

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF POP UP HEWAN SERI MAMALIA UNTUK ANAK USIA 3 HINGGA 6 TAHUN

Nukky Rizki Nuari¹, Patra Aditia², S.ds³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

Abstrak

ABSTRAK PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF POP UP HEWAN SERI MAMALIA UNTUK ANAK USIA 3 HINGGA 6 TAHUN Disusun Oleh: Nukky Rizki Nuari NPM: 108300080 Pendidikan harus dilakukan sejak dini, agar membantu rangsangan tumbuh kembang anak. Pembelajaran untuk anak juga ada berbagai macam salah satunya sains. Didalam sains anak dapat mempelajari banyak hal misalnya saja pengenalan tentang makhluk hidup yang ada disekitar seperti hewan. Dari berbagai spesies hewan tersebut, salah satu yang memiliki ciri khas, keunikan dan berjumlah sangat banyak adalah spesies mamalia. Mamalia sangat dekat dengan manusia dan mempunyai kesamaan antara lain berbulu, berdarah panas, melahirkan, dan juga menyusui. Biasanya pengenalan hewan hanya pergi kekebun binatang, selain itu melihat video dan apabila mengenai buku interaktif pop up mengenai hewan masih terlalu minim untuk ciptaan dalam negeri. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, survey, wawancara dan juga studi pustaka. Dari semua hasil itu diperoleh perancangan untuk membuat buku interaktif pop up mengenai hewan kebun binatang. Untuk mendukung sarana dan prasarana anak-anak dalam pembelajaran mengenai hewan. Konsep perancangan yang ingin dicapai adalah berupa sebuah karya visual berbentuk buku interaktif pop up yang terdiri dari 9 halaman yang isinya terdiri dari pengenalan hewan, peta dunia, 5 hewan mamalia, games, dan juga penutup dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti oleh anak-anak tentunya dan juga terdapat fakta unik tentang hewan tersebut. Media pendukung yang akan digunakan ialah stiker dan mug. Sedangkan media promosi menggunakan poster. Kata Kunci : Pendidikan anak usia dini, hewan mamalia, buku interaktif

Telkom
University

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan harus dilakukan sejak usia dini, yang memiliki rentang waktu sejak anak lahir hingga usia 6 tahun, dengan cara diberi rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Mutiah,2008: 2). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam perkembangan sumber daya manusia (direktorat PAUD,2005). Tahun prasekolah menjadi masa anak membina kepribadian mereka. Karenanya, setiap usaha yang dirancang untuk mengembangkan minat dan potensi anak harus dilakukan pada masa awal ini untuk membimbing anak menjadi diri mereka dengan segala kelebihanannya.

Walaupun pendidikan usia dini sangat penting tetapi pada kenyataannya di negeri ini masih banyak masalah yang membuat harapan untuk mencapai tujuan pendidikan semakin sulit dicapai. Masalah tersebut diantaranya kurikulum pengajaran yang belum standar dan sering berubah-ubah, rendahnya kualitas sarana fisik buku interaktif lebih banyak import sehingga harganya mahal, dan belum adanya buku mengenai hewan di kebun binatang. Disisi lain pembelajaran terhadap anak akan lebih cepat terserap ketika adanya daya kontak antar guru dan siswa tetapi kenyataannya di Indonesia masih kekurangan sebanyak 15.000 lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) untuk memenuhi target angka partisipasi kasar PAUD pada 2014 sebesar 75 persen, menurut Dirjen PAUDNI Kemdikbud Lydia Freyani H (<http://nasional.kompas.com/read/2012/06/18/00522395/Indonesia.Kekurangan.15.000.Lembaga.PAUD> 21-5-2013).

Ketika anak mengikuti pendidikan usia dini, merupakan dasar bagi mereka untuk membentuk kepribadian, kepandaian, keterampilan dan juga budi pekerti. Selain itu tanpa sadar kehidupan anak - anak setiap harinya tidak lepas dari sains. Sains atau (ilmu pengetahuan alam) adalah ilmu yang pokok bahasannya mengenai alam dengan segala isinya. Anak belajar mengenal kreativitas dan

aktivitas sosial seperti makan, minum, mengenal lingkungan sekitar, mengenal hewan, tumbuhan, dan organ tubuh sudah termasuk pembelajaran sains. Hal yang dipelajari dalam sains adalah sebab-akibat, Kejadian-kejadian yang terjadi di alam dan lingkungan sekitar dalam pembelajaran sains.

