

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TEKNIK LEPAS TEMPEL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN KARAKTER KEMANDIRIAN BAGI ANAK USIA 3-5 TAHUN

Retno Purwanti

Faculty of Technology & Design, UPJ

retno.purwanti@upj.ac.id

University Pembangunan Jaya Tangerang Selatan

Fenomena ketergantungan anak pada gawai membuat banyak orangtua mulai memikirkan beberapa alternatif untuk mengalihkan perhatian anak mereka dari layar smartphone. Konten hiburan dari musik, film hingga game yang interaktif menjadi godaan yang sulit ditolak bagi anak. Pada akhirnya anak menjadi jauh dari kehidupan sosial karena kurangnya interaksi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitar.

Berangkat dari fenomena tersebut peneliti berupaya merancang sebuah buku interaktif melalui teknik lepas tempel dan metode eksperimental dengan tujuan agar anak terstimuli melakukan aktivitas sosial berupa interaksi dengan orang lain sebagai penunjang perkembangan karakter dan kognitifnya.

Key word : Karakter, Buku, Interaktif, Kata Kunci : Kearifan Lokal, Sejahtera, UKM

PENDAHULUAN

Karakter sebuah generasi sedikit banyak dipengaruhi oleh kondisi teknologi yang berkembang pada saat itu, hal ini disampaikan oleh Dr. Monty Montezuma dalam seminar bertema “Klinik Keluarga” pada tanggal 21 Januari 2017 lalu. Dalam seminar tersebut membahas mengenai karakter anak dari berbagai generasi memiliki karakter dan pola pikir yang berbeda - beda.

Masih menurut Monty, anak – anak yang lahir pada tahun 2000 ke-atas, mereka disebut dengan sebutan generasi Z. Generasi ini lahir di jaman yang sangat modern dan nilai ket-

ergantungan teknologi pun sudah mulai tinggi. Anak – anak ini dari kecil sudah ‘dicekoki’ dengan teknologi canggih yang sudah beredar dimasa itu. Generasi Z ini dapat disebut juga iGeneration, generasi net atau generasi internet. Mereka memiliki kesamaan dengan generasi Y namun, mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.

Kemudian generasi yang terakhir yaitu generasi anak – anak yang terlahir pada tahun 2010 – 2025. Generasi ini disebut dengan sebutan Generasi Alpha. Gen-A ini merupakan generasi yang paling terpelajar di dalam sejarah generasi manusia. Mark McCrindle mengatakan di dalam bukunya tentang generasi global berjudul “The ABCof XYZ”, bahwa Gen-A ini merupakan anak kepada generasi Y dan Z, yang lebih berkemampuan, dengan jumlah anak yang sedikit dan dengan berbagai pilihan hiburan dan juga teknologi. Generasi ini diprediksi akan menjadi lebih materialistik dan fokus mereka adalah terhadap gaya hidup berteknologi tinggi. Mereka akan lebih banyak menghabiskan waktu secara online daripada bersama keluarganya sendiri. Akibatnya, dari sisi kehidupan sosial mereka mengalami kemunduran. Kebanyakan Orang tua dari generasi ini relatif berada di usia produktif dan beraktivitas di luar rumah, fokus dengan pekerjaan mereka sehingga kurang beratensi kepada anak mereka. Akhirnya yang anak – anak itu cari adalah role model lain yang dapat dengan mudah mereka temui, baik dari media televisi ataupun dari gadget, serta dari karakter kesukaan mereka. Dari sinilah kekhawatiran akan dampak negatif tersebut mulai timbul, karena mereka akan membandingkan didikan orang tua mereka dengan apa yang mereka baca atau lihat pada waktu mereka online. Hal ini menunjukkan betapa rentannya generasi anak – anak jaman sekarang untuk tenggelam dalam budaya teknologi yang telah dipaparkan diatas. Adalah menjadi tugas bagi orangtua dalam untuk membangun interaksi sosial termasuk pengenalan karakter dimulai

dari lingkungan terdekat anak yaitu rumah.

RUMUSAN MASALAH

Bertambahnya aneka fitur menarik dalam alat komunikasi gawai yang bernama ponsel pintar atau yang dikenal dengan sebutan smartphone menjadi fitur - fitur hiburan dalam bentuk visual, musik, video hingga game memang pada akhirnya membuat banyak orang terkesima dan sulit mengalihkan pandangan mereka dari layar ponsel tersebut. Tak hanya anak - anak yang tersihir dengan pesona smartphone orang dewasa pun dapat lupa waktu saat bermain dengan smartphone. Celakanya banyak orang dewasa tak terkecuali para orangtua justru memberikan ponsel pintar mereka untuk “meredam kerewelan” anak mereka melalui pengenalan fitur - fitur hiburan dalam ponsel pintar mereka, hingga pada akhirnya si anak sulit melepaskan diri dari pesona ponsel pintar.

