

Buku Cerita Interaktif Dalam Membangun Rasa Saling Menghargai Pada Anak Usia 4-5 Tahun

Muhammad Aulia Daffa¹, Dini Faisal²

Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang

Sumatera Barat, 25171, Indonesia

Email: mauliadaffa99@gmail.com

Submitted: 2022-02-15

Accepted: 2022-02-26

Published: 2022-03-30

DOI: 10.24036/dekave.v12i1.117143

Abstrak

Perancangan buku ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang cara-cara dasar untuk saling menghargai, dan betapa pentingnya rasa saling menghargai kepada anak-anak berusia 4-5 tahun dengan membuat media buku cerita interaktif campuran, yaitu *pull tab*, *lift the flap*, *participation* dan *pop-up* yang menarik. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *glass box* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, persiapan, inkubasi, luminasi dan verifikasi. Metode analisis menggunakan metode 5W 1H yaitu, *what*, *who*, *where*, *when*, *why*, dan *how*. Pada perancangan ini akan menghasilkan media utama berupa buku cerita interaktif yang menginformasikan cara-cara dasar dan pentingnya rasa saling menghargai, dan media-media pendukung berupa poster, *x-banner*, stiker, gantungan kunci, botol minum, baju, dan akun sosial media Instagram sebagai media promosi. Hasil perancangan dari Buku cerita interaktif dalam membangun rasa saling menghargai telah diujikan kepada anak-anak, orangtua, guru, mahasiswa desain, dan ilustrator pada aspek keterbacaan *font*, *layout*, ilustrasi dan warna, didapatkan hasil yang rata-rata baik. Dimana anak-anak merasa senang dan tertarik saat membaca dan dibacakan oleh orangtua atau gurunya. Sehingga buku cerita interaktif ini layak untuk dicetak banyak dan dipublikasikan.

Kata kunci: *saling menghargai, buku cerita interaktif, glass box, 5w 1h*

Pendahuluan

Usia kanak-kanak merupakan masa keemasan atau *golden age*. Usia kanak-kanak ini dibagi atas dua, yaitu usia 2-6 tahun usia kanak-kanak awal, dan usia 6-12 tahun usia kanak-kanak akhir (Soetjoningsih 2018:131,138). Berdasarkan wawancara dengan seorang psikolog yaitu Nuri Ery Pasyola, usia 2-6 tahun ini merupakan usia *golden age* dimana perlunya diperhatikan beberapa aspek perkembangan pada anak, yaitu aspek pengembangan moral dan nilai-nilai, perkembangan fisik, pengembangan bahasa, kognitif, sosial emosional dan pengembangan seni. Diantara aspek-aspek tersebut,

salah satu yang penting diperhatikan adalah aspek sosial emosional, tepatnya sikap saling menghargai.

Sikap saling menghargai adalah sikap toleransi antar umat manusia sebagai hal yang wajar dan tidak melanggar hak asasi manusia yang lainnya, (Bem: 1967). Dalam saling menghargai, kita harus mampu untuk menerima seseorang tanpa melihat perbedaannya, selain perbedaan kita juga harus bisa menempatkan diri agar tidak melukai perasaan seseorang. Jika kita menghargai orang lain, maka orang tersebut akan menghargai kita juga. Rasa saling menghargai juga merupakan hal yang penting bagi umat manusia, sebagaimana yang dipaparkan oleh Pandjaitan (2014:88), ada beberapa alasan mengapa saling menghargai itu penting, yaitu: yang pertama, semua umat manusia pantas untuk dihargai. Hal ini dikarenakan semua manusia diciptakan dengan derajat yang sama dimata Tuhan. Yang kedua, tidak ada manusia yang derajatnya lebih tinggi dan lebih rendah dibawah hukum, setiap manusia memiliki hak dan kewajiban yang sama. Yang terakhir, manusia adalah makhluk sosial, manusia tidak akan bisa hidup tanpa bergantung dengan orang lain. Oleh karena itulah rasa saling menghargai itu penting, dengan adanya sikap saling menghargai, maka suasana yang damai pun akan tercipta, baik itu dilingkungan masyarakat, ataupun lingkungan anak-anak seperti sekolah PAUD.

