

PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF PENCEGAHAN PERUNDUNGAN DI SD NEGERI SAWAH BARU 1

Oleh: **Christoper Oloan Manurung¹** dan **Gandung Anugrah Kalbuadi²**

Desain Komunikasi Visual
Universitas Pembangunan Jaya
Email: chrisoloanco@gmail.com

Abstrak

Seperti halnya sebuah media pembelajaran. Buku sudah menjadi sebuah media pembelajaran yang dipakai oleh guru dan anak pada saat di sekolah. Semakin berkembangnya zaman, teknologi pun mulai ikut berkembang, dimana buku juga berkembang menjadi buku digital, dimana kita dapat mengakses buku secara online atau daring. Anak tentunya membutuhkan sebuah media pembelajaran yang informatif dan dapat dipahami, namun dikemas semenarik mungkin sehingga menarik minat anak untuk belajar. Buku digital yang interaktif bisa menjadi solusi sebagai media pembelajaran di zaman sekarang ini. Tentu sebuah visual atau ilustrasi yang ada pada buku digital interaktif dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna, terutama kepada anak-anak. Salah satu masalah sosial yang masih sering ditemukan di lingkungan anak-anak adalah bullying. Bullying sendiri merupakan tindakan penindasan yang dilakukan pelaku kepada korban. Bukan hanya di lingkungan masyarakat saja, namun anak-anak sendiri sudah menjadi korbannya. Hal ini tentu diperlukannya sebuah informasi yang dapat dimengerti oleh anak-anak dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Agar dapat terhindar dari masalah sosial bullying tersebut, anak-anak membutuhkan informasi yang baik dengan media pembelajaran yang menarik untuk anak yaitu buku digital interaktif tentang pencegahan bullying.

Kata kunci: Buku Digital Interaktif, Media Pembelajaran, Bullying.

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Pendidikan, pemahaman, dan pengetahuan yang tepat, tentunya layak untuk dimiliki semua anak-anak, terutama di usia dini ataupun di saat mereka sedang menempuh pembelajaran di sekolah. Dengan adanya pengetahuan yang baik dan benar adanya kepada anak, dapat menjadi pedoman pembelajaran bagi mereka sendiri untuk tidak melakukan hal yang tidak baik, dan menciptakan lingkungan yang baik adanya. Namun kita sudah sering sekali melihat beberapa masalah sosial yang terjadi dikarenakan entah kurangnya informasi yang bisa diterima, atau bahkan kurangnya pengawasan dari orang tuanya di rumah, sehingga anak bisa melakukan tindakan seperti halnya kekerasan atau Bullying.

Ada yang namanya kekerasan anak yang dilakukan bukan kepada yang usianya lebih muda, melainkan kepada teman sebayanya atau seumuran (Yuyarti, 2018). Hal ini menjelaskan bahwa kasus bullying sudah bukan hanya soal usia. Siapapun bisa menjadi korban bullying ataupun sebagai pelaku.

Terdapat kasus perundungan atau bullying pada anak SD, yang berujung kematian. Sang anak meninggal karena dipaksa oleh teman sebayanya, untuk berhubungan badan dengan kucing. Akibatnya, sang anak meninggal karena depresi (Dirhantoro, Bocah SD Dipaksa Teman-temannya Setubuhi Kucing Sambil Direkam, Korban Depresi hingga Meninggal, 2022). Kasus ini menjelaskan bahwa bullying bisa terjadi dengan cara apapun seperti halnya kekerasan fisik, bahkan pelecehan seksual sekalipun.

Anak membutuhkan pengetahuan yang layak dan pedoman dari dirinya sendiri untuk tidak melakukan kasus bullying tersebut. Tentunya guna mencegah terjadinya kasus

bullying pada anak, dibutuhkan informasi yang mudah dipahami, terutama di umur anak usia dini agar kasus yang ada pada lingkungan anak ini bisa berkurang.

Buku sudah menjadi media pembelajaran utama pada siswa siswi sejak tingkat Sekolah Dasar. Setiap siswa siswi di sekolah diberikan buku pelajaran agar dapat menyerap pemahaman yang diberikan oleh guru. Seiring dengan berkembangnya teknologi di zaman sekarang, buku sudah mulai berkembang dengan adanya buku digital berupa tulisan maupun rekaman suara. Buku digital adalah buku yang dipublikasi berupa teks, dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, dan dapat dibaca di komputer, laptop, maupun media digital lainnya (Andina, 2011).

