

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF AKTIVITAS DOMESTIK SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Octavia Tungary<sup>1</sup>, Arjuna Bangsawan<sup>2</sup>, Kiki Nilasari<sup>3</sup>

*Institut Informatika Indonesia, Surabaya<sup>1</sup>  
octavia@ikado.ac.id*

## Abstrak

Pekerjaan domestik sering kali menjadi beban dan ditujukan hanya untuk perempuan, namun, baik laki-laki dan perempuan bertanggung jawab atasnya. Tanggung jawab ini dapat diperkenalkan pada anak usia dini atau masa usia keemasan sebagai aktivitas yang menyenangkan sehingga membawa dampak positif di masa depan ketika mereka dewasa. Metode kualitatif digunakan untuk merancang akhir tiga seri buku yang didedikasikan untuk anak laki-laki dan perempuan pada usia 4 sampai 6 tahun. Dalam penyampaian konsep buku, mendongeng, ilustrasi, dan aktivitas interaktif digunakan untuk mendapatkan perhatian mereka terhadap tema dan juga untuk meningkatkan minat baca serta kemampuan motorik mereka. Penyajian melalui media kreatif ini membawa pesan-pesan edukatif yang secara tidak sadar akan membentuk pola pikir dan kemandirian anak. Buku-buku sebagai media edukasi ini bertujuan untuk membangun kesadaran anak bahwa pekerjaan domestik sebagai kewajiban yang akan membentuk perilaku mereka sehari-hari dan melawan stereotip yang salah dalam menempatkan pekerjaan domestik sebagai 'pekerjaan khusus perempuan'.

**Kata kunci:** aktivitas domestik, buku ilustrasi interaktif, anak, usia dini, masa usia keemasan.

## Abstract

*Domestic works are often counted as a burden and directed for women only, however, both men and women are responsible for it. These responsibilities could be introduced in children's early childhood of golden age as fun activities which will have positive impact in the future when they are adults. Qualitative methods are employed to design the three books series which are dedicated for boys and girls between aged 4 to 6. In delivering the books' concepts, storytelling, illustrations and interactive activities are employed to reach their interest to the themes and also to increase their reading interest and motor skill. These creative media presentation convey educative messages which unconsciously formed children's mindset and independence about domestic activities. The books as educational media are intended to build children's awareness about domestic works as concerned*

*commonplace daily behavior and to counter stereotype of misplacing domestic works as 'only women job'.*

**Keywords:** *domestic activities, interactive illustration books, children, early childhood, golden age.*

## **Pendahuluan**

Pekerjaan domestik atau pekerjaan reproduktif masih diremehkan oleh masyarakat dikarenakan hasil pekerjaan tersebut tidak kasat mata, dengan kata lain, tidak menghasilkan uang (Sudi, 2015). Bahkan, area domestik sering kali dianggap milik perempuan karena keistimewaan biologis perempuan untuk mengandung anak membuat mereka secara tidak sadar merasa memiliki tanggung jawab lebih di ruang domestik. Hal ini dikarenakan rancunya konsep perbedaan jenis kelamin dengan konsep gender sebagai konstruksi sosial menyebabkan ketidaktepatan dalam pembagian fungsi, peran, dan tanggung jawab antara laki-laki dan perempuan (Harun, 2015). Padahal, kegiatan kebersihan seperti mencuci, memasak, menyetrika, menyapu, dan sebagainya, termasuk mengasuh anak yang dapat dilakukan siapa saja termasuk laki-laki (Sucahyo, 2021).

Kesadaran dalam berbagi peran domestik dapat dilatih pada anak usia dini agar membentuk pola pikir mereka yang masih dapat dibentuk. Alih-alih menjadi sebuah beban, pekerjaan rumah tangga menjadi bagian dari tanggung jawab yang menggiring anak menjadi mandiri dan akan menjadi kebiasaan yang baik. Kemandirian anak dalam melakukan aktivitas merupakan bagian yang teramat penting dalam upaya mendidik anak usia dini. Menurut Muscari (2005) dalam Puspita (2015), Pada usia pra-sekolah anak akan mengalami bentuk kemandirian dan perkembangan sosial dimana anak sudah mulai mandiri dalam tumbuh kembang seperti dalam motorik dan bahasa, anak mampu melompat dan berlari lebih lancar, mengikat tali sepatu, menggunakan gunting, memegang alat tulis, menulis, menggambar, menjiplak, mengkoordinasikan mata dan tangan, memegang sendok, dan mampu mengungkapkan & memahami 900-2100 kata. Di Indonesia, usia pra-sekolah adalah usia dimana anak memasuki Taman Kanak-Kanak (TK) yaitu antara 4 sampai 6 tahun. Pada usia inilah anak juga dalam masa usia keemasan (*golden age*) dimana anak mampu mengingat apa yang

mereka alami dan yang dilihat di masa lalu (Kukuh, 2021). Oleh sebab itu, akan tepat jika anak mulai dibentuk pada usia pra-sekolah.