Kecenderungan anak – anak pada generasi masa kini menjadi anti-sosial dan bersikap egois dikarenakan kurangnya interaksi secara langsung dalam bersosialisasi. Apabila dibandingkan dengan anak jaman dahulu, terdapat perbedaan yang khusus dari cara mereka berpikir. Untuk itu sangatlah perlu untuk memberikan media alternatif lain yang sama menariknya dengan gadget tanpa harus menghadapi beberapa masalah yang tertera diatas sehingga ketika mereka tumbuh besar nanti mereka akan beradaptasi terhadap kemudahan – kemudahan yang disediakan oleh teknologi, namun bisa menjadi indivi-

du yang mengenal arti kehidupan sosial dan melestarikannya serta menjadi individu yang memiliki karakter kuat yang baik dan bermanfaat bagi sekitarnya.

Substitusi tersebut berupa buku cerita interaktif karena buku cerita anak itu adalah media terbaik untuk anak – anak, karena selain untuk membuat mereka sering membaca buku cerita itu sangat aman untuk kesehatan mata sang anak. Melalui buku cerita interaktif, anak – anak dapat diajak untuk ikut serta dalam cerita tersebut sehingga komunikasi 2 arah pun terjadi. Cara interaksi tersebut berupa permintaan dari karakter cerita tersebut untuk membantunya melakukan berbagai macam hal. Dengan cara ini diharapkan, akan timbul rasa ingin terlibat dan mengikuti pesan moral yang diceritakan dalam cerita tersebut dari anak – anak, serta terjadinya interaksi dengan orang tua mereka .

Tujuan Penelitian :

Penelitian ini bertujuan menciptakan media alternatif bagi para orangtua yang memiliki anak balita maupun guru PAUD untuk mengenalkan nilai - nilai budi pekerti serta membangun karakter positif pada anak - anak balita melalui aktivitas cerita interaktif.

Manfaat Penelitian :

Dari hasil penelitian ini diharapkan anak-anak akan mengalihkan perhatiannya dari gawai/ smartphone ke aktivitas yang lebih interaktif secara nyata melalui buku cerita interaktif ini.

Metodologi :

Metode perancangan menggunakan pendekatan eksperimental dan psikologis teori perkembangan anak, data informasi yang diperoleh melalui eksperimen, penelitian, atau observasi. Sedangkan data empiris merupakan data yang ditemukan atau disimpulkan dari sebuah eksperimen atau penelitian

Pembahasan :

Buku adalah fondasi yang kokoh bagi perkembangan mental dan spiritual seorang anak. Selain sumber pengetahuan, buku juga adalah sarana pembina watak dan kematangan berpikir. Buku juga berfungsi sebagai salah satu sarana komunikasi. Semakin sering anak berkomunikasi dengan buku, semakin banyak pengertian dan pengetahuan yang didapatkannya. Anak-anak dapat didorong untuk membaca, mendengarkan dan menyenangi kesusastraan jika orang tua membacakan cerita dari buku yang ditulis sesuai dengan umur serta jangkauan perhatiannya (Tira Pustaka Jakarta. 1985:39). Buku cerita anak-anak memiliki definisi sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita. Sebuah buku cerita anak dikatakan bagus apabila mampu menarik minat seorang anak untuk membaca dan membuat mereka membacanya kembali. Dalam dunia buku cerita anak-anak terdapat beberapa genre yang perlu untuk diperhatikan, karena kesalahan pemilihan dapat mengakibatkan dampak yang negatif pada minat anak untuk membaca dan upaya penanaman budaya cinta buku secara umum.

Buku Interaktif :

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Sedangkan menurut Oxford dictionary, buku mempunyai arti sebagai hasil karya yang ditulis atau dicetak dengan halaman-halaman yang dijilid pada satu sisi ataupun juga merupakan suatu hasil karya yang ditujukan untuk penerbitan. Sedangkan arti dari interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Dengan demikian, buku interaktif dapat berarti sebagai lembar kertas yang berjilid yang dapat melakukan aksi, antar hubungan, dan saling aktif.

Psikologi Perkembangan :

Menurut Reni Akbar – Hawadi (Psikologi Perkembangan Anak, 2001), usia 3 sampai dengan 6 tahun adalah masa – masa bahagia dan amat memuaskan dari seluruh masa kehidupan anak. Kemampuan keseimbangan membuat anak mencoba berbagai kegiatan dengan keyakinan yang besar akan ketrampilan yang dimilikinya. Anak mampu memanipulasi objek kecil seperti potongan – potongan puzzle. Mereka juga bisa menggunakan balok – balok dalam berbagai ukuran dan bentuk. Rasa ingin tahu merupakan kondisi emosional muncul pada usia tersebut yaitu adanya dorongan pada anak untuk mengeksplorasi dan belajar hal-hal baru.

