

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN

Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}

^{1, 2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain
Universitas Bunda Mulia
Jl. Lodan Raya No.2, Jakarta Utara, Indonesia
¹martinusepk@gmail.com, ²11817@lecturer.ubm.ac.id

ABSTRACT

The character of an individual can determine how they will lead their life in the future. To strengthen someone's character, a sufficient level of literacy is required so that the individual possesses character. Literacy education is crucially important when it comes to early childhood or the golden age period, during which children are in a developmental phase that can determine the direction of their future growth. Therefore, the design of the mixed interactive book "Pangulima Laut" aims to be one of the reference media for parents to provide engaging reading materials for children from an early age. This design utilizes a qualitative descriptive method with data collection through observation, questionnaires, documentation, and literature review. Through this design, the author hopes that parents can provide literacy education from early childhood to enhance children's literacy and also benefit the nation.

Keywords: *Interactive Book, Illustration, Literacy, and Golden Age.*

ABSTRAK

Karakter seorang individu dapat menentukan bagaimana individu tersebut dapat menjalani kehidupannya kelak. Untuk menguatkan karakter seseorang, diperlukan tingkat literasi yang cukup agar individu tersebut memiliki karakter. Pendidikan literasi sangat penting diterapkan ketika anak usia dini atau masa golden age, dimana anak pada usia tersebut sedang dalam masa perkembangan yang dapat menentukan arah perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu, perancangan buku interaktif campuran “Pangulima Laut” bertujuan menjadi salah satu media referensi bagi orang tua untuk memberikan bacaan menarik untuk anak sejak usia dini. Perancangan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, kuisioner, dokumentasi, dan studi pustaka. Melalui perancangan ini, penulis berharap agar orang tua dapat memberikan pendidikan literasi sejak anak usia dini agar dapat meningkatkan literasi anak dan juga Negara.

Kata Kunci: *Buku Interaktif, Ilustrasi, Literasi, dan Golden Age.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang membentang dari Sabang sampai Merauke, yang menjadikan Indonesia memiliki beragam budaya dari berbagai suku bangsa. Meskipun terdapat berbagai aneka ragam suku, agama, golongan dan budaya, Indonesia tetap menjadi negara yang disebut sebagai satu kesatuan (Graha & Radio Edukasi Kemdikbud, 2020). Meskipun memiliki beragam budaya dan suku bangsa, kebudayaan yang terdapat di Indonesia memiliki ciri khas masing-masing pada setiap daerahnya, dan salah satu kebudayaan yang ada adalah sebuah sastra lisan (Isnanda, 2015).

Sastra lisan atau karya sastra tidak hanya berisi rangkaian kata, tetapi juga berbicara mengenai kehidupan baik secara kenyataan atau realitas maupun ide dan cita-cita manusia (Sunendar, 2016). Salah satu kebudayaan sastra yang ada di Indonesia adalah cerita rakyat. Menurut Suripan Sadi Hutomo (Hutomo, 1991), cerita rakyat adalah sebuah karya yang berisikan ekspresi kesastraan masyarakat dalam suatu kebudayaan yang disebarluaskan dan diwariskan

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN

Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}

secara turun temurun secara lisan. Balai bahasa Sumatra Utara sedang melakukan pendokumentasian cerita rakyat dalam 3 bahasa (daerah, Inggris, dan Indonesia), selain untuk melestarikan budaya Indonesia, hal ini dilakukan dalam usaha untuk pengayaan sumber informasi yang berkaitan dengan literasi (bahasa dan sastra). Selain itu juga dalam upaya untuk memperkaya bahan bacaan untuk anak yang mengandung penguatan karakter didik anak di sekolah (Kemendikbud, 2021).



Sumber: kompasiana

Gambar 1. Sulit Minat Membaca di Kalangan Anak

Literasi menurut *Education Development Center* (EDC) adalah kemampuan seorang terhadap menggunakan seluruh potensi yang ada dalam dirinya, dan tidak hanya sebatas kemampuan menulis dan membaca saja (Hadiwijaya & Provinsi Banten, 2022). Sedangkan pada survei yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment* (PISA) yang dirilis pada tahun 2019 oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD), tingkat literasi Indonesia berada di urutan ke-62 dari 70 negara. Sehingga dapat dikatakan tingkat literasi masyarakat Indonesia masih rendah (Dyah Utami & Perpustakaan Kemendagri, n.d.). Literasi penting untuk dikembangkan, diimplementasikan dan juga dibudayakan secara optimal, agar anak dapat meningkatkan kemampuan analisis, menumbuhkan sifat gemar membaca, dan juga meningkatkan kompetensi serta keterampilan anak dalam mengolah dan memahami sebuah informasi ketika sedang melakukan kegiatan membaca dan menulis (Sari et al., 2021).

