

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF MENGENAI DAMPAK GAWAI UNTUK ANAK USIA 4-8 TAHUN

DESIGN OF INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOKS ON THE IMPACT OF ANSWERS FOR CHILDREN AGES 4-8 YEARS

Faisal Karim¹, Patra Aditia, S.Ds, M.Ds.

¹ Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹Faisal.kar57@gmail.com, ²Patraditia@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi pada masa sekarang menghasilkan sebuah fenomena yang bernama Nomo phobia atau no mobile phone phobia yang mana orang-orang tidak dapat jauh dari gawai/gadgetnya. Kecanduan tersebut juga dapat menyerang anak-anak dan akan berdampak negatif terhadap tumbuh kembangnya si kecil. Peran orang tua sangat berpengaruh terhadap kebiasaan anak. Menurut fenomena tersebut diperlukan media pengganti gawai/gadget untuk tidak menjadikan gawai/gadget sebagai alat pengasuh anak. Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan studi pustaka dapat membantu dalam perancangan buku ilustrasi interaktif mengenai gawai untuk orang tua dan anak. Media buku diambil karena dapat membuat sebuah interaksi yang dibutuhkan untuk anak ketika tidak menggunakan gawai/gadget. Selain itu buku juga dapat meningkatkan skill kognitif dan mampu menumbuhkan kecintaan anak dalam membaca.

Kata Kunci: Teknologi, Gawai, Nomo phobia, Buku Interaktif

ABSTRACT

Technological advances in the present time produce a phenomenon called Nomo phobia or no mobile phone phobia where people cannot be far from the device / gadget. Addiction can also attack children and will have a negative impact on the development of your child. The role of parents is very influential on children's habits. According to the phenomenon, a substitute media is needed for devices / gadgets not to make devices / gadgets as a nanny. Based on the data obtained from interviews, observations, and literature studies can help in designing interactive illustration books about devices for parents and children. The book media is taken because it can make an interaction needed for the child when not using the device / gadget. Besides that books can also improve cognitive skills and are able to foster children's love in reading.

Key words: *Technology, Gadget, Nomo phobia, Interactive Books*

1. Pendahuluan

Teknologi pada saat ini menjadi hal yang mengatur atau berperan penting pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin terus maju.

Dengan kemajuan teknologi pada gawai atau gadget juga memberikan dampak positif dan juga negatif. Hal itu dapat berakibat kepada tumbuh kembangnya si kecil.

Pengawasan terhadap kebiasaan ini sangat diperlukan untuk si kecil yang mana orang tua sebagai pengasuh utama harus mulai sadar atas tingkah laku dari si buah hati mereka. Jangan sampai gawai/gadget menjadi alat pengganti pengasuh untuk si anak.

Indonesia berada di peringkat 60 dari 61 negara dalam minat baca, dari sana selain menumbuhkan minat baca juga sebagai media pembelajaran tata krama.

2. Dasar Pemikiran

2.1 Teori Buku

Buku adalah bentuk dokumentasi tertua yang berisikan ide, pengetahuan dunia dan keyakinan. Buku juga sebuah media portabel yang memiliki serangkaian halaman yang dicetak untuk menjelaskan, menguraikan dan memberitahukan secara detail, dan kegunaan untuk menyebarkan pengetahuan untuk pembaca terpelejar yang melintasi waktu serta ruang. (Haslam, 2006:9)^[1]

2.2 Picture Book

Buku bergambar atau biasa disebut dengan buku cerita bergambar ini ditujukan untuk usia 4-8 tahun. Pada umumnya buku ini terdiri dari 32 halaman dengan cerita mencapai 1000-1500 kata. Menampilkan plot cerita yang sederhana atau tidak terdapat sub cerita ataupun cerita yang berliku-liku, dan pada cerita terdapat satu karakter utama yang menggambarkan emosi anak, keprihatinan, dan sudut pandang. Ilustrasi dalam setiap halaman memainkan peran penting sebagai teks dalam menceritakan cerita yang ingin disampaikan. (Bard, Jon. 2012)^[2]

2.3 Teori Desain

a. Ilustrasi

Menurut Scott McCloud Ilustrasi merupakan penggambaran sebuah benda yang mana merepresentasikan sebuah orang, tempat, benda, atau ide. Ilustrasi dapat dibagikan menjadi beberapa jenis (Scott McCloud:28-30, 1993)^[3]

b. Warna

Warna adalah unsur pelengkap untuk gambar yang akan mewakili suasana dari pelukis dalam menyampaikan sebuah informasi. Warna dapat dikatakan sebuah unsur yang sangat menyentuh kepekaan penglihatan sehingga dapat merangsang munculnya emosi seperti rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan lain-lainnya. (Kusrianto, 2007: 46)^[4]

c. Tipografi

perancangan bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam komposisi yang baik untuk memperoleh efek tampilan yang diinginkan. Desain Komunikasi Visual tidak dapat dipisahkan dari unsur Tipografi sebagai unsur pendukungnya. Faktor Budaya dan pembuatannya mempengaruhi perkembangan pada Tipografi. (Kusrianto, 2007: 190)^[4]

3. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan data yang didapatkan melalui proses studi literatur, observasi, wawancara, dan menggunakan analisis matriks untuk mendapatkan informasi dari buku yang sejenis sehingga dapat menentukan atau mendapatkan gambaran bagaimana buku akan dibuat.