Dalam penelitian ini, penulis hanya memfokuskan pembelajaran pengenalan tentang hewan terhadap anak usia dini. Hewan adalah makhluk hidup sama seperti manusia yang dapat merasakan lapar, tumbuh kembang, dan juga mengeluarkan suara. Berbeda dengan tumbuhan yang sama-sama tumbuh tetapi tidak dapat mengeluarkan suara. Dengan belajar mengenal hewan anak usia dini dapat merasakan menggunakan semua alat indranya. Misalnya dengan mendengar suara hewan, memegang bentuk, dan juga melihat. Anak juga penting untuk belajar atau mengetahui tentang hewan karena ketika anak berkomunikasi dengan hewan akan menumbuh kembangkan keterampilan sosial, dengan mengembangkan kemampuan komunikasi dan berinteraksi (Deny Andrianto, S.Kom : 2011 : 17).

Ada berbagai jenis macam hewan dikelompokkan berdasarkan spesiesnya, antara lain mamalia, amfibi, reptil, aves, dan pices. Dari berbagai spesies hewan tersebut, salah satu yang memiliki ciri khas, keunikan dan berjumlah sangat banyak adalah spesies mamalia. Ciri-ciri mamalia adalah hewan mamalia sebagian besar berkembangbiak dengan cara melahirkan, (meskipun ada juga yang bertelur), memiliki kelenjar susu, tubuh tertutup rambut, pembuahan terjadi pada tubuh induk betina, bernapas menggunakan paru-paru, memiliki daun telinga, memiliki kelopak mata, berdarah panas, mempunyai kelenjar keringat, mempunyai kelenjar lemak, pada mulutnya terdapat rahang yang ditumbuhi gigi-gigi, memiliki ruang jantung yang sempurna, (4 buah). Mamalia sangat dekat dengan manusia dan mempunyai kesamaan antara lain berbulu, berdarah panas, melahirkan, dan juga menyusui.

Banyak cara untuk memberikan pelajaran kepada anak usia dini tentang pengenalan terhadap hewan, contohnya saja dengan pergi ke kebun binatang, menonton video, dan juga membaca buku bergambar. Buku bergambar untuk anak usia 3 hingga 6 tahun di bagi menjadi dua *baby books* dan *picture books*. Tetapi itu semua memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing. Misalnya saja pergi ke kebun binatang anak akan cenderung lebih aktif, sehingga guru akan

kesulitan memberikan materi, kemudian dengan menonton video anak tidak dapat meraba bentuk hanya dapat mendengarkan dan melihat gambar saja. Apabila buku, tidak dapat mengeluarkan suara melainkan hanya dapat dilihat saja.

Setelah penulis melakukan observasi ke beberapa toko buku ternama di kota Bandung seperti Gramedia, Togamas, Times, Gunung Agung, Karisma, BBC, PeriPlus. Masih minimnya buku interaktif *pop up* mengenai buku pengenalan hewan terhadap anak usia 3 - 6 tahun, yang ada hanyalah buku pengenalan hewan dua dimensi. Permasalahan yang sangat sering terjadi buku interaktif susah didapat, karena masih minimnya buku interaktif *pop up* hewan buatan dalam negeri, lebih banyaknya buku interaktif impor sehingga mengakibatkan mahalnya harga buku.

Maka dari itu penulis ingin memberikan alternatif solusi dengan membuat buku hewan berseri yang dikelompokkan berdasarkan spesiesnya tetapi pada perancangan ini penulis hanya membuat buku seri mamalia yang akan memperkenalkan nama hewan, makanan, dan keunikannya. Dengan visualisasi dalam bentuk gambar tiga dimensi yang mampu mengeluarkan suara dan bertekstur akan membuat buku tersebut memiliki daya tarik, khususnya bagi anak-anak 3 - 6 tahun. Seperti yang sudah penulis paparkan sebelumnya, mamalia mempunyai keunikan dibandingkan spesies lainnya dan juga tidak ditemukan di kehidupan sehari-hari seperti jerapah, zebra, gajah, singa dan harimau. Penulis hanya mengambil contoh hewan yang ada di kebun binatang Taman Safari Cisarua - Bogor saja. Dikarenakan dari tiga kebun binatang yang telah penulis kunjungi antara lain : Taman Safari, Kebun Binatang Bandung, dan juga Kebun Binatang Ragunan Jakarta. Taman Safari adalah kebun binatang yang memiliki koleksi hewan paling banyak dibandingkan dengan yang lainnya, dan memiliki jumlah pengunjung paling banyak di bandingkan dengan kebun binatang ragunan dan kebun binatang Bandung. Selain itu Taman Safari belum menjual souvenir tentang buku pengenalan hewan. *Souvenir* yang biasanya di jual hanyalah gelas, *frame*, kaos, boneka tangan, payung, selimut, dan juga sandal.