Pada zaman sekarang, bukan hanya remaja maupun orang dewasa, anak usia dini pun yang bahkan pendidikannya masih SD, sudah memiliki media digitalnya sendiri (Windari, Reski, Nasution, & Lubis, 2021). Tentunya sebuah gadget ataupun media digital dapat membantu proses pembelajaran anak secara positif, namun juga dapat memberikan pengaruh negatif jika tidak ada arahan yang benar.

Pada saat di sekolah, tentu guru dapat memanfaatkan media digital seperti komputer kepada siswa, sebagai media pembelajaran. Penggunaan media digital untuk anak dapat mengarah kepada pengaruh positif maupun negatif (Yudiandari, 2018). Negatifnya, anak bisa kecanduan bermain game ataupun membuka website atau aplikasi yang tidak sepatutnya. Sebaliknya, begitu banyak informasi edukatif dan informatif yang bisa anak dapatkan, sehingga media digital itu sendiri menjadi sebuah media pembelajaran.

Berkembangnya buku menjadi buku digital, yang tentunya interaktif untuk anak, dapat dijadikan solusi sebagai media pembelajaran di era modern ini. Buku digital yang interaktif dapat menyajikan materi yang lebih menarik dan dapat dikontrol oleh penggunanya (Yudiandari, 2018). Buku digital interaktif bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan anak di sekolah.

RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang buku digital interaktif kepada anak-anak?
2. Bagaimana buku digital menjadi media pembelajaran yang interaktif untuk anak-anak?

TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah,

1. Merancang buku digital interaktif pencegahan bullying di SD Negeri Sawah Baru 1, baik sebagai korban maupun pelaku.
2. Merancang media pembelajaran yang interaktif, menarik dan dapat dipahami oleh anak-anak.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data atau metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat. Metode ini digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah dimana peneliti sebagai instrument, teknik pengumpulan data dan analisis yang bersifat kualitatif menekankan lebih ke makna.

Penulis melakukan metode pengumpulan data berdasarkan hasil dari wawancara dan kuesioner (sebagai data pendukung), studi literatur, dan studi referensi. Berikut adalah deskripsi tahapan pada proses penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:

1. Studi Referensi

Penulis mencari referensi untuk perancangan, seperti beberapa buku digital interaktif untuk anak. Tujuan dari tahap penelitian ini agar penulis mendapatkan gambaran serta analisis bagaimana semestinya buku digital interaktif yang menarik untuk anak.

2. Wawancara

Wawancara sendiri merupakan tahapan pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, dimana penulis menanyakan beberapa pertanyaan kepada guru dan siswa pada SD Negeri Sawah Baru 1, dan orang tua. Pertanyaan didasarkan pada topik penelitian penulis.

3. Studi Literatur

Pada metode penelitian ini, penulis mengumpulkan data melalui berbagai sumber seperti jurnal, artikel, dan website terpercaya. Tentunya data yang dikumpulkan penulis berdasarkan topik penelitian.

PAPARAN DATA

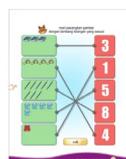
STUDI REFERENSI

1. Buku Digital Interaktif Grasindo PesonaEdu kelas 1

Penulis mencari referensi tentang buku digital interaktif untuk anak, dan menemukan jenis buku yang sesuai dengan judul, "Tematik Terpadu". Buku ini berisi tentang desain yang menarik, ilustrasi, animasi dan simulasi interaktif, dan latihan-latihan soal yang berkualitas.



Gambar 1 Referensi Cover Buku Digital Interaktif Grasindo PesonaEdu kelas 1



Gambar 2 Referensi Isi Buku Digital Interaktif Grasindo PesonaEdu kelas 1

2. Buku Digital Interaktif Rumah Juara

Pada buku kedua, penulis mendapatkan referensi buku digital interaktif untuk anak milik Rumah Juara. Buku ini berisi tentang materi pembelajaran, video pembelajaran, audio pembelajaran, permainan interaktif, lembar latihan, dll.



