yang diberikan kepada anak juga membantu mereka tidak hanyut di karakter tetapi juga di motoris, sosial, bahasa.
- Ibu Kartika Bayu Primasanti, S.I.P., MA.ED. (Dosen Pendidikan Guru SD Universitas Kristen Petra)  
Orang tua merupakan sumber pertama dan utama untuk anak belajar, sehingga orang tua harus tahu mana yang baik dan yang buruk untuk sang anak. Dengan mengerti kebutuhan anak sesuai generasi, sehingga orang tua dapat mempersiapkan apa-apa saja yang perlu ditanamkan, dan juga dengan mengerti *Digital Literature* juga membantu dalam menyeimbangkan tumbuh kembang anak.
- Ibu Dwi Noviyanti Honggo Kusumo, SE (Guru SD)  
Dalam memberikan penanaman karakter, orang tua harus melakukannya berulang-ulang hingga benar tertanam pada anak. Kemudian dapat menggunakan metode *reward & consequences* serta mengajak anak untuk belajar dari peristiwa yang anak alami secara langsung.

## Konsep Perancangan

Buku Interaktif ini dirancangan dengan alur cerita yang menceritakan kebiasaan seorang anak bersama kedua orangtuanya dan bagaimana mereka mengalami piknik terindah yang tidak akan terlupakan. Di hampir setiap halamannya terkandung 4C, yang dibutuhkan oleh Generasi Alfa serta kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan motoris, sensoris, emo-sosial, serta bahasa. Alur cerita akan dibuat seolah-olah anak dan orang tua yang membaca bersama diajak mengikuti setiap kegiatan yang tokoh lakukan. Kemudian, buku ini dirancang untuk dibaca oleh anak bersama orang tua supaya terjadi *bonding time*, dan orang tua tetap dapat mengarahkan pertumbuhan karakter anak. Buku ini juga dirancang tidak hanya untuk dibaca tetapi juga bisa dikerjakan, dialami, sehingga selain buku cerita, penyajian buku interaktif ini akan ditambahi dengan satu kotak pelengkap untuk mengerjakan kegiatan yang ada di dalam buku serta alat-alatnya seperti crayon dan gunting. Seperti contohnya ketika anak diajarkan untuk menghormati orang tua dengan menyapa, terdapat kartu pagi, siang, sore, malam, dan anak

diminta untuk memberikannya kepada orang tua sesuai waktu ketika anak dan orang tua membaca buku tersebut. Ketika anak memberikan kartu, anak juga belajar bersosialisasi, mendekatkan diri dengan orang tua dan mengerti bagaimana memberi salam kepada orang tua menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Kegiatan yang ada di buku ini terdiri dari beberapa metode interaktif agar anak tertarik serta memudahkan anak dalam belajar dan bermain. Macam metode interaktif tersebut, antara lain:

- a. *Lift the Flap* : dapat membuka suatu bagian di buku tersebut
- b. *Pop-Up* : Ketika di buka, objek akan muncul ke atas memberikan kesan 3D
- c. *Participant* : memberikan pertanyaan untuk dikerjakan oleh pembaca.

Tentunya kembali lagi, peranan orang tua sangat besar dalam penggunaan buku ini dan untuk tumbuh kembang anak yang maksimal.

#### Karakteristik Target Audience

##### *Target Audience* primer:

- a. Demografis:
  - Anak usia 3-5 tahun
  - Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
  - Tingkat pendidikan: Kelas Playgroup, TK-A dan TK-B Negeri maupun Swasta
  - Tingkat ekonomi: menengah ke atas
- a. Geografis:
  - Kota besar Jawa seperti Surabaya, Semarang, Bandung
- b. Psikografis:
  - Antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru di sekitar
  - Menyukai tantangan
  - Suka diajak berinteraksi
  - Ingin diperhatikan atau didampingi
  - Suka beraktivitas (bermain, bergerak)
  - Mudah mencontoh perilaku
  - Memiliki pemikiran kritis
- c. Behavioral:
  - Membaca atau beraktivitas dengan buku saat waktu senggang
  - Bermain saat waktu senggang
  - Aktif bertanya
  - Suka mengotak atik dan mencari tahu dengan benda baru
  - Antusias dengan benda berwarna-warni
  - Antusias dengan pemberian hadiah dalam beraktivitas