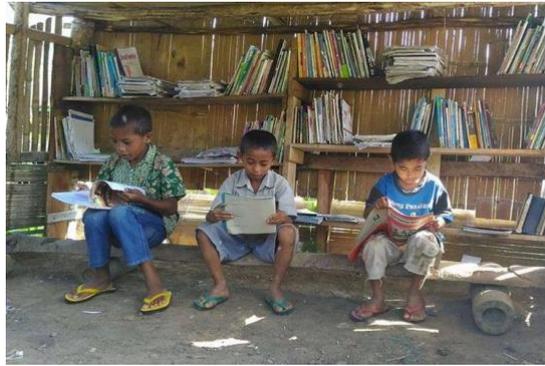
Menurut Hati dan Lestari (2016) dalam membentuk manusia yang berkualitas, diperlukan berbagai upaya sejak anak usia dini. Anak usia dini merupakan sebuah kondisi dimana anak sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan yang unik, karena terjadi secara bersamaan dengan masa *golden age* (usia emas). Pada masa tersebutlah yang dapat menjadi dasar dalam menentukan dan mempengaruhi perkembangan anak selanjutnya (Mutia Siregar., 2020). Dalam hal pembelajaran, dimana kemajuan teknologi sudah berkembang begitu pesat sehingga menghasilkan sebuah alat komunikasi yang mudah, praktis, dan cepat, dapat membuat penyebaran arus informasi menjadi lebih cepat. Menurut penelitian yang dilakukan (Mastiyah & Puslitbang, 2019), selain memberikan dampak positif, seperti meningkatnya wawasan, pandai berkomunikasi dan lainnya sebesar 2,8%. Dibalik itu, *gadget* ternyata dapat memberikan negatif kepada anak. Dampak tersebut berpengaruh kepada kesehatan, psikologis, dan interaksi sosial anak. Setiap kali anak bermain *gadget* selama 1 jam, maka tingkat interaksi sosial anak dapat menurun sebesar 8,64%, menurunnya tingkat konsentrasi belajar anak sebesar 4,5%, memberikan dampak negatif kepada kesehatan (sakit kepala, sulit tidur, dan pendengaran) sebesar 2,8%. Pentingnya literasi Indonesia sejak dini sangat besar karena literasi merupakan pondasi utama bagi perkembangan intelektual, sosial, dan ekonomi individu maupun bangsa secara keseluruhan. Beberapa alasan mengapa literasi Indonesia sejak dini sangat penting adalah literasi sejak dini membantu anak-anak membangun fondasi belajar yang kuat. Kemampuan membaca, menulis, dan berbicara dengan baik membantu anak-anak memahami materi pelajaran di sekolah, memperoleh pengetahuan baru, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Literasi sejak dini membantu mempersiapkan generasi masa depan yang lebih terampil, berpengetahuan, dan inovatif. Anak-anak yang memiliki literasi yang baik memiliki

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN

Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}

peluang lebih besar untuk sukses dalam pendidikan, karier, dan kehidupan mereka secara keseluruhan.

Dengan memperkuat literasi sejak dini di Indonesia, kita dapat membantu membangun masyarakat yang lebih terdidik, terampil, dan berdaya saing tinggi dalam era globalisasi saat ini. Oleh karena itu, investasi dalam literasi anak sejak dini merupakan langkah penting untuk masa depan Indonesia yang lebih baik.



Sumber: Kompas Edukasi

Gambar 2. Literasi Bagi Anak Indonesia

Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang baik, yang kaya akan literasi, diperlukan pembelajaran literasi terhadap sebuah generasi muda atau anak-anak (Pertama et al., 2023). Hal ini diperlukan bantuan orang tua dalam mendidik dan mengawasi pertumbuhan serta perkembangan anak. Untuk memperkenalkan budaya literasi kepada anak usia dini agar memiliki tingkat literasi yang baik dapat dimulai dari orang tua, seperti membacakan buku di rumah, sehingga anak dapat merasa bahwa kegiatan tersebut menyenangkan (Umi Kya & Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud, n.d.). Maka dari itu, diperlukan langkah awal bagi orang tua untuk mengembangkan literasi anak dengan cara membacakan sebuah buku kepada anak (Eko Prasetyo et al., 2022).