Salah satu alasan anak-anak menyukai buku cerita bergambar adalah gambar dalam buku tersebut berwarna-warni dan cukup sederhana

na untuk dimengerti anak- anak. Selain itu, dengan membaca buku cerita bacaan yang baik, anak mungkin mengidentifikasi dirinya dengan buku cerita yang memiliki sifat yang dikaguminya (Hurlock 1978, 336-339).

Konsep Buku :

Konsep Perancangan ini memuat penggabungan antara dua bahan yaitu kain dan kertas tebal sehingga menciptakan tekstur yang berbeda dari buku cerita pada umumnya. Selain itu, anak – anak akan diberikan beberapa task atau tugas yang berhubungan dengan cerita sehingga mereka pun dapat menggerakkan sensor motorik mereka. Konsep ini diharapkan menarik bagi anak-anak karena masih sedikit sekali buku interatif yang beredar di Indonesia. Orang tua diharapkan untuk ikut serta dalam pembacaan buku ini, karena untuk anak – anak mengerti jalan cerita dan perintahnya dibutuhkan peran storyteller yang baik. Karena perancangan ini adalah perancangan buku cerita interaktif, maka beberapa desain interaktif di dalam halaman buku. Jenis interaksi yang terdapat pada buku cerita ini yaitu berupa pop-up, flip-up, memindahkan objek, dan menggeser.

Oleh karena perancangan ini ditargetkan untuk anak-anak usia 3-6 tahun perancangan ini menggunakan warna-warna terang atau vivid color. Buku akan dicetak dengan luas permukaan 20cm x 25cm

Dalam perancangan buku cerita interaktif ini, diangkat cerita sederhana tentang kehidupan sehari – hari di sekitar anak – anak dengan

ajakan interaksi dari cerita tersebut sehingga membuat anak – anak tertarik. Objek visual mulai dari karakter, suasana tempat dan benda-benda yang terdapat dalam cerita ini di gambarkan secara simpel dan warna warni sehingga dapat menarik perhatian anak-anak untuk membaca dan memahami isi dan makna dari cerita. Karakter utama dari ketiga buku cerita ini adalah Ara & Mika. Jenis kelamin karakter tersebut adalah laki-laki dan perempuan. Kedua karakter ini melambangkan kekeluargaan yang solid, kekompakan antar anggota keluarga sehingga diharapkan akan mengajarkan nilai kekeluargaan kepada pembacanya. Karakter dibuat laki-laki dan perempuan dengan tujuan tidak mengkhuskan buku ini untuk salah satu gender, namun untuk keduanya.



Ilustrasi : Tareen Ivena



Ilustrasi : Tareen Ivena

Pendekatan verbal dalam perancangan buku cerita bergambar ini yaitu pendekatan dengan tata bahasa dengan berbentuk tulisan, yang mana bahasa yang akan digunakan adalah bahasa Indonesia yang baik dan benar, dengan penyampaian cerita yang sangat sederhana dipahami oleh anak-anak usia 3 – 6 tahun.

KESIMPULAN

Perancangan ini dibuat interaktif supaya anak – anak yang membacanya dapat juga melakukan interaksi dengan buku tersebut sehingga mereka memahami inti dari ceritanya, serta menjadi sibuk dengan segala kegiatan interaksi dalam buku. Tujuan perancangan ini adalah dengan harapan dapat menjadi media yang berguna dan efektif dalam pendidikan dini anak – anak serta yang dapat menjadi media alternatif dari gadget. Tujuan lain dari perancangan ini adalah untuk menciptakan interaksi antar orang tua dengan anak. Dengan adanya interaksi dalam buku tersebut, anak



Ilustrasi : Tareen Ivena

– anak dan orang tua diharapkan dapat membuat komunikasi yang baik sehingga anak – anak tidak merasa diabaikan oleh orang tua mereka.

Daftar Pustaka

Danton Sihombing, Tipografi dalam Desain Grafis, 2001

Kamus Besar Bahasa Indonesia: Pusat Bahasa, Edisi Keempat, PT Gramedia, Jakarta, 2008

Monty Montezuma, Seminar Klinik Keluarga, GBI Bintaro, Jakarta, 2017

Peter Purwanegara, Ide Gila, www.glorianet.org, 12 Desember, 2003

Reni Akbar-Hawadi, Psikologi Perkembangan Anak, 2001

Rothlein, L., & Meinbach, A. M, The Literature Connection, 1991.

Stewing, Children and Literature, 1980.

Wright, A., Storytelling with Children, 1995