Sikap saling menghargai akan mengembangkan kebiasaan sabar, tenggang rasa, dan menahan emosi ketika melihat adanya perbedaan. Menurut artikel yang ditulis oleh Wikata (dalam artikel *Bagaimana Cara Menghargai Orang Lain?* Melalui <https://www.dictio.id/t/bagaimana-cara-menghargai-orang-lain/8236>, Diakses pada 19 November 2021), terdapat beberapa cara dasar dalam saling menghargai, yaitu bersikap ramah, mendengarkan oranglain ketika ia sedang berbicara, memberikan dukungan, mengetahui apa yang disukai dan yang tidak disukai seseorang, dan jangan memaksakan kehendak. Dengan menerapkan cara-cara dasar tersebut, maka tujuan dari saling menghargai yaitu suasana yang damai akan tercipta.

Namun pada kenyataannya masih terdapat anak-anak yang tidak tau cara-cara dan pentingnya rasa saling menghargai tersebut. Berdasarkan observasi ke sebuah PAUD, Perancang mendapati bahwa 7 dari 10 anak masih melakukan tindakan tidak saling menghargai seperti menertawakan, menjahili dan menyisihkan temannya. Hal ini terjadi karena mereka masih belum tau cara dan pentingnya rasa saling menghargai.

Apabila hal ini berkelanjutan, maka akan berujung pada kasus perundungan. Pasyola menambahkan, perundungan awalnya dapat terjadi karena kurangnya rasa saling menghargai tersebut.

Oleh karena itu pada usia dini diperlukannya pendidikan moral agar kasus seperti perundungan tersebut dapat dicegah. Berdasarkan observasi perancang diatas, untuk tercapainya informasi mengenai rasa saling menghargai kepada anak-anak, maka diperlukanlah media yang menarik, salah satunya adalah buku cerita interaktif. Buku merupakan kumpulan halaman yang dicetak, disatukan serta mempunyai bentuk yang terkumpul dan terbagi kebeberapa bagian, Trim (dalam Ferdian 2018:10). Sedangkan interaktif menurut KBBI adalah hubungan atau kegiatan yang melibatkan pengguna. Jadi, buku cerita interaktif adalah sebuah media praktis dan dirancang untuk melibatkan pembaca dengan buku tersebut. Menurut Oey (2013:4-5), buku cerita interaktif terbagi atas beberapa, yaitu *pop-up*, *pull tab*, *lift the flap*, *volvelles*, *peek a boo*, dan *participation*. Dalam perancangan buku ini, perancang menggunakan metode buku cerita interaktif campuran yaitu berupa *pull tab*, *lift the flap*, *participation* dan *pop-up* agar cerita dan informasi yang terdapat ddalam buku tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan menyenangkan untuk anak-anak.

Perancangan ini ditargetkan untuk anak-anak berusia 4-5 tahun, dimana diusia ini mereka sudah memasuki masa sekolah PAUD, dan mereka mulai bisa membaca, menulis dan meniru. Usia ini juga masih tergolong kepada usia *golden age* dimana ini adalah usia yang penting dalam pendidikan karakter pada masa perkembangan anak, Aqib (2011:4,43). Berdasarkan observasi perancang disebuah PAUD yang berlokasi di kota Bukittinggi, Sumatera Barat, pendidikan karakter melalui buku cerita interaktif tergolong efektif untuk anak-anak. Buku ini juga dirancang karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan ke toko buku besar yang ada di Kota Padang, dan juga melalui *search engine* di *websitenya*, belum ditemukannya buku cerita interaktif mengenai rasa saling menghargai, walaupun ada, buku tersebut adalah buku cerita bergambar tanpa lembar interaktif.