Berdasarkan penjelasan diatas, identifikasi masalah yang ditemukan yaitu:

1. Tingkat literasi yang rendah di Indonesia, khususnya anak usia 4-6 tahun.
2. *Gadget* dapat menurunkan interaksi sosial, konsentrasi, dan malas belajar pada anak.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka memerlukan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara meningkatkan literasi anak usia dini 4-6 tahun menggunakan penerapan keilmuan Desain Komunikasi Visual?
2. Bagaimana agar anak dapat memiliki interaksi sosial, konsentrasi, dan rajin belajar yang baik menggunakan penerapan Desain Komunikasi Visual?

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan perancangan ini adalah:

1. Untuk membuat buku cerita rakyat Pangulima Laut yang komunikatif sehingga dapat menguatkan literasi anak usia 4-6 tahun.
2. Untuk anak-anak lebih mengenal kebudayaan Indonesia.
3. Untuk menguatkan karakter anak usia dini agar memiliki kualitas SDM yang baik.

Perancangan pada penelitian ini diharapkan menjadi salah satu referensi dalam memberikan edukasi kesadaran akan literasi bagi anak usia dini yaitu 4-6 tahun. Menggunakan pendekatan dan perancangan desain yang sesuai bagi anak.

Teori Buku Cerita Anak

Cara menyampaikan cerita dalam bentuk buku hadir dalam dua bentuk, yaitu *storybook* dan *picture book*. *Storybook* adalah buku cerita, sedangkan *picture book* adalah buku bergambar. Kedua jenis buku tersebut berisi cerita memiliki gambar atau ilustrasi sebagai bagian dari buku (Ghozalli, 2020). Teori Buku Cerita Anak adalah sebuah kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami dan menganalisis berbagai aspek yang terlibat dalam pembuatan dan penggunaan buku cerita untuk anak-anak. Teori ini melibatkan pemahaman tentang perkembangan anak, psikologi perkembangan, kebutuhan literasi anak, dan estetika serta struktur naratif dalam buku cerita. Deskripsi mengenai teori ini mencakup beberapa poin kunci yaitu **pertama**, perkembangan anak, teori buku cerita anak mengakui pentingnya memahami tahapan perkembangan anak, baik secara kognitif, emosional, maupun sosial. Dalam konteks ini, buku cerita dirancang untuk sesuai dengan kemampuan dan minat anak-anak pada setiap tahap perkembangan mereka. **Kedua**, psikologi perkembangan, teori ini mempertimbangkan prinsip-prinsip psikologi perkembangan, seperti teori pembelajaran, motivasi, dan interaksi sosial. Penggunaan warna, gambar, dan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan psikologis anak menjadi perhatian utama dalam merancang buku cerita. **Ketiga**, kebutuhan literasi anak, teori buku cerita anak menekankan pentingnya membantu anak-anak mengembangkan keterampilan membaca dan pemahaman terhadap teks. Buku cerita dirancang dengan memperhatikan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan membaca anak dan menawarkan konten yang memancing minat mereka. **Keempat**, estetika dan narasi, selain fungsi pendidikan, buku cerita anak juga diharapkan dapat memberikan pengalaman estetis yang memikat dan memuaskan. Teori ini mempertimbangkan elemen-elemen seperti ilustrasi, narasi, struktur cerita, dan penggunaan bahasa untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan bermakna bagi anak-anak. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, Teori Buku Cerita Anak membantu para penulis, ilustrator, dan pendidik dalam merancang dan memilih buku cerita yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak-anak.

METODE PERANCANGAN

Proses perancangan buku interaktif campuran dari *participation* dan *hidden objects* ini menggunakan metode perancangan dan tahapan ilustrasi yang telah dituliskan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia dalam buku yang berjudul Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Profesional (Ghozalli & Kemendikbud, 2020). Tahapan pengilustrasian untuk buku cerita bergambar anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu prasketsa, sketsa, pengerjaan ilustrasi dan finalisasi (Aryanti, 2023).

1. Prasketsa: Tahap pengenalan naskah yang sudah siap dikerjakan. Penulis juga mengidentifikasi alur cerita, Menyusun konsep dan gaya ilustrasi yang sesuai dengan buku yang akan dibuat.
2. Sketsa: Dalam tahap ini, penulis membuat sketsa yang diperlukan, seperti karakter hingga aset lainnya.
 - Karakter
Karakter utama haruslah memiliki ciri khas atau sifat yang kuat agar cerita secara keseluruhan dapat berkesan. Selain itu, terdapat aspek lain yang diterapkan seperti kebudayaan dari latar belakang karakter.