4. Data Khalayak Sasaran

4.1 Khalayak Primer

Geografis

Negara : Indonesia

Kota: : Kota Kota Besar

Demografis

Usia : 4-8 tahun

Pendidikan : TK-SD

Jenis Kelamin: Pria-wanita

Psikografis

Gaya Hidup : Anak yang suka membaca, aktif, dan senang bermain

Kelas Sosial : Menengah keatas

4.2 Khalayak Sekunder

Geografis

Negara : Indonesia

Kota: : Bandung

Demografis

Usia : 20-45 tahun(orang tua yang memiliki anak)

Pendidikan : SMA ke atas

Jenis Kelamin: Pria-wanita

Psikografis

Gaya Hidup : Orangtua yang memperhatikan perkembangan anaknya

Kelas Sosial : menengah keatas

5. Konsep Perancangan

5.1 Konsep Pesan

Tema buku yang dirancang adalah mengenalkan kegiatan yang bisa dilakukan oleh sang anak selain menggunakan gawai (gadget). Buku ini diharapkan menjadi media pengganti yang dapat dimainkan oleh anak ketika anak tidak diizinkan menggunakan gawai (gadget). Dikarenakan penggunaan gawai/gadget yang berlebihan akan berdampak terhadap tumbuh kembang si kecil.

5.2 Konsep Kreatif

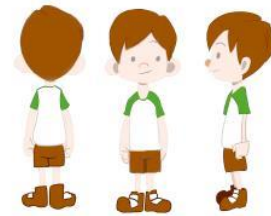
Konsep kreatif yang akan digunakan pada buku ini adalah perancangan buku ilustrasi interaktif yang mana karakter si anak, orang tua dan teman anak melakukan kegiatan dalam ruangan ataupun luar ruangan dan dibantu dengan beberapa halaman yang mengundang interaktif sang anak dengan orang tua ataupun buku.

Untuk interaktif nya anak dapat merasakan texture dari berbagai benda di luar ruangan, serta untuk permainannya terdapat beberapa puzzle yang mana dapat dimainkan secara bersama dengan orang tua, teman sebaya, ataupun anak sendiri.

5.3 Konsep Visual

Gaya Visual

Ilustrasi dalam perancangan buku ini menggunakan refrensi gaya style gambar kartun berdasarkan hasil dari wawancara dan analisis matriks dari buku sejenis

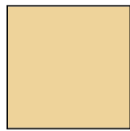


5.4 Warna

Pemakaian warna-warna yang digunakan pada karakter



r158 c 27
g84 m 72
b36 y 100
k 19



r236 c 7
g210 m 15
b154 y 44
k 0



r255 c 0
g255 m 0
b255 y 0
k 0



r85 c 71
g170 m 9
b70 y 100
k 0



r243 c 0
g147 m 53
b189 y 3
k 0



r0 c 100
g0 m 100
b0 y 100
k 100

Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah jenis huruf *Babydoll*

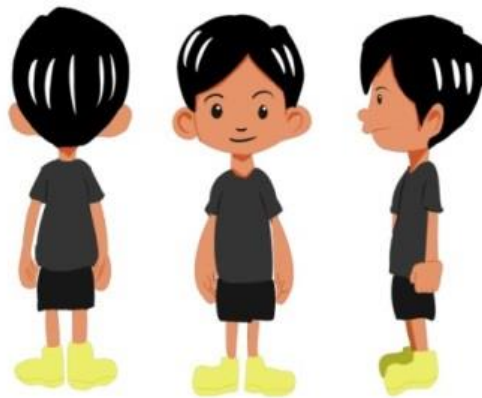
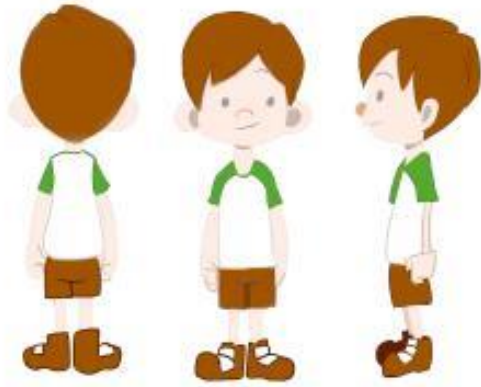
HE BROWN FOX JUMP OVER THE LAZY DOG

the brown fox jump over the lazy dog

1234567890,.,?!

6. Hasil Perancangan

6.1 Desain Karakter



6.2 Story Board



6.3 Sampul Depan dan Belakang Buku



6.4 Isi Buku



7. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan perancangan Tugas Akhir ini penulis menyimpulkan dalam perancangan buku anak harus melalui pengambilan dan pengumpulan data yang didapatkan dari para ahli yang mana memberikan masukan bagaimana merancang sebuah buku ilustrasi yang baik benar dari segi karakter, cerita, dan bagaimana mempresentasikan sebuah buku ilustrasi interaktif yang baik dan benar.

Daftar Pustaka

- [1] Haslam, Andrew. (2006). *Book Design*. UK : Laurance King Publishing
- [2] Bard, Jon. (2012). *11 Steps to Writing Your First Children's Book*. Columbia: Children's Book Insider, LCC
- [3] Scout, Mcloud. (1993). *Memahami Komik*. New York.: Reinventing comics
- [4] Kusrianto. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.