Buku interaktif *pop up* itu sendiri mempunyai banyak kegunaan terutama untuk anak-anak antara lain, anak dapat mengenali bentuk hewan, mengenali

suara hewan tersebut, dan berimajinasi. Oleh karena itu, penulis memilih topik buku cerita interaktif *pop up* mengenai hewan untuk anak usia 3 hingga 6 tahun.

1.2 Identifikasi Masalah

- Pentingnya pendidikan anak usia dini, untuk menunjang perkembangan motorik dan kreativitasnya serta mempersiapkan pendidikan ke jenjang selanjutnya.
- Kurikulum yang berubah-ubah, dan kurangnya fasilitas fisik yang dapat menunjang pembelajaran anak kedepannya.
- Masih minimnya buku buku interaktif *pop up* mengenai hewan ciptaan dalam negeri.
- Belum adanya *souvenir* buku interaktif yang menarik yang dijual di Taman Safari.

1.3 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan penulis bahas adalah :

Bagaimana merancang desain dan konten buku cerita interaktif *pop up* tentang hewan mamalia untuk anak usia 3 - 6 tahun?

1.4 Fokus

Pada perancangan ini penulis hanya merancang buku interaktif *pop up* tentang hewan seri mamalia, yang dapat mengeluarkan suara hewan dan juga memiliki tekstur. Perancangan buku cerita interaktif *pop up* ini, dilakukan dalam waktu empat bulan antara bulan Maret hingga Juni 2013. Dibawah ini adalah spesifikasi target market :

- **Segmenting**

Geografis : Segmentasi ini berdasarkan target letak jangkauan geografis yaitu wilayah Indonesia, Jawa barat, kota Bandung

Demografis

Usia : 3 – 6 tahun

Jenis Kelamin : Laki – Laki dan Perempuan

Pekerjaan : Pelajar

Pendidikan : Taman Kanak-kanak
 Kelas Sosial : SES A > Rp 3.000.001
 (Anak-anak masih bergantung terhadap orang tua, maka dari itu keputusan pembelian masih tergantung orang tua)

Psikografis

Aktivitas : Segmentasi ditujukan kepada anak usia dini yang berada di kota Bandung aktivitas yang sering dilakukan lebih banyak dihabiskan dengan bermain sehingga, waktu yang dihabiskan dilingkungan sekitar.

Ketertarikan : Seringnya bermain maka anak usia dini menyukai hal-hal baru yang dianggapnya unik dan belum pernah dilihat sebelumnya.

Karakteristik : Target perancangan buku interaktif buku *pop up* ini adalah dengan karakteristik anak usia dini yang aktif, ceria, optimis dan selalu ingin tau.

1.5 Tujuan Perancangan

Untuk memudahkan anak usia 3- 6 tahun mengenal dan mengetahui lebih mendalam tentang hewan melalui suara, tekstur (bulu) dari hewan tersebut, melatih motorik, pengembangan kreativitas dan sekaligus menumbuhkan pembentukan kepribadian untuk pendidikan selanjutnya ke jenjang yang lebih tinggi.

1.6 Cara Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Observasi

Melakukan kunjungan ke beberapa Taman Kanak-kanan di kota Bandung antara lain TK Taruna Bakti yang berada di Jl. L. L.Martadinata No.91 Bandung dan juga TK Sandy Putra. Beberapa toko buku ternama Gramedia, Gunung Agung, PeriPlus, Karisma, BBC, dan Togamas. Penulis juga melakukan observasi ke perpustakaan, Taman Safari Cisarua – Bogor, Kebun Binatang

Bandung, dan Kebun Binatang Ragunan - Jakarta untuk mengamati hewan secara langsung, mencari data jumlah hewan, jumlah pengunjung, sebagai referensi mengenai buku *pop-up* dan hewan spesies mamalia yang ada di kebun binatang.

2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku serta literatur - literatur yang berkaitan dengan permasalahan seperti, teori tentang sains (hewan), teori psikologi anak, pembelajaran anak, desain, ilustrasi, *visual storytelling* dan juga tentang teori buku *pop up*.