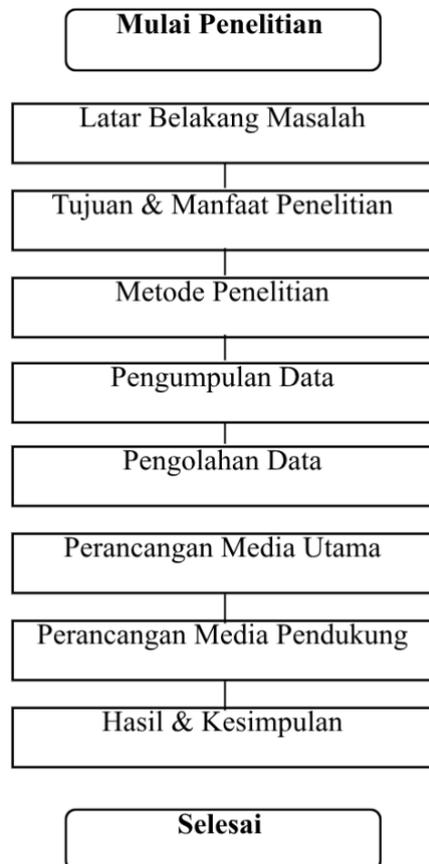
- Aspek visual karakter

Bermain bentuk dalam pemilihan gaya gambar perlu diperhatikan agar sesuai dengan visual jalan cerita. Dalam hal ini, penggunaan bentuk dasar geometris dan nongemetris akan digunakan dalam perancangan buku interaktif ini. Ciri khas karakter, karakter utama dan karakter lainnya dibuat sesuai dengan kebudayaan dari suku Toba. Pembuatan *storyboard*, pembuatan *storyboard* dapat diawali dengan membuat sebuah sketsa kasar dalam bentuk *thumbnail storyboard* yang kemudian masuk ke dalam pembuatan sketsa *storyboard* yang lebih rapi. Dalam tahapan ini dilakukan proses pembuatan ilustrasi serta perancangan tata letak ilustrasi dan teks yang akan digunakan. Terdapat beberapa aspek penting dalam menyusun buku cerita anak seperti paginasi halaman, efek balik halaman, kesinambungan teks dan ilustrasi, dimensi waktu, sudut pandang dan dinamika ilustrasi, konsep/gaya/nada cerita, komposisi, titik fokus, emosi, dan margin.

3. Pengerjaan Ilustrasi: Pengerjaan ilustrasi adalah proses kreatif di mana seorang ilustrator menghasilkan gambar atau visual yang mendukung atau melengkapi teks tertulis, cerita, atau konsep tertentu. Ilustrator mulai mengembangkan ilustrasi dengan lebih detail. Ini melibatkan penambahan elemen-elemen visual seperti warna, tekstur, dan detail karakter untuk menciptakan gambar yang lebih lengkap dan menarik.
4. Finalisasi: Tahap terakhir adalah menyelesaikan ilustrasi dengan menambahkan detail terakhir, memperbaiki proporsi atau komposisi jika diperlukan, dan melakukan sentuhan terakhir untuk memastikan kualitas visual yang optimal. Pengerjaan ilustrasi dapat dilakukan secara tradisional dengan menggunakan media seperti pensil, cat air, atau cat minyak, atau secara digital menggunakan perangkat lunak grafis seperti Adobe Photoshop atau Adobe Illustrator. Dalam kedua kasus, keterampilan teknis, kreativitas, dan pemahaman yang baik tentang desain visual sangat penting untuk menghasilkan ilustrasi yang efektif dan memikat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah sebuah penelitian kualitatif yang bersifat mendeskripsikan makna dari data atau sebuah fenomena yang dilakukan oleh peneliti dengan menunjukkan bukti-bukti yang diperoleh (Abdussamad, 2021). Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa tahapan, dimulai dari melakukan observasi pada internet dan juga kehidupan sehari-hari untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Selanjutnya melakukan wawancara kepada narasumber yang sesuai dengan penelitian ini, dan dosen psikologi anak. Berikutnya mengumpulkan informasi melalui studi pustaka dengan membaca jurnal penelitian terdahulu hingga sumber pustaka lain yang sesuai dengan penelitian ini dan menyebarkan kuesioner untuk mendapatkan data secara langsung pada target market yang dituju untuk mendukung penelitian ini.