- Antusias beraktivitas bersama dengan orang tua

##### *Target Audience* sekunder:

- a. Demografis:
  - Orang tua yang memiliki anak usia 3-5 tahun
  - Jenis kelamin: laki-laki atau perempuan
  - Tingkat ekonomi: menengah ke atas
  - Tingkat pendidikan: > S1
- b. Geografis:
  - Kota Besar Jawa seperti Surabaya, Semarang, Bandung
- c. Psikografis:
  - Orang tua yang peduli dengan perkembangan motoris, afektif anaknya
  - Ingin anaknya memiliki sikap yang baik terhadap orang lain
  - Memiliki keingintahuan yang tinggi mengenai perkembangan generasi anaknya
  - Memiliki keinginan dalam membekali karakter baik sebelum anak menghadapi tantangan dalam hidup
  - Memikirkan kegiatan-kegiatan berguna yang dapat dilakukan anak
  - Suka membelikan anak-anak buku cerita atau aktivitas untuk menjadi pilihan anak dalam beraktivitas di rumah
  - Suka membangun karakter anak dengan pembiasaan setiap hari
- d. Behavioral:
  - Suka membacakan buku untuk anak
  - Meluangkan waktu di sela-sela bekerja untuk berinteraksi dengan anak
  - Meluangkan waktu di akhir pekan untuk mengajarkan anak hal-hal baru yang bermanfaat
  - Menerapkan metode *punishment and reward* dalam mendisiplin anak
  - Selalu memancing pemikiran kritis anak dari hal-hal di sekitar

#### **Konsep Visual**

##### Tone Colour (tone warna)

Warna yang akan digunakan dalam buku interaktif merupakan warna-warna yang cerah untuk menimbulkan suasana ceria dan merangsang keaktifan anak-anak sesuai karakteristik anak usia 3-5 tahun yang sedang pada masa aktif seperti merah, biru, kuning, hijau, dan lain-lain (Hawadi, Akbar, 2001).

##### Design Type/Tipografi (jenis font)

Tipografi dalam buku interaktif untuk anak usia 3-5 tahun harus memperhatikan keterbacaan yang dapat dilihat dari jenis font dan ukuran font. Font yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik anak yang sedang ada pada masa aktif dan bermain

(Fadlillah, 2014) yaitu dinamis, sehingga membutuhkan tulisan yang memberi kesan lucu, tidak kaku, dan mudah dibaca. Maka dari itu font yang paling sesuai ada pada tipe Sans Serif

- Font Judul

Kawaii Stitch

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 qrstuvwxyz  
 abcdefghijklmnop  
 qrstuvwxyz  
 0123456789

Font Isi

Kisah Cerita

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 0123456789

Rainbowslollipops

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTU  
 VWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvw  
 yz  
 0123456789

- Gaya Desain

Gaya desain yang digunakan adalah gaya desain modern untuk menarik perhatian anak dengan dukungan pewarnaan solid. Dalam mendesain buku interaktif ini juga menggunakan format gambar yang lebih menonjol dibandingkan dengan jumlah teks. Teks yang digunakan tidak lebih dari 4 kalimat supaya tetap mudah dicerna oleh anak (Hawadi, Akbar, 2001).

- Illustration Visual Style (gaya visual ilustrasi)

Pengerjaan ilustrasi dalam buku interaktif ini akan melalui proses sketsa secara manual kemudian dilanjutkan dengan proses tracing dan pewarnaan secara digital. Visual yang ditampilkan berupa *vector* menggunakan *software* Adobe Illustrator.

- Page Layout Style (gaya layout)

Gaya layout yang digunakan adalah *picture window layout* dimana visual lebih mendominasi daripada teks. Kemudian dikondisikan sesuai interaktif yang akan disampaikan.

### Finishing

Buku interaktif akan dijilid hardcover supaya buku memiliki ketahanan yang kokoh. Pada setiap lembar juga diperhatikan ketahanannya dari penggunaan anak kecil. Selain itu pada kotak perlengkapan yaitu kotak-otak atik menggunakan karton tebal yang kemudian dilapisi.