Artikel yang relevan dalam perancangan ini dilakukan oleh Retnowati, D., Ali, M., Lestari, S., (2015) yaitu Peningkatan Sikap Saling Menghargai Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Aisyiyah Melawi yang membahas tentang sikap dan rasa saling menghargai pada anak. Begitu juga dengan Anggara, M.B., Waluyanto, H.D., (2014) yaitu

Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun yang membahas tentang pendidikan karakter terutama tentang integritas pada anak. Dan juga perancangan yang sudah dilakukan oleh Elwarak, R., Faisal, D., Ahdi, S. (2018) yang membahas mengenai manfaat buah dan sayur untuk anak dengan menggunakan buku interaktif berbasis *pop up*.

Perbedaan perancangan yang akan dibuat dengan pembanding yang sudah ada adalah buku cerita interaktif yang membahas tentang cara-cara dan pentingnya rasa saling menghargai untuk anak berusia 4-5 tahun. Dengan metode interaktif campuran yang digunakan pada buku ini yaitu *pulltab*, *lift the flap*, *participation*, dan *pop-up*, dengan menggunakan ilustrasi yang menarik perhatian anak.

Metode

Metode pada perancangan ini adalah metode *glass box*. Metode *glass box* adalah metode berpikir yang rasional dengan objektif dan sistematis dan terbebas dari pikiran yang tidak rasional (Soedarwanto, 2017:2). Metode *glass box* terdiri dari 4 tahapan yaitu persiapan, inkubasi, luminasi dan verifikasi. Tahap persiapan merupakan proses awal desainer mempersiapkan segala kebutuhan untuk proses desain. Latar belakang permasalahan terletak pada tahap ini. Tahap inkubasi merupakan proses kedua dimana desainer mempersiapkan diri untuk menjadi lebih segar, tenang dan peka untuk mengolah segala sumber yang akhirnya akan menjadi ide-ide. Ditahap ini perancang mengumpulkan referensi-referensi buku cerita interaktif untuk mempelajari teknik yang ada pada buku interaktif dan memunculkan ide dalam pembuatan buku. Tahap luminasi merupakan tahapan ketiga, tahapan ini merupakan tahap aktif bagi desainer. Ditahap ini perancang mulai merancang dan memiliki alternatif ide dan melanjutkan ke proses pembuatan buku cerita interaktif. Tahap terakhir adalah verifikasi, pada tahap ini semua tahapan proses desain mengalami proses perkembangan ide dan *finishing* serta peninjauan ulang.

Untuk memunculkan ide perancangan karya, maka dilakukanlah analisis 5W + 1H untuk memecahkan masalah dan memicu munculnya ide. Berikut analisis 5W + 1H.

1. What (apa)

- a. Perlunya pendidikan karakter anak dalam membangun rasa saling menghargai.

- b. Masih terdapat kasus tidak saling menghargai pada anak disekitar kita, karena kurang taunya mereka tentang cara dan pentingnya rasa saling menghargai.
 - c. Perlunya media buku cerita interaktif dalam membangun rasa saling menghargai untuk anak usia 4-5 tahun.
2. Who (siapa)

Anak-anak usia dini, khususnya 4-5 tahun. Karena usia ini masih termasuk golden age dan merupakan usia yang tepat untuk mengenalkan anak-anak kepada rasa saling menghargai.
 3. When (kapan)

Perlunya dipersiapkan dan membangun rasa saling menghargai pada anak adalah ketika usia dini atau golden age.
 4. Where (dimana)

Pembangunan rasa saling menghargai pada anak usia dini dilakukan dilingkungan keluarga dan lingkungan PAUD.
 5. Why (kenapa)

Kurangnya kesiapan dan pendidikan karakter anak usia dini dalam membangun rasa saling menghargai, dapat memicu tindakan negatif pada anak, salah satunya adalah perundungan.
 6. How (bagaimana)

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka dirancang lah buku cerita interaktif dalam membangun rasa saling menghargai yang menginformasikan cara dan pentingnya rasa saling menghargai, dilengkapi dengan lembar interaktif yang membuat buku ini menarik bagi anak-anak.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Perancangan

Hasil perancangan diuji kelayakan agar mendapat hasil dan *feedback* dari target *audience* primer dan sekunder perancang. Yaitu anak-anak berusia 4-5 tahun yang merupakan target *audience* primer dalam perancangan ini, dan orangtua serta guru sebagai target *audience* sekunder, agar dapat membimbing anak-anak dalam membaca

buku cerita interaktif ini. Adapula perancang melakukan uji kelayakan terhadap ilustrator dan mahasiswa desain agar dapat mengetahui hasil dari perancangan buku cerita interaktif dalam segi ilustrasi, warna, *layout*, dan narasi.