Sumber: data pribadi

Gambar 3. Sistematika Tahapan Penelitian

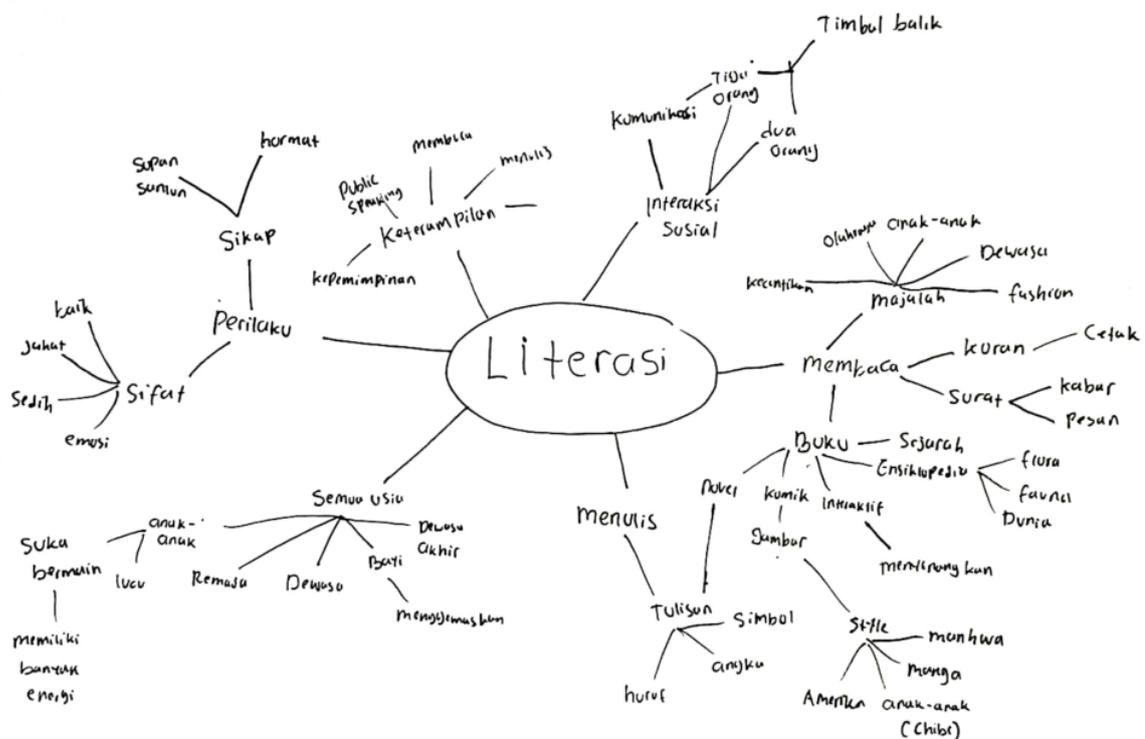
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengumpulan data yang didapat melalui observasi adalah tingkat literasi Indonesia berada di urutan ke-62 dari 70 negara, hal ini menandakan masih rendahnya literasi di Indonesia. Pada toko buku, jenis buku interaktif campuran bertemakan cerita rakyat sangat jarang ditemukan. Berikutnya penulis melakukan *interview*/wawancara kepada ilustrator cerita anak, dosen psikologi, serta narasumber yang memiliki anak berusia sesuai target market yang dituju. Berikut adalah hasil yang dapat disimpulkan, dalam membuat ilustrasi untuk anak, hindari penggunaan gambar seram yang tidak layak dikonsumsi untuk anak, Masa anak usia dini merupakan waktu yang tepat untuk menumbuhkan literasi anak. Dalam memberikan bacaan menarik untuk anak usia dini, dapat melalui dongeng atau cerita rakyat, selain mendapatkan pembelajaran seperti bahasa, pesan moral, cerita rakyat dapat memberikan pembelajaran mengenai sebuah kebudayaan yang ada di Indonesia.

Berikutnya penulis melakukan penyebaran kuisioner terhadap 54 responden dan berikut hasil yang dapat disimpulkan bahwa responden berusia 21-35 tahun. Sebagian besar responden setuju dengan pentingnya literasi diterapkan sejak anak usia dini untuk membentuk karakter anak. Sebagian besar responden juga setuju dengan penggunaan ilustrasi, warna, serta komponen buku yang diajukan. Dari pengumpulan data tersebut, dapat ditemukan SWOT sebagai berikut, *Strength*, topik yang diangkat masih belum banyak dibuat, serta buku jenis interaktif campuran dapat memberikan pengalaman menarik untuk anak usia dini. *Weakness*, buku yang dibuat memiliki berat

kurang sesuai dengan tenaga anak usia dini. *Opportunity*, dapat ditemukan pada toko-toko buku di Indonesia serta dapat menjadi media pembelajaran atau edukasi untuk meningkatkan literasi sejak anak usia dini. *Threat*, kemungkinan terjadinya pemalsuan atau plagiarisme, informasi cerita rakyat ini mudah ditemukan melalui internet, dan dapat munculnya produk sejenis yang mengangkat tema cerita rakyat. Berdasarkan SWOT tersebut, penulis menggunakan strategi ST dan WT, yaitu dengan mempromosikan atau memperkenalkan buku kepada masyarakat lebih luas dengan dilakukannya promosi dan media pendukung baik *offline* maupun *online*. Selain itu karena buku ini memiliki berat yang kurang sesuai dengan anak dikarenakan terdapat media interaktif campuran, sehingga dapat meminimalisir terjadinya pemalsuan dan plagiarisme.