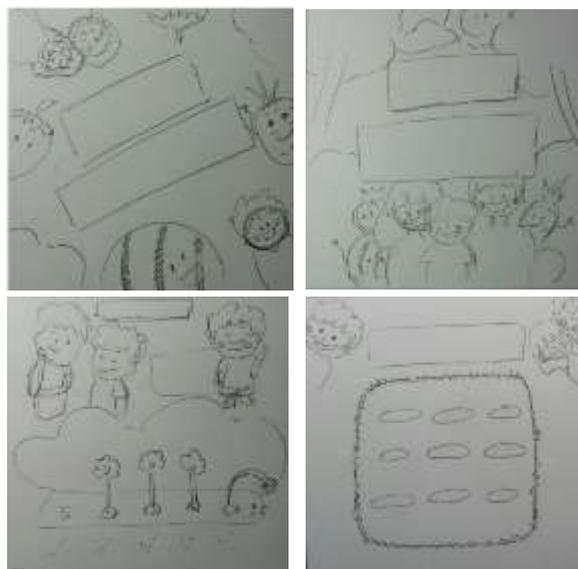
### Proses Desain

Pencarian ide cerita dan kegiatan setiap halaman dilakukan dengan menggabungkan pencarian referensi buku anak-anak serta inspirasi yang di dapat dari buku, internet, maupun peristiwa secara langsung. Kemudian

pengumpulan ide diolah menjadi sketsa yang sesuai dengan kebutuhan anak yang dilihat dari bentuk, warna yang cerah, gaya desain yang tepat untuk anak-anak.

### Thumbnail

Pengerjaan Thumbnail dilakukan di atas kertas berukuran 42 cm x 29,7 cm yang dibagi menjadi kotak berukuran 10 cm x 10 cm menggunakan pensil 2B.



Sumber: Dok. Pribadi

Gambar 1. Contoh Thumbnail

### Tight Tissue

Proses pembuatan *Tight Tissue* menggunakan media digital yaitu laptop dengan *software* Adobe Illustrator dan juga media *Pen Tablet*.



Sumber : Dok. Pribadi

Gambar 2. Contoh *tight tissue* karakter



Sumber : Dok. Pribadi

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



21

Sumber : Dok. Pribadi

Gambar 4. Contoh *tight tissue* halaman 29

**Final Artwork**

Final Artwork diambil dari penyempurnaan *Tight Tissue* sebelumnya. Kemudian dicetak dan dijadikan buku beserta *packaging*nya.



Sumber : Dok. Pribadi

Gambar 5. Contoh *final artwork* 1





Sumber : Dok. Pribadi  
Gambar 6. Contoh *final artwork 2*

- **Hard Cover dan Kotak Otak-Atik**  
Buku interaktif ini dirancang dengan *hard cover* supaya lebih tahan untuk menjadi buku anak. Kemudian buku interaktif dilengkapi Kotak Otak-Atik yang menjadi pelengkap untuk anak dapat mengerjakan kegiatan yang ada di buku interaktif tersebut.



Sumber : Dok. Pribadi  
Gambar 7. Final *hard cover* dan kotak otak-atik

#### Aplikasi Pada Media Perancangan

Media utama dari perancangan ini adalah Buku Interaktif, Kotak Otak-Atik, crayon, gunting, dan spidol.



Sumber : Dok. Pribadi  
Gambar 8. Buku Interaktif



Sumber : Dok. Pribadi  
Gambar 9. Isi kotak otak-atik

- **Crayon**  
Crayon merupakan media pendukung yang membantu anak dalam menyelesaikan kegiatan di dalam buku interaktif tersebut yaitu mewarnai



Sumber : Dok. Pribadi  
Gambar 10. *Packaging* crayon

- **Gunting**  
Gunting merupakan media pendukung untuk membantu anak dalam mengerjakan kegiatan

yang ada di buku interaktif yaitu menggunting dan menempel bunga



Sumber : Dok. Pribadi  
Gambar 11. *Packaging* gunting

- **Kalender**

Kalender merupakan media selain buku interaktif yang berfungsi sebagai pendukung penanaman karakter kepada anak secara berulang. Di dalam kalender tersebut terdapat misi untuk setiap minggunya dilakukan oleh anak kepada orang tua. Kegiatan yang terdapat dalam kalender tersebut membantu anak dalam mengembangkan dan membiasakan karakter baik mereka. Selain itu dilengkapi sticker untuk setiap kali anak menyelesaikan misinya.



Sumber : Dok. Pribadi  
Gambar 12. Kalender dan sticker

- **Packaging Luar**

Buku interaktif, kotak otak-atik, crayon, gunting dan kalender dimasukkan ke dalam satu kemasan besar supaya lebih efisien dan tertata dalam membawa barang-barang tersebut.