Tabel 1. Uji Kelayakan

No.	Penilai	Jumlah	Skala				
			Sangat Kurang	Kurang	cukup	Baik	Sangat Baik
1	Mahasiswa Desain	4				✓✓✓✓	
2	Illustrator	3				✓✓	✓
3	Guru	2				✓✓	
4	Orang Tua	3				✓✓	✓
5	Anak-anak	10				✓✓✓✓ ✓✓✓✓	✓✓✓✓ ✓✓

Berdasarkan hasil uji kelayakan, dua puluh dua sampel mengatakan bahwa buku cerita interaktif “Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai” yang ditujukan untuk anak-anak layak untuk direalisasikan. Mereka juga menyukai tampilan dan interaktif yang disajikan dalam buku ini. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa buku cerita interaktif Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai ini sangat baik dan dapat dicetak banyak.

2. *Storyline*

Pembuatan buku ini diawali dengan membuat *storyline*. Menurut Syahfitri (2011:216), *storyline* adalah dimana narasi, adegan dan setingan cerita sudah ditulis. Berikut adalah *storyline* dari buku cerita interaktif Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai:

Pagi yang cerah, Adam bersiap berangkat kesekolahnya, PAUD Bahagia. Sebelum berangkat, Adam selalu berpamitan dengan ibunya, lalu iapun diantar kesekolah dengan ayahnya. Sesampainya disekolah, Adam bertemu dengan Sekar saat diperjalanan menuju kelas. Sekar merupakan teman sekelas Adam, ia merupakan keturunan tionghoa, tapi dia berdarah asli Indonesia.

Adam : Hai Sekar, selamat pagi!

Sekar : Pagi juga, Adam!

Setelah bertegur sapa dengan ramah, mereka mendengar suara tawa yang cukup keras dari kelas. Dikelas, adam terkejut mendapati Lulu, yang merupakan keturunan timur. Ia memiliki rambut yang keriting, dan kulit yg lebih gelap dari yang lainnya sedang ditertawakan oleh anak-anak yang lain.

Jordi : Hahaha, rambutnya kayak miiiie

Rio : Eh, kulitnya lebih gelap daripada aku, hahaha

Jordi & Rio : HAHHAHA

Lulu tampak tidak menjawab apa-apa, ia hanya diam dengan wajah sedih. Melihat itu, Adam langsung menegur teman-temannya.

Adam : Hentikan itu teman-teman!, lulu tidak suka diperlakukan begitu

Sekar : Benar, sebagai sesama, kita harusnya menghargai, bukan meledek

Jordi : Hehehe, kami cuma bercanda kok Dam.

Rio : Iya benar, kami cuma bercanda kok hehe.

Adam : Tapi ketika bercanda kita tidak boleh seenaknya begitu!

Sekar : Iya benar!

Tiba-tiba bu guru datang

Bu guru : Benar yang dikatakan adam anak-anak, ketika bercanda kita tidak boleh seenaknya, itu merupakan tindak tidak saling menghargai.

Setelah berkata begitu, ibu guru mengarahkan anak muridnya untuk duduk. Dan ia mulai menerangkan. Bu guru menuliskan di papan tulis "Mari menghargai orang lain"

Bu guru : Nah anak-anak, ada beberapa cara untuk menghargai orang lain, perhatikan yaaa.