Proses Berpikir Kreatif



Sumber: data pribadi

Gambar 4. Mind mapping

Proses berpikir kreatif diawali dengan menganalisa target market yang dituju, yaitu anak usia dini 4-6 tahun. Penulis membuat sebuah *mindmapping* untuk menemukan beberapa kata kunci yang selanjutnya akan menjadi acuan dalam proses desain. Kata kunci yang ditemukan adalah interaktif, menyenangkan dan lucu. Tampilan yang ingin ditampilkan dari kata kunci tersebut adalah penggunaan warna yang ceria serta ilustrasi yang lucu dan menyenangkan.

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN

Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}



Sumber: data pribadi

Gambar 5. Moodboard



Sumber: data pribadi

Gambar 6. Color Palette

Key Visual



Sumber: data pribadi

Gambar 7. Key Visual

Kedua karakter utama tersebut menjadi *key visual* yang kemudian diterapkan pada keseluruhan desain yang dibuat. Warna pakaian yang disesuaikan dengan warna tradisional, dan nuansa natural kedaerahan.

Tipografi



Sumber: data pribadi

Gambar 8. Tipografi

Penggunaan tipografi adalah jenis sans serif yang sesuai dengan karakteristik anak jenjang prabaca dan hasil kuesioner yang hampir seluruh responden memilih penggunaan font sans serif yang dirasa paling sesuai dalam penerapan buku ilustrasi khusus anak.

Konsep Imagery

konsep *imagery* yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah menggunakan ilustrasi kartun dua dimensi. Dalam penggambaran beberapa objek bersifat bebas dan tidak simetris, tetapi tetap

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN

Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}

menggunakan perspektif serta teknik yang sesuai. Selain itu, dikarenakan buku ini ditujukan untuk anak usia dini, sehingga ilustrasi disesuaikan dengan karakteristik gambar anak (Natasya et al., 2022). Pembagian antara ilustrasi dan juga teks diperhitungkan, dengan ilustrasi sebanyak 90% dan teks sebanyak 10%, hal ini agar anak dapat lebih berfokus kepada buku dan menghasilkan interaksi secara nyata dengan *participation* dan juga *hidden objects* yang ada di dalamnya. Untuk penggunaan ilustrasi dalam perancangan buku ini akan menggunakan *digital painting* dengan teknik *cell shade* yang digunakan untuk menggambar ilustrasi jenis kartun dengan tambahan tekstur seperti krayon agar tampak seperti gambar yang dibuat oleh tangan.

Struktur Isi Buku

Struktur isi buku meliputi *cover* depan, *cover* belakang, punggung buku, dan isi buku.



Sumber: data pribadi

Gambar 9. Tampilan Cover Buku, ukuran buku tertutup 20x20cm



Sumber: data pribadi

Gambar 10. Tampilan Isi Buku

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN

Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}



Sumber: data pribadi

Gambar 11. Tampilan Isi Buku

Buku interaktif campuran ini berisikan konten mengenai kebudayaan yang ada pada suku Batak Toba, yaitu suku yang menjadi tokoh utama dalam cerita ini. Diantaranya tentang kain ulos, serta alat asli dari suku Batak Toba. Struktur isi buku interaktif campuran ini tidak memiliki banyak bagian dikarenakan jumlah halaman yang tidak terlalu banyak. Adapun struktur isi buku ini diantara lain:

- **Halaman 1-2**, Pada halaman ini berisi tentang pengenalan awal karakter dan juga latar tempat, pada halaman ini juga terdapat *hidden objects* yang berisi tentang kain ulos ragi hotang, yaitu kain yang dikhususkan kepada sepasang kekasih.
- **Halaman 3-4**, Pada halaman ini berisi tentang awal masalah dan terdapat *hidden objects* yang berisi ilustrasi keluarga raja, dayang, penjaga, dan tamu raja.
- **Halaman 5-6**, Pada halaman ini berisi tentang kecurigaan Pangulima Laut kepada Lopak, si penjual keliling dan Muthia yang duduk merenung dibangku depan gubuknya.
- **Halaman 7-8**, Pada halaman ini berisi tentang Pangulima Laut yang mulai menjalani perintah dari Raja untuk mencari cangkir emas yang hilang. Pada halaman ini juga terdapat *hidden objects* tentang Bulang-bulang dan Tali-tali yaitu ikat tali yang digunakan oleh laki-laki dan perempuan.
- **Halaman 9-10**, Pada halaman ini berisi tentang Pangulima Laut yang menemukan sebuah gubuk yang ternyata berisi para pencuri cangkir emas Raja. Pada halaman ini juga terdapat