Sumber : Dok. Pribadi  
Gambar 12. *Packaging* luar

## Kesimpulan

Generasi Alfa membutuhkan pendidikan karakter sejak usia dini untuk dapat menyeimbangkan antara lingkungan yang sudah dikelilingi kemajuan teknologi dengan kesiapan pribadi yang dipengaruhi lingkungan tersebut. Pendidikan karakter ini harus dimulai sejak usia dini dan menyangkut peran orang tua yang begitu besar dalam menjalankannya. Dari segi kemajuan teknologi, orang tua harus memahami *digital literacy* untuk mengetahui pada usia berapa anak boleh mulai menggunakan teknologi. Dari segi menyiapkan anak-anak, orang tua harus mengerti apa yang dibutuhkan oleh anak-anak Generasi Alfa sesuai *Partnership 21st Century Skills* yaitu *4C: Creativity Innovation, Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration*. Orang tua juga berperan besar dalam melakukan pendampingan dalam setiap pengalaman yang dialami oleh anak. Di usia yang masih dini, anak-anak akan mengalami banyak pengalaman baru dalam hidupnya dan menjadikan hal tersebut sebuah pembelajaran untuk masa depan, maka dari itu penting untuk orang tua dapat mengarahkan mana yang benar dan mana yang salah.

Paket “Piknik Terindahku” berusaha memberikan info mengenai Generasi Alfa kepada orang tua tentang apa yang dibutuhkan dan yang dapat dilakukan, memberikan media untuk memiliki waktu yang berkualitas antara orang tua dan anak melalui membaca buku, berkomunikasi dan beaktifitas bersama serta menanamkan pendidikan karakter dari setiap kegiatan yang ada di buku cerita dan dari kalender kegiatan anak.

## Daftar Referensi

- Badan Perencanaan Pembangunan Nasional. (2013). *Proyeksi Penduduk Indonesia 2010- 2035*. Jakarta: Bappenas.
- Badan Pusat Statistik. (2012). *Penduduk Indonesia Menurut Provinsi Tahun 1971, 1980, 1990, 1995, 2000, dan 2010*. Jakarta: BPS.
- Dancow WWW user survey. (2017, February 18). *Siapakah Anak Generasi Alpha yang*

- sebenarnya?*, Retrieved from <https://www.dancow.co.id/dpc/content/view/siapakah-anak-generasi-alfa-yang-sebenarnya.html>.
- Direktorat Pembinaan SMA. 2017. Implementasi Pengembangan Kecakapan Abad 21 dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran. Jakarta : Ditjen. Dikdasmen, Kemdikbud.
- Hidayati, Nia. (2011). Menelusuri Sejarah Buku. Retrieved from February 27, 2018, from <http://www.niahidayati.net/menelusuri-sejarah-buku.html>
- Indonesia. Kementrian Keuangan Republik Indonesia. (2016). Bonus Demografi, Peluang Indonesia Percepat Pembangunan Ekonomi. Retrieved March 29, 2018, from <https://www.kemenkeu.go.id/publikasi/berita/bonus-demografi-peluang-indonesia-percepat-pembangunan-ekonomi/>
- Manullang, Belferik. (2013). “Grand Desain Pendidikan Karakter Generasi Emas 2045”, Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun III, No. 1, Pebruari 2013. pp. 1-14.
- McCrinkle, M. (2011). *The ABC of XYZ*. Australia: UNSW Press.
- Mumammad Nuh. (2012). “Sambutan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan pada Peringatan Hari Pendidikan Nasional Tahun 2012”. Jakarta: Rabu 2 Mei 2012.
- Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035. (2013). Jakarta: Badan Pusat Statistik
- Riana, Merry. (December 17). 21st century skills. Retrieved from March 5, 2018, from <https://merryriana.com/article/21st-century-skill/>
- Suhargo, Susan, n.d. *Recap : Nurturing 21st century learners*, Retrieved February 1, 2018, from <http://clapham.co.id/recap-nurturing-21st-century-learners/>
- Suparlan, (2016). Pilar-Pilar Nilai Pendidikan Kepribadian Menurut Puskur Kemendikbud. Retrieved February 27, 2017, from <http://masdik.com/1480/artikel/pilar-pilar-nilai-pendidikan-karakter-menurut-puskur-kemendikbud>
- Triyono. (2016, October 5). Menyiapkan generasi emas 2045. Paper presented at the meeting of the Seminar Nasional Alfa-VI, Unwidha, Klaten
- Warsito, Raharjo Jati. (2015). “Bonus Demografi Sebagai Mesin Pertumbuhan Ekonomi: Jendela Peluang atau Jendela Bencana di Indonesia”, dalam Populasi. Vol. 26, No. 1. 2015. pp. 1-19
- Wok, Saodah., Ismail, Narimah & Hussain, Moh. Yusof. (2006). Teori-Teori Komunikasi. Kuala Lumpur: PTS Professional Publishing.