Gambar 3 Referensi Cover Buku Digital Interaktif Rumah Juara



Gambar 4 Referensi Isi Buku Digital Interaktif Rumah Juara

HASIL KESIMPUPAN PAPARAN DATA

1. Studi Referensi

Penulis mengambil kesimpulan pada referensi buku digital interaktif, terutama dari segi Ilustrasi dan Tipografi. Penulis mengambil kesimpulan bahwa ilustrasi yang simple dan sederhana menjadikan buku tersebut menarik untuk dilihat anak. Ilustrasi vector seperti kartun yang lucu, dapat membuat anak memahami lebih dari sekedar tulisan saja. Dari segi Tipografi, ternyata menggunakan Sans-Serif karena keterbacaannya yang modern dan mudah dimengerti oleh anak. Pada referensi yang didapatkan penulis, memang di sebuah buku digital yang interaktif dibutuhkan gambar dan interaksi, daripada tulisan, walaupun di beberapa keterangan dibutuhkan penjelasan tulisan itu sendiri.

2. Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan oleh penulis, penulis menyimpulkan bahwa bullying sering terjadi juga dikalangan sekolah dasar. Penulis menarik kesimpulan bahwa anak membutuhkan informasi dan arahan yang baik, seperti halnya juga media pembelajaran, buku digital interaktif bisa menjadi opsi media pembelajaran di era modern sekarang karena anak lebih menyukai ilustrasi dibandingkan tulisan saja,

ANALISIS, KONSEP & HASIL PERANCANGAN

ANALISIS PERMASALAHAN

Permasalahan yang ditemukan adalah masih ada beberapa kasus bullying yang terjadi di kalangan sekolah dasar khususnya di SD Negeri Sawah Baru 1. Beberapa diantaranya masih melakukan tindakan bullying yang sudah seharusnya tidak dilakukan, apalagi di usia yang masih dini. Hal-hal seperti mengejek, menghina, mendorong dengan sengaja dengan alasan iseng, dan bahkan bergulat, masih terlihat oleh beberapa siswa dan guru. Siswa kurang mendapatkan informasi dan pengetahuan yang baik tentang permasalahan bullying.

Tidak adanya pencegahan seperti pembelajaran tentang bullying untuk anak, membuat siswa kurang mengerti apakah yang dilakukan termasuk tindakan bullying dan sudah seharusnya untuk tidak dilakukan. Media pembelajaran yang baik dan benar dapat menambah pengetahuan anak untuk tidak melakukan tindakan bullying. Dengan buku digital yang menarik dan interaktif, dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk guru gunakan di sekolah, dan diberikan kepada siswa-siswi sebagai pembelajaran yang menarik. Tentunya dengan buku digital interaktif, orang tua dan anak di rumah juga dapat menggunakannya.

KONSEP KOMUNIKASI

Perancangan buku digital interaktif sebagai media pembelajaran ini antara lain bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang menarik untuk anak, dengan isi yang menarik dan interaktif, sehingga anak dapat memahaminya dengan baik dan benar. Buku digital interaktif ini juga memberikan kemudahan akses di sekolah, tanpa internet ataupun offline.

SEGMENTASI

Berikut segmentasi yang dibuat dan digunakan sebagai acuan perancangan dan pembuatan buku digital interaktif ini.

- A. Segmentasi Demografis
 Usia : 7-12 tahun
 Pendidikan : Sekolah Dasar
 Jenis Kelamin : Laki-laki & Perempuan
 B. Segmentasi Geografis
 Lokasi : SD Negeri Sawah Baru 1
 C. Segmentasi Psikografis
 Kepribadian : Suka berinteraksi, rasa ingin tahu yang tinggi
 Pengetahuan : Kurang memahami informasi tentang bullying yang baik

KONSEP VISUAL PERANCANGAN

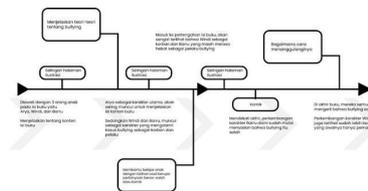
Konsep visual perancangan yang baik dan menarik pada perancangan buku digital interaktif sangatlah penting agar pesan dan maksud yang ingin diberikan dapat tersampaikan dengan jelas.

1. Timeline

Pada perancangan buku, dibutuhkan timeline yang dimana menjadi kejelasan alur pada isi buku. Pada awal isi buku hingga pertengahan, terdapat 3 orang anak yang akan menjelaskan tentang teori-teori tentang bullying. Terdapat beberapa halaman selingan, yang menggambarkan tentang ilustrasi terjadinya bullying, dan boleh-tidaknya dalam menanggapi kasus tersebut.