- Yang pertama yaitu bersikap ramah. Kita harus bersikap ramah kepada semua orang, apabila kita ramah, orang juga akan ramah terhadap kita

- Yang kedua adalah mendengarkan pendapat orang. Disaat seseorang sedang berbicara, hendaknya kita mendengarkan dengan baik, dan jangan memotong pembicaraan.
- Lalu yang ketiga memberikan dukungan. Ketika kita mendapati teman yang sedang bingung, sedih ataupun gagal, kita harus menghibur dan memberikan dukungan, dengan begitu ia akan merasa dihargai.
- Dan yang keempat peka, ketika sedang bercanda, kita harus mengetahui hal apa yang disukai dan yang tidak disukai oleh teman kita. Kita harus menghargai hal yang tidak disukainya, dengan menghentikan candaan tersebut.
- Dan yang terakhir adalah mengalah, kita tidak boleh memaksakan kehendak. Masing-masing kita memiliki haknya, oleh karena itu kita tidak boleh memaksakan kehendak.

Setelah bu guru menerangkan, Rio dan Jordi tampak merasa bersalah, dan saling hadap-hadapan satu sama lain.

Bu guru : Nah anak-anak, itulah beberapa cara saling menghargai!.
Dengan saling menghargai, maka suasana yang damaipun akan dapat tercipta, oleh karena itu, yuk saling menghargai!

Anak-Anak : Baik Buuuu!

Tiba-tiba, Jordi dan Rio menghampiri Lulu, mereka meminta maaf atas perilakunya tadi.

Jordi : Lulu, maaf ya karna aku udah bilang rambut kamu keliatan seperti Mie..

Rio : Aku juga minta maaf ya Lulu, karna udah menertawakan warna kulitmu..

Lulu : Iya, gapapa. Aku maafin kalian, yuk kita temenan dan main bareng hehe.

Rio dan Jordi : Ayukkk.

Setelah itu mereka berkumpul bersama dengan gurunya dan berkata "Aku, dan kamu, mari kita saling menghargai!".

3. Studi Karakter

Pembuatan karakter pada perancangan ini menggunakan *style* ilustrasi kartun. Karena *style* ilustrasi kartun memiliki bentuk yang simple dan lucu, sesuai dengan karakteristik anak-anak. Pada perancangan ini terdapat 6 karakter, antara lain adalah: Adam, Sekar, Lulu, Rio, Jordi, dan Bu guru.

a. Adam

Adam merupakan seorang anak dengan kulit sawomatang dan rambut yang sangat ikal, ia mengenakan baju berwarna hijau dengan aksen abu muda.



Gambar 1. Desain final Adam

b. Sekar

Sekar merupakan teman adam sedari kecil, ia memiliki mata yang sipit dan kulit yang putih, Sekar mengenakan baju kuning yang ceria sesuai dengan sifatnya.



Gambar 2. Desain final Sekar

c. Lulu

Lulu merupakan teman satu PAUD dengan adam dan juga sekar. Lulu memiliki rambut yang keriting, ia memiliki sifat pendiam, dan hati yang lembut.



Gambar 3. Desain final Lulu

d. Rio

Rio merupakan teman sekelas Adam. Ia memiliki sifat yang baik, namun sedikit usil. Ia merupakan sepupu sekar, oleh karena itu ia juga memiliki kulit yang putih, dan mata yang sipit.



Gambar 4. Desain final Rio

e. Jordi

Jordi adalah sahabat Rio, mereka selalu bersama. dimana ada Rio disana ada Jordi, begitupun sebaliknya. Jordi sendiri memiliki sifat yang tengil, jahil, dan suka bercanda.



Gambar 5. Desain final Jordi

f. Bu guru

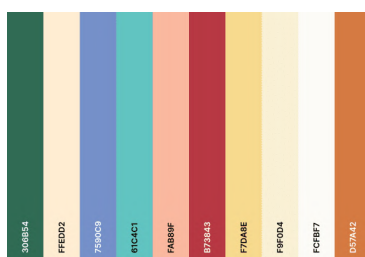
Bu guru adalah guru dari Adam, Sekar, Lulu, Rio, dan Jordi. Beliau merupakan guru yang disegani dan juga disayangi oleh murid-muridnya. Bu guru memiliki sifat yang baik, ramah, tenang, dan sabar dalam menghadapi anak-anak muridnya.