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN

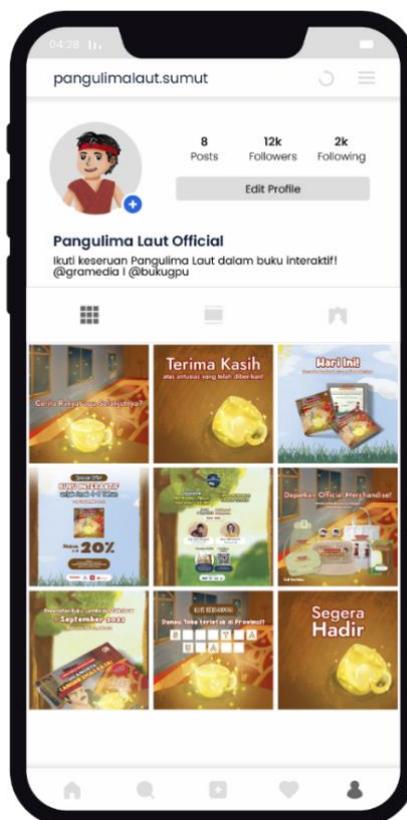
Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}

hidden objects mengenai kain Ulos Ragi Hidup yang melambangkan kehidupan dan kebahagiaan.

- **Halaman 11-12**, Pada halaman ini berisi tentang Pangulima Laut yang menangkap ketiga pencuri untuk dibawa ke hadapan Raja. Pada halaman ini juga terdapat *hidden objects* tentang Cemeti, yang merupakan benda pusaka berupa cambuk.
- **Halaman 13-14**, Pada halaman ini berisi tentang Pangulima Laut yang menangkap ketiga pencuri tersebut kepada Raja yang disaksikan oleh warga.
- **Halaman 15-16**, Pada halaman ini berisi tentang ketiga pencuri yang dijatuhi hukuman oleh Raja atas saran Pangulima Laut, dan pada halaman ini juga terdapat pesan moral yang dapat diambil yaitu “kita tetap harus rendah hati dan selalu ingat akan Tuhan, karena berkatnya Pangulima Laut dapat menangkap ketiga pencuri tersebut”.
- **Halaman 17-18**, Pada halaman ini terdapat *participation* yang berisi tentang ajakan untuk anak agar dapat menuliskan Kembali cerita rakyat “Pangulima Laut”, menuliskan pesan moral yang anak tersebut dapatkan, dan juga karakter kesukaan anak pada cerita rakyat ini.

Karya Pendukung

Buku interaktif campuran yang berjudul “Hilangnya Cangkir Emas Raja” ini adalah untuk meningkatkan literasi anak usia dini agar memiliki karakter yang baik dan juga mengenal kebudayaan Indonesia lebih dalam lagi. Maka dari itu, dalam peluncuran buku interaktif campuran ini diperlukan beberapa karya pendukung yang berguna agar buku ini dapat mencapai target pasar yang dituju. Karya pendukung yang dibuat ini bersifat *online* dan *offline*, tujuannya agar dapat memberikan informasi secara langsung. Pada karya pendukung *online*, dapat memberikan informasi kepada masyarakat secara luas, sedangkan pada karya pendukung *offline*, agar para pembeli mendapatkan informasi secara langsung saat berada di tempat dipasarkannya buku ini.



Sumber: data pribadi

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN
 Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}

Gambar 12. Mock-up Feed Instagram



Sumber: data pribadi

Gambar 13. Mock-up Story Instagram



Sumber: data pribadi

Gambar 14. Mock-up Poster A3

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF CAMPURAN CERITA RAKYAT “PANGULIMA LAUT” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI ANAK 4-6 TAHUN
Martinus Eko Prasetyo¹, Ignatius Ega Wiryawan^{2*}



Sumber: data pribadi

Gambar 15. Mock-up X Banner



Sumber: data pribadi

Gambar 16. Totebag

PENUTUP

Dari perancangan buku interaktif untuk anak usia dini dengan judul “Hilangnya Cangkir Emas Raja” ini, diperoleh kesimpulan bahwa perancangan media edukasi yang menyenangkan untuk anak dapat melalui berbagai cara, salah satunya adalah buku interaktif campuran ini. Dikarenakan *hidden objects* yang dapat membuat anak menjadi lebih aktif dengan buku tersebut, dapat memberikan pembelajaran bagi anak. Serta *participation* yang dapat menguatkan interaksi langsung antara anak dengan buku, dan orang tua dengan anak. Dengan adanya perancangan buku interaktif ini, penulis menyimpulkan tujuan perancangan ini adalah untuk memberikan pembelajaran tentang sifat moral ke-Tuhanan, sikap rendah hati, dan juga suka menolong pada anak usia dini khususnya di DKI Jakarta dan sekitarnya. Selain itu, buku ini juga menampilkan informasi-informasi mengenai kebudayaan Indonesia, tepatnya Sumatra Utara agar anak lebih mengenal tentang kebudayaan yang ada di Indonesia ini.