Masuk ke pertengahan dimana terlihat, Barru yang merupakan pelaku dan Windi yang merupakan korban dari tindakan bullying. Namun pada pertengahan hingga akhir isi buku, pengembangan karakter Barru dan Windi berubah dimana menjadi lebih positif dibandingkan dengan awal.

Pada akhir isi buku, dijelaskan tentang cara mencegah tindakan bullying, yang dikemas dengan ilustrasi dan teori.



Gambar 5 Timeline isi buku

KONSEP PEMBENTUKAN KARAKTER

Pembentukan karakter pada perancangan buku digital interaktif ini membutuhkan pengenalan dengan latar yang baik dan jelas. Pada perancangan buku digital interaktif ini, penulis membuat 3 ilustrasi anak, yang memiliki latar dan perannya masing-masing pada buku.

- Pengenalan Karakter 1 – Arya

Karakter pertama yaitu bernama Arya. Nama Arya sendiri terinspirasi dari nama salah satu murid SD Negeri Sawah Baru 1, yang kebetulan penulis wawancarai juga sebagai pendukung penelitian, yang direkomendasikan oleh guru karena keteladannya.

Sosok karakter Arya pada buku ini adalah digambarkan sebagai anak teladan yang baik, dan suka membantu. Pada isi perancangan buku digital interaktif, ini, Arya akan menjadi tokoh utama, yang menjelaskan tentang isi konten pada buku.

- Pengenalan Karakter 2 – Windi

Karakter kedua yaitu bernama Windi. Nama Windi sendiri terinspirasi dan diambil dari nama sekolah SD Negeri Sawah Baru 1, yang mengambil huruf “W” pada Sawah dan “indi” pada SD Negeri.

Sosok karakter Windi pada buku ini adalah digambarkan sebagai anak pemalu, dan insecure terhadap dirinya sendiri. Windi merasa berbeda karena perbedaan warna kulit yang dimilikinya dan badannya yang cenderung kecil, menjadikannya sosok pemalu dan tidak percaya diri.

- Pengenalan Karakter 3 – Barru

Karakter ketiga yaitu bernama Baruu. Nama Barru sendiri diambil dari nama sekolah SD Negeri Sawah Baru 1, yang mengambil kata “Baru” pada nama sekolah.

Sosok karakter Barru pada buku ini adalah digambarkan sebagai pelaku bullying yang menganggap dirinya paling hebat. Sosok ilustrasi Barru digambarkan dengan badan yang cukup besar dan raut muka yang cenderung menyebalkan dan mengintimidasi.

MOODBOARD

Berikut adalah moodboard yang dibuat dengan tujuan memberikan pandangan untuk desain karya buku digital interaksi yang dibuat.



Gambar 6 Moodboard

GAYA VISUAL

Perancangan buku digital interaktif ini menggunakan gaya visual yang cenderung menyenangkan dan warna yang cocok kepada anak-anak. Warna cerah yang digunakan memberikan kesan yang menyenangkan dan menarik untuk anak-anak.

BENTUK VISUAL

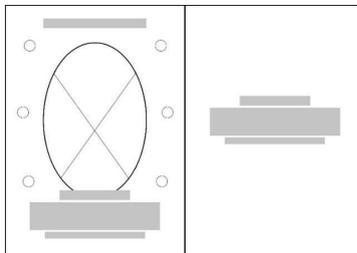
Perancangan buku digital interaktif ini menggunakan bentuk visual seperti halnya buku portrait, berukuran A4. Ilustrasi pada buku digital interaktif ini menggunakan ilustrasi 3 orang anak yang akan menjelaskan isi konten dari buku ini.

Tata Letak (*Layout*)

Perancangan buku digital interaktif ini menggunakan tata letak Circus Layout. Berdasarkan ADMEC Multimedia Institute, terdapat 10 graphic layout untuk mendesain dan salah satunya adalah Circus Layout. Tata letak ini adalah tata letak yang tidak beraturan/tidak terikat suatu grid (Bhadauria, 2014).

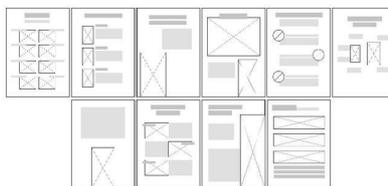
Visual yang ditampilkan pada buku digital interaktif ini menerapkan ilustrasi yang lebih banyak dibandingkan teks yang sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan siswa SD, yang lebih menikmati membaca buku dengan ilustrasi yang lebih banyak dari hanya teks/tulisan.