Gambar 6. Desain final Bu guru

4. Warna

Warna adalah bagian dari desain, dengan warna kita bisa mempresentasikan suasana hati dan *mood* tertentu, oleh karena itu warna sangat mempengaruhi psikologi, Hendratman (2017:161). Oleh karena itu, warna-warna yang digunakan dalam perancangan buku cerita interaktif Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai ini adalah warna-warna yang ceria, hangat dan warna yang segar agar sesuai dengan target *audiencenya* seperti warna hijau toska, kuning, merah, peach dan biru.



Gambar 7. Palet warna yang digunakan dalam perancangan

5. Tipografi

Tipografi adalah salah satu ilmu seni dalam mengenal huruf, yang merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa dan tulis, yang merupakan bagian dasar untuk membuat sebuah kata atau kalimat, (Sihombing 2001:13). Tipografi juga terbagi dari beberapa kelompok, yaitu *roman, bodoni, Egyptian, script, san serif, serif, dan miscellaneous*. Dalam perancangan buku cerita interaktif Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai menggunakan tipe *font san serif* dan 2 jenis *font* yang berbeda, yaitu *Crispy Tofu* dan *Mungil*. *Font* ini dipilih karena terkesan hangat, santai dan menyenangkan saat anak-anak membacanya.

a. Judul

Judul buku menggunakan jenis huruf sans-serif dengan *font Crispy Tofu*. Pemilihan font ini berdasarkan karakter hurufnya yang terkesan ceria, kekanakan dan juga unsur ketegasannya sehingga tulisan dapat mudah dibaca.

Crispy Tofu
Crispy Tofu
Crispy Tofu
Crispy Tofu
Gambar 8. *Font Crispy Tofu*

b. Isi Buku

Jenis huruf yang digunakan untuk menyampaikan narasi dalam buku cerita interaktif *Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai* adalah *font Mungil*. Pemilihan ini berdasarkan karakter font nya yang santai seperti tulisan tangan yang membuat anak-anak akan tertarik melihatnya dan mata tidak lelah untuk membacanya.

Mungil
Mungil
Mungil
Mungil

Gambar 9. *Font Mungil*

6. Media Utama

Perancangan media informasi mengenai cara dan pentingnya rasa saling menghargai untuk anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan buku cerita interaktif sebagai media utamanya.



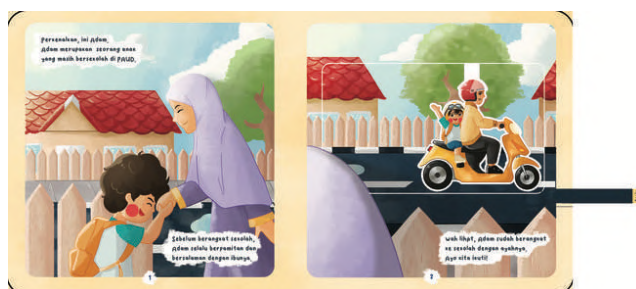
Gambar 10. Final desain buku cerita interaktif

Buku cerita interaktif ini dibuat dengan menggunakan pendekatan verbal dimana perancangan buku cerita interaktif ini menggunakan bahasa Indonesia yang baik, tidak kaku, jelas dan ringkas, juga tidak sulit untuk diterima anak usia 4-5 tahun agar informasi mengenai cara dan pentingnya saling menghargai dapat tercapai dengan baik. Pada perancangan buku ini juga menggunakan pendekatan visual dengan menggunakan warna cerah dan hangat, yang dapat membuat anak-anak tertarik. Buku ini menggunakan *font* yang mudah dibaca dan enak dilihat,

dengan susunan *layout* yang rapi dan tersusun, serta menggunakan *style* ilustrasi kartun pada karakternya yang membuat anak-anak tertarik.