3. Wawancara

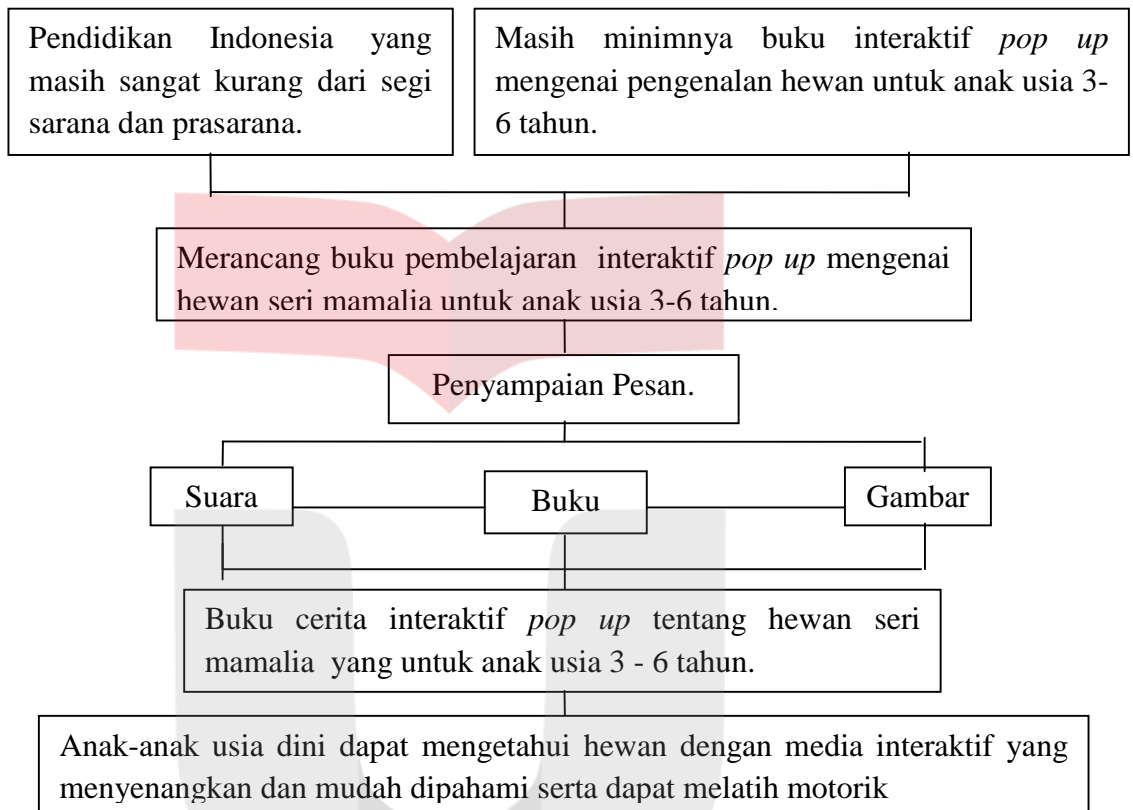
Melakukan wawancara dengan pihak Taman Kanak-kanak dan Pendidikan Anak Usia Dini, psikolog yang mengetahui pola pikir dan tumbuh kembang anak, dengan beberapa anak Taman Kanak-kanak, ketua perkumpulan pecinta buku baca anak Dr. Murti Bunanta, SS.,MA, petugas penjaga ragunan Jakarta, petugas Taman Safari Bogor, petugas kebun binatang Bandung, pihak-pihak yang berpengalaman atau berkaitan dengan *pop up* seperti contohnya kolektor buku *pop-up* dan pihak yang pernah membuat langsung buku *pop up* Wuri Widyani Hapsari dan Sandy Solihin, kolektor dan juga pembuat buku *pop up*.



Telkom
University

1.7 Kerangka Perancangan

Dibawah ini adalah kerangka perancangan yang akan penulis buat:



Gambar 1.1 Krangka Perancangan

1.8 Pembabakan

Guna memudahkan memahami hasil penelitian, maka penulisan dibagi dalam pembabakan sebagai berikut :

BAB 1 *Pendahuluan,*

Berisi uraian tentang latar belakang masalah yang menceritakan tentang fenomena pendidikan di Indonesia yang masih sangat kurang, ditambah lagi sedikitnya buku interaktif pop up untuk anak usia dini, sekalipun ada harganya mahal dikarenakan buku import, dan terlebih lagi tidak adanya buku interaktif anak mengenai pengenalan hewan terhadap anak usia dini. Alasan mengapa memilih topik buku interaktif *pop up* mengenai hewan untuk tugas akhir, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, kerangka penelitian, dan pembabakan.