1. Tata Letak Cover Buku Digital



Gambar 7 Tata Letak Cover Buku Digital

2. Tata Letak Isi Buku Digital



Gambar 8 Tata Letak Isi Buku

WARNA

Perancangan buku digital interaktif ini menggunakan warna yang cenderung cerah, terang dan colorfull. Berdasarkan referensi dari penelitian, penggunaan warna colorfull sangat cocok terutama untuk anak-anak SD.



Gambar 9 Warna yang Digunakan

Untuk penggunaan warna utama pada buku digital interaktif ini, penulis menggunakan warna merah, biru, hitam dan putih.

1. Merah

Warna merah merupakan warna utama yang digunakan pada buku digital interaktif ini. Warna merah memberikan kesan seperti kekerasan layaknya seperti perunding, agresi, dan dominasi, serta hal-hal negatif lainnya.

2. Biru

Warna biru merupakan warna utama kedua yang digunakan pada buku digital interaktif ini. Berlawanan dengan merah, warna biru ini memiliki kesan positif yang tenang, pemikiran yang jernih dan bersih, dan menjauhi hal-hal yang negatif.

3. Hitam & Putih

Warna hitam dan putih pada buku digital interaktif ini digunakan sebagai kejelasan dalam membaca. Warna ini kebanyakan digunakan di judul setiap halaman atau headline, maupun isi konten.



Gambar 10 Warna Utama

TIPOGRAFI

Perancangan buku digital interaktif ini menggunakan jenis tipografi Sans-Serif. Berdasarkan penelitian penulis beserta referensi yang ditemukan penulis, jenis tulisan ini merupakan jenis huruf modern dan menarik untuk dibaca, khususnya anak SD. Jenis ini digunakan karena cenderung memberikan kesan kesederhanaan dan modern, serta keterbacaannya yang mudah dipahami anak-anak. Penggunaannya pada sebuah judul, sub judul, dan isi.

1. Poppins

Font Poppins merupakan font yang digunakan pada buku digital interaktif ini sebagai font isi konten pada setiap halaman buku.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
~!@#%\$^&*()_+-=[]{};:'",.<>/?\|

Gambar 11 Font Poppins

2. Jungle

Font Jungle merupakan font yang digunakan pada buku digital interaktif ini sebagai font judul pada setiap halaman buku

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
~!@#%\$^&*()_+-=[]{};:'",.<>/?\|

Gambar 12 Font Jungle

PERANCANGAN KARAKTER

Perancangan karakter pada buku digital interaktif ini dibuat melalui pembuatan sketsa kasaran 3 anak sebagai karakter utama pada buku.



Gambar 13 Sketsa Digital Karakter

1. Arya

“Hai salam kenal! Aku adalah siswa yang rajin belajar dan suka membaca buku. Selain itu, aku juga senang memiliki banyak teman”. Tokoh ini merupakan karakter yang baik, menjelaskan pengetahuan yang baik dan benar, dan tidak menyukai perbuatan bullying



Gambar 14 Tokoh Arya

2. Windi

“Kenalin aku Windi. Aku adalah siswi yang pendiam dan pemalu. Aku senang membantu dan menolong sesama”. Tokoh ini merupakan karakter yang baik, menjadi korban tindakan bullying, dan membenci tindakan bullying itu sendiri.



Gambar 15 Tokoh Windi

3. Barru

“Halo, namaku Barru. Aku adalah siswa yang pemalas sehingga guru sering memarahi ku. Aku suka bercanda dan bermain. Menjaili temanku adalah hobi ku”

Tokoh ini merupakan karakter yang suka melakukan tindakan bullying kepada temannya. Karakter ini merasa dirinya lah yang paling hebat.



Gambar 16 Tokoh Barru

HASIL KARYA

Hasil karya perancangan buku digital interaktif ini dibagi menjadi 2 media yaitu, Media Utama dan Media Pendukung.

MEDIA UTAMA

Media utama pada perancangan karya ini adalah buku digital interaktif yang dibagi menjadi 2 bagian yaitu cover dan isi buku.