Perancangan ini ditargetkan untuk orang tua dengan golongan kelas menengah sampai dengan atas. Buku ini menggunakan ilustrasi serta cerita yang layak untuk dikonsumsi untuk anak usia dini. Penggunaan warna, jenis font, layout, dan karakter dibuat sesuai dengan karakter anak usia dini yang sedang dalam proses tumbuh kembang, dan didominasi oleh penggunaan ilustrasi agar anak usia dini tidak mudah bosan ketika membaca. Kesimpulan akhir untuk perancangan buku interaktif ini yaitu buku ini digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah yang terjadi di lingkungan sekitar. Buku ini dijadikan salah satu media referensi untuk meningkatkan literasi anak, membentuk karakter anak, serta mengenalkan kebudayaan di Indonesia kepada anak agar dapat dibaca serta dipelajari. Apabila orang tua dengan rajin memberikan bacaan melalui buku ini, maka anak tersebut akan mendapatkan pengetahuan serta wawasan yang baru.

Agar buku interaktif campuran ini dapat bermanfaat kedepannya bagi pembaca, dengan saran sebagai berikut, dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat meningkatkan literasi setiap individu agar memiliki karakter yang baik nantinya. Disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode perancangan serupa dengan topik cerita rakyat yang berbeda. Dapat memberikan manfaat bagi para pengajar dan siswa. Literasi merupakan hal penting bagi setiap individu, oleh karena itu perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi anak agar tidak mudah bosan ketika membaca.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang sudah mendukung berjalannya penelitian ini dari awal hingga akhir. Terima kasih kepada Universitas Bunda Mulia, khususnya kepada Program studi Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kualitatif.
- Dyah Utami, L., & Perpustakaan Kemendagri. (n.d.). Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara.
- Eko Prasetyo, M., Streit, A., & Vinesia Thong, E. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Let’s Play Hide and Seek” Untuk Anak Berusia 3+ (Issue 2).
- Ghozalli, E., & Kemendikbud. (2020). Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional.
- Graha, G. K., & Radio Edukasi Kemendikbud. (2020). Keberagaman Budaya Indonesia dalam Semangat Nasionalisme.
- Hadiwijaya, F., & Provinsi Banten, D. K. dan K. (2022). Komunitas Literasi dan Kemandiriannya.
- Isnanda, R. (2015). Struktur Dan Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Gramatika STKIP PGRI Sumatera Barat*, 1(2). <https://doi.org/10.22202/jg.2015.v1i2.1238>
- Kemendikbud. (2021). Dukung Pembelajaran di Sekolah, Balai Bahasa Sumatra Utara Dokumentasikan Cerita Rakyat.
- Mastiyah, I., & Puslitbang. (2019). Survey Penggunaan Smartphone Pada Siswa Usia Dini Di Lembaga Pendidikan Raudhatul Athfal (RA). <https://kominform.go.id>
- Mutia Siregar, S., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini (Vol. 3).
- Natasya, G., Prasetyo, M. E., & Mulia, U. B. (2022). Kajian Rancangan Buku Cerita Anak Chaka & Chiki : Mengenal Lovebird. 1–23.
- Pertama, P., Martinus,), & Prasetyo, E. (2023). Perancangan Film Pendek Berjudul “Mudahnya Membaca” Tentang Gerakan Literasi Nasional Pada Remaja. In Universitas Nusa Putra (Vol. 01).
- Sari, M. K., Rulviana, V., Suyanti, S., Budiartati, S., & Rodiyatun, R. (2021). Budaya Literasi Sebagai Upaya Pengembangan Karakter pada Siswa di Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Kota. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 112. <https://doi.org/10.30651/else.v5i1.6382>
- Sunendar, D. (2016). Bohong Merinang Ditulis oleh Nurelide.
- Umi Kya, L., & Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud. (n.d.). Pengembangan Budaya Literasi Keluarga bagi Anak Usia Dini.
- Yunda Mairly Aryanti. (2023). Perancangan Desain Sampul Dan Ilustrasi Naskah Buku Anak “Berlibur Ke Kota Udang.” Polimedia.