BAB 2 Dasar Pemikiran

Berisi uraian tentang teori – teori yang berkaitan dengan buku interaktif *pop up*, psikologi tentang anak usia dini, minat baca anak, teori desain, ilustrasi dan juga teori tentang buku.

BAB 3 Data dan Analisis

-Data

Menjelaskan berbagai data tentang anak usia dini 3 - 6 tahun terkait tumbuh kembangnya, mengenai sains terlebih tentang hewan spesies mamalia yang ada di kebun binatang dan mengenaiproduk buku *pop up* sejenis yang di terbitkan Erlangga *for children*.

-Analisis

Berisi pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan obyek perancangan. Dilakukan dengan matriks analisis yang sesuai dengan tujuan perancangan, untuk menghasilkan strategi perancangan.

BAB 4 Konsep dan Hasil Perancangan

-Konsep

Konsep Komunikasi, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual yang dipergunakan dalam perancangan.

-Hasil Perancangan

Mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

BAB 5 Penutup

Masukan dan saran diperuntukan untuk buku interaktif *pop up* pengenalan hewan untuk anak usia 3 - 6 tahun.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan tugas akhir ini untuk menambah sarana pembelajaran mengenai hewan untuk anak-anak dengan konsep buku interaktif dan poster sebagai media promosi. Perancangan buku interaktif ini agar anak dapat lebih mengenal hewan dengan cara yang lebih mudah, membuat anak menjadi lebih kreatif dan dapat mengembangkan sensor motorik. Dengan adanya perancangan buku interaktif mengenai hewan menjadikan gabungan pembelajaran dari audio dan visual.

5.2 Saran

Beberapa saran yang dapat di gunakan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik :

1. Dalam pembuatan buku interaktif pop up ini menggunakan bahan yang terlalu tebal sebaiknya buku yang akan datang melakukan perbaikan dalam pemilihan bahan untuk ketebalan pembuatan buku.
2. Pada halaman pembukaan sebaiknya di buat lebih jelas pada bagian *pop up*, agar anak – anak yang memahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Carter, David A. & James Diaz (1999). *The Elements of Pop-Up*.
- Chijiwa, Hideaki (2003). *Color Harmony*.
- Dameria, Anne. (2007). *Color Basic Panduan Dasar Warna untuk Desainer industri Grafika*. 1st edition. Jakarta : Link Match Graphic
- Darmaprawira W.A, Sulasmi,(2008), *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Edisi Ke-2*, Bandung. Penerbit ITB.
- Davis, Marian L (1996). *Visual Design in Dress*. Prentice Hall.
- Eisner, Will. (1996). *Visual Story Telling* ,
- Hart, John. 2008. **The Art of Storyboard: A Filmmaker's Introduction**. Oxford, Focal Press
- Jackson, Paul (1994). *The Pop-Up Book: Step-by-Step Instructions for Creating Over 100 Original Paper Projects*. Holt Paperbacks.
- M.A Morissan. (2012). **Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu**. Jakarta: Kencana
- Mulyadi Seto (2007). **Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama, Bandung**: PT.Rafika Aditama
- Rohidi Tjetjep. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*.
- Rustan Suriyanto, S.Sn. (2009). *Layout dasar & penerapannya*, Jakarta: PT.GramediaPustaka Utama.

Safanayong Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta : Erlangga.

Shihombing Danton, MFA. (2001). *Tipografi*, Jakarta: PT.GramediaPustaka Utama

Sumarwan Ujang, et.al (2011). *Riset Pemasaran dan Konsumen*, Bogor: PT Penerbit IPB Press

Supriana Rakhmat. (2010) **Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi . Yogyakarta : C.V Andi Offset**

Suyanto, M. 2005. **Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing**. Yogyakarta, Penerbit ANDI.

Syah Muhibbin (2012). *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo

Wijaya Desy (2011). *Buku Pintar Hewan Langka*, Jogjakarta: Harmoni

Sumber :

<http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab4/2011-2-01315-DS%20Bab4001.pdf>

<http://thesis.binus.ac.id/doc/Bab4/2008-1-00030-DS%20Bab%204.pdf>

<http://www.visualstorytelling.com/chapter1.html>

<http://www.markhiner.co.uk>

<http://www.Tamansafari.com>

<http://kamusbahasaIndonesia.org/buku>

<http://nasional.kompas.com/read/2012/06/18/00522395/Indonesia.Kekurangan.15.000.Lembaga.PAUD>

000.Lembaga.PAUD

http://www.sil.si.edu/pdf/FPPT_brochure.pdf