1. Cover Buku Digital Interaktif

Pada cover buku bagian depan, terdapat gambar Arya, Windi, dan Barru yang menjadi 3 tokoh utama pada isi buku. "Ayo Cegah Bullying", merupakan judul dari buku tersebut dengan menambahkan tulisan "Pencegahan Bullying pada Anak" dan kalimat tanya dibagian atas yaitu "Kenapa sih harus di cegah?" sebagai penegas isi konten buku.

Untuk elemen desain seperti jari tangan dan arah panah yang menunjuk kepada Arya, Windi, dan Barru, menjelaskan sifat intimidasi dan tugas mereka bertiga untuk melawan bullying. Untuk background nya sendiri, memakai elemen desain seperti peralatan sekolah, untuk menjelaskan bahwa buku diperuntukkan di sekolah.

Untuk cover buku bagian belakang hanya menggunakan judul buku agar terkesan simple.



Gambar 17 Cover Buku Digital Interaktif

2. Isi Buku Digital Interaktif

Pada isi buku, terdapat halaman-halaman seperti pengenalan karakter, informasi mengenai bullying, konten interaktif, dan lainnya.



Gambar 18 Isi Buku Digital Interaktif

a. Halaman Informatif

Halaman-halaman informatif pada buku menjelaskan tentang pengertian bullying, penyebab terjadinya bullying, dampak dari tindakan bullying, dan apa yang harus dilakukan untuk mencegah bullying terjadi.



Gambar 19 Halaman-halaman Informatif

b. Halaman Do and Don't

Halaman-halaman Do and Don't merupakan halaman selingan pada buku, yang memberikan ilustrasi tentang boleh dan tidak bolehnya melakukan sesuatu jika terdapat/terjadi tindakan bullying.



Gambar 20 Halaman-halaman Do and Don't

c. Halaman Interaktif

Halaman Interaktif pada buku seperti menjawab soal, daftar isi yang dapat diklik, dan mini komik agar menarik untuk anak dapatkan.



Gambar 21 Halaman-halaman Interaktif

3. Cara Menggunakan Buku Digital Interaktif “Ayo Cegah Bullying!”

Buku Digital Interaktif dapat digunakan atau diakses melalui komputer sekolah. Buku Digital Interaktif ini dapat diakses dengan cara, download PDF (Interactive) yang tersedia melalui link yang diberikan, dan bisa langsung digunakan atau dibaca.



Gambar 22 PDF

Buku tidak memerlukan internet untuk membaca sehingga dapat dengan mudah dibaca kapanpun.



Gambar 23 Tampilan PDF Buku Digital Interaktif

MEDIA PENDUKUNG DAN MERCHANDISE

Media pendukung dibutuhkan untuk mempromosikan hasil karya perancangan Buku Digital Interaktif yaitu “Ayo Cegah Bullying!”. Beberapa media pendukung dan merchandise adalah sebagai berikut.

1. Media Sosial (Instagram)

Salah satu media sosial sebagai tempat mempromosikan buku, yaitu Instagram berupa IG Feeds dan IG Story. Desain dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik minat.



Gambar 24 Mockup Instagram Feeds dan Story

2. Poster

Poster berukuran A3 sebagai salah satu media promosi buku digital interaktif “Ayo Cegah Bullying!”.



Gambar 25 Poster

3. X-Banner

X-Banner berukuran 60 x 160 cm sebagai salah satu media promosi buku digital interaktif “Ayo Cegah Bullying!”.



Gambar 26 X-Banner

4. Botol Minum

Merchandise botol minum dengan warna abu muda agar cocok digunakan oleh anak laki-laki dan perempuan.



Gambar 27 Botol Minum

5. Gantungan Kunci

Merchandise gantungan kunci akrilik dapat digunakan pada tas sekolah dan lainnya.



Gambar 28 Gantungan Kunci

6. Kotak Pensil

Merchandise kotak pensil berwarna putih sebagai tempat menaruh alat-alat tulis.



Gambar 29 Kotak Pensil

7. Stiker

Merchandise stiker dengan gambar tokoh Arya, Barru, dan Windi pada tokoh dalam buku, dan judul buku digital interaktif.



Gambar 30 Stiker

KESIMPULAN

Penulis melakukan penelitian dengan tujuan untuk merancang sebuah buku digital interaktif, yang menarik dan mudah dimengerti untuk anak SD Negeri Sawah Baru 1, terkait pencegahan bullying baik sebagai korban maupun pelaku. Penulis menemukan masalah seperti kasus bullying pada anak usia dini semakin meningkat karena kurangnya

pembelajaran mengenai informasi pencegahan bullying pada anak usia dini. Tentunya, agar mencegah terjadinya bullying pada anak terutama SD, anak memerlukan pengetahuan dan informasi tentang bullying. Di era modern ini dengan perkembangan teknologi, buku digital interaktif bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan anak di sekolah.