Buku yang berjudul “Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai” bercerita tentang cara-cara dan memberitahu pentingnya rasa saling menghargai. Pada buku cerita interaktif ini, metode yang digunakan adalah metode interaktif campuran, dimana pada buku ini terdapat banyak metode interaktif, antara lain interaktif *pull tab* sebanyak 2 halaman, *lift the flap* sebanyak 5 halaman, *participation* sebanyak 4 halaman, dan *pop-up* sebanyak 2 halaman.

- a. *Pull tab*. Pada buku ini terdapat halaman yang terdapat kertas yang bisa ditarik sehingga menghasilkan efek hidup pada buku cerita ini.



Gambar 11. Halaman dengan interaktif *pull tab*



Gambar 12. Halaman dengan interaktif *pull tab*

- b. *Lift the flap*. Pada buku ini terdapat beberapa halaman yang menggunakan metode *lift the flap*, yaitu terdapat lembaran yang menutupi sebuah gambar, dan lembaran tersebut dapat dibuka dan ditutup kembali



Gambar 13. Halaman dengan interaktif *lift the flap*



Gambar 14. Halaman dengan interaktif *lift the flap* yang dibuka

- c. *Participation*. Pada buku ini terdapat halaman *participation* dimana pada halaman ini pembaca akan diajak untuk ikut membaca dengan lantang, menulis, serta *mini games* menyambungkan kata dan gambar.



Gambar 15. Halaman interaktif *participation*

- d. *Pop-up*. Pada lembar ini, terdapat lipatan kertas yang apabila halamannya dibuka, maka akan ada potongan yang dapat berdiri.



Gambar 16. Halaman interaktif *pop-up*

7. Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan buku ini adalah poster, *x-banner*, stiker, botol minum, gantungan kunci, baju dan akun sosial media Instagram.



Gambar 17. Media pendukung buku cerita interaktif

Media pendukung bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat saat melakukan promosi peluncuran media utama buku cerita interaktif “Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai”.

Kesimpulan

Buku cerita interaktif Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai dibuat sebagai sarana informatif tentang cara-cara dan pentingnya rasa saling menghargai kepada anak-anak usia 4-5 tahun. Pembuatan buku ini mempertimbangkan warna, *layout*, tipografi, ilustrasi agar informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. Dengan buku cerita interaktif Aku dan Kamu, Kita Saling Menghargai diharapkan dapat membangun dan menumbuhkan rasa saling menghargai anak, agar tindakan tidak saling menghargai yang dapat berujung pada perundungan dapat dihindari.

Rujukan

- Anggara, M. B., & Waluyanto, H. D. (2014). Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(4), 12.
- Aqib, Zainal. (2011). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Bem. (1967). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Elwarak, R., Dini Faisal, S. D., Ds, M., San Ahdi, S. S., & Ds, M. (2018). Perancangan Buku Pop-Up Mengenai Manfaat Buah dan Sayur Untuk Anak-anak. *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 8(1).
- Ferdian, Rahmat. (2018) *Perancangan Buku Edukasi Bahaya Makanan Junk Food untuk Anak-anak*. Padang: Universitas Negri Padang
- Hendratman, Hendi. (2017). *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika
- Oey, et al. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, Volume 1, Nomor 2. 1-11.
- Pandjaitan, Hondi. (2014). Pentingnya Menghargai Orang Lain. *Jurnal Humaniora*, Volume 5, Nomor 1. 88-96.
- Sihombing, Danton dan Wagiono, Sunarto (2001), *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Retnowati, D., Ali, M., & Lestari, S. (2015) Peningkatan Sikap Saling Menghargai pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Aisyiyah Melawi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(3).
- Soedarwanto, Hadi. (2017). *Metode Glass Box Modul ke 07 Fakultas Desain dan Seni Kreatif*.
- Soetjoningsih, Christiana Hari. (2018). *Seri Psikologi Perkembangan Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*, Depok: Prenadamedia Group.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik film animasi dalam dunia komputer. *Jurnal Saindikom*, 10(3), 213-217.
- Wikata, Erzhal Rishan. (2017). *Bagaimana Cara Menghargai Orang Lain?*. <https://www.dictio.id/t/bagaimana-cara-menghargai-orang-lain/8236>, [Diakses pada 19 November 2021]