Dalam merancang buku digital interaktif ini, dibutuhkan isi yang informatif, namun juga menarik dan dapat anak pahami. Perlu diperhatikan bahwa berdasarkan hasil wawancara peneliti, anak lebih menyukai ilustrasi/gambar ketimbang hanya tulisan saja. Hal ini membuat penulis harus bisa memberikan informasi yang benar, namun juga dapat dimengerti oleh anak, dan tentunya menarik sehingga dibutuhkannya interaktif. Perundungan atau Bullying perlu dicegah dan dimulai sejak dini agar anak tidak menjadi korban. Oleh karena itu dengan dirancangnya buku digital interaktif ini, anak bisa mendapatkan pengetahuan tentang buruknya bullying serta pencegahannya, yang dirancang semenarik mungkin dengan adanya interaktif, agar dapat menarik minat anak.

SARAN

Berdasarkan hasil buku digital interaktif ini, penulis dapat memberikan saran berdasarkan perancangan ini, untuk selalu memperhatikan isi konten pada buku. Tentunya terutama untuk anak SD, dibutuhkannya ilustrasi yang dominan dari pada tulisan pada isi buku, agar menambah minat anak untuk belajar dan pesan terkait pencegahan bullying dapat tersampaikan dengan baik. Buku juga harus dapat diakses dengan mudah, agar dapat diterapkan dengan baik oleh guru dan siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Yuyarti. (2018). MENGATASI BULLYING MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Kreatif* 9 (1) 2018, 52-57.
- Dirhantoro, T. (2022, Juli 21). Bocah SD Dipaksa Teman-temannya Setubuhi Kucing Sambil Direkam, Korban Depresi hingga Meninggal. *Kompas TV*, pp. 1-2.
- Andina, E. (2011). BUKU DIGITAL DAN PENGATURANNYA. *Aspirasi* Vol. 2 No. 1, Juni 2011, 79-95.
- Yudiandari, A. C. (2018). PENGEMBANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF . *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. 7 Nomor 8 Tahun 2018, 782-791.
- Windari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SISWA SD. *Jurnal Prakarsa Paedagogia* Vol. 4 No. 2, Desember 2021 Hal. 260-264, 260-264.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Hafid, H. A. (2011). SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Sulesana* Volume 6 Nomor 2 Tahun 2011, 69-78.
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PKN DI SMA SWASTA DARUSSA'ADAH KEC. PANGKALAN SUSU. *AI-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 7 No. 2, Juli-Desember 2020, 809-820.
- Miftah, M. (2013). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Jurnal KWANGSAN* Vol. 1 - Nomor 2, Desember 2013, 95-105.
- Anwas, O. M. (2014). AUDIOBOOK: MEDIA PEMBELAJARAN MASYARAKAT MODERN. *Jurnal Teknodik* Vol. 18 - Nomor 1, April 2014, 54-62.

- Putri, V. K. (2022, Desember 23). Gambar Ilustrasi: Pengertian dan Fungsinya. Kompas.
- Monica. (2010). PENGARUH WARNA, TIPOGRAFI, DAN LAYOUT PADA DESAIN SITUS. HUMANIORA Vol.1 No.2 Oktober 2010: 459-468, 459-468.
- Kemenpppa. (2016, Juni 15). JANUARI - RATAS BULLYING KPP-PA. pp. 1-5.
- Wahyuningsih, D. S. (2021). STOP Perundungan/Bullying Yuk! Jakarta: Direktorat Sekolah Dasar.
- unicef. (2020). Cara Membicarakan Bullying dengan Anak Anda.
- Unesa. (2022, Juli 24). Bullying Marak di Sekolah, Pakar Psikologi Anak UNESA Ungkap Penyebab dan Solusinya.
- Bhadauria, R. (2014, Desember 11). Types Of Page Layouts For Graphic Designers. Retrieved from Graphic Design Institute Web site: <https://www.graphic-design-institute.com/types-of-graphic-web-page-layout/#:~:text=Circus%20Layout%20doesn't%20imply,Circus%20Layout%20%E2%80%93%20Magazine%20Spread>