Virginia (2017) percaya bahwa upaya untuk melatih kemandirian anak memerlukan dukungan dari berbagai pihak, selain guru di sekolah, orang tua adalah pendidik yang sangat banyak memberikan hubungan terhadap pendidikan anak usia dini di rumah, karena anak usai dini cenderung meniru setiap yang dilakukan oleh orang-orang yang ada di sekitarnya. Hal ini membuktikan bahwa lingkungan keluarga memiliki hubungan penting dalam tumbuh kembang anak. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh Kusuma & Jannah (2013) dalam perkembangan kemandirian anak usia dini di Taman Kanak-Kanak, sebagian besar tingkat kemandirian anak dalam melakukan aktivitas belum optimal. Dalam konteks ini orang tua perlu mendampingi anak untuk melakukan berbagai aktivitas dalam belajar maupun bermain di rumah sehingga anak dapat mencapai kemandirian yang diharapkan. Upaya untuk melatih kemandirian anak dapat dilakukan orang tua saat berada di rumah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan sesuatu untuk dirinya sendiri agar mandiri, memberikan kesempatan untuk membantu tugas-tugas yang dapat mendorong anak agar berani dalam membuat keputusan. Orang tua dibutuhkan menjadi *role model* bagi anak harus bersikap, mendampingi anak untuk memberikan dukungan dan arahan ketika dibutuhkan, memberikan disiplin yang wajar dan memberikan anak rasa tanggung jawab agar anak dapat terus termotivasi dalam pengembangan dirinya. Orang tua juga perlu menyiapkan berbagai strategi, pendekatan, media atau permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan sesuai kebutuhan anak pada setiap tahapan usianya Khaironi (2018).

Berdasarkan hal-hal diatas, peluang yang bisa dilakukan untuk melatih kemandirian anak dalam melakukan aktivitas, dan memiliki perkembangan yang sempurna adalah dilakukan sebuah perancangan buku interaktif. Buku interaktif ini diharapkan dapat menyebarkan *awareness* dan memberikan dampak positif bagi anak di masa depan.

## **KAJIAN TEORI**

### **Media dan Metode Pembelajaran Anak**

Media dan metode adalah penciptaan, memvisualisasikan, dan penyajian verbal & non-verbal (visual, audio, tekstur, dll). Beberapa media dan metode meliputi ilustrasi dan desain grafis. Menjadikan dan mengeksekusi visual termasuk dalam gaya atau cara visualisasi (Landa, 2019). Penggunaan media pembelajaran mempunyai banyak keuntungan dan dapat membantu meningkatkan pemahaman, serta daya serap anak terhadap materi pelajaran yang dipelajari (Kemp & Dayton (1985); Arsyad (2011)).

### **Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini dianggap sangat penting sampai-sampai diistilahkan usia keemasan (golden age) karena 40% perkembangan manusia di fase kehidupannya terjadi di usia dini. Di masa inilah perlunya stimulasi dan pendekatan untuk perkembangan anak (Khaironi, 2018).

### **Ilustrasi**

Ilustrasi adalah gambar atau teks lisan (*spoken text*) untuk menerangkan, meningkatkan dan mendemonstrasikan pesan dari teks tersebut. Berbagai macam gaya gambar yang dimiliki oleh ilustrator membawa perspektif yang berbeda (Landa, 2019). Ilustrasi memiliki peran-peran dalam penggunaannya, yaitu sebagai alat Informasi, opini, alat untuk bercerita, alat persuasi, identitas, dan sebagai desain.

### **Buku Interaktif**

Menurut Oey (2013), buku interaktif adalah lembar kertas berjilid yang mengajak pembaca untuk melakukan interaksi dan memberikan respon. Macam-macam bentuk buku interaktif adalah *pop up books*, *lift & flap books*, *pull tab books*, *hidden objects books*, buku dengan permainan di dalamnya, *participation books*, *touch & feel books*, *audio books*, dan campuran antara beberapa bentuk interaktif tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif untuk pengumpulan data. Untuk memperoleh data primer, penulis melakukan analisa mendalam melalui studi eksisting, observasi, dan wawancara. Penelitian ini memilih beberapa buku untuk mendapatkan analisa data studi eksisting melalui buku interaktif yang berjudul *Yuk Mengenal Warna Bersama GoyiPipi*, *Vtech Animal Friends Nursery Rhymes Book Green* dan *LeapFrog LeapStart Interactive Learning System*. Berikutnya akan dilakukan observasi perilaku, kebiasaan, dan cara belajar terhadap anak yang berusia antara 4-6 tahun dari Ibu Isnen Mulyani, kemudian juga mewawancarai Ibu Isnen Mulyani mengenai pendampingan orang tua pada masa keemasan sang anak. Wawancara mendalam juga dilakukan terhadap 2 narasumber yaitu Bapak Amirul Setiawan selaku psikolog anak dan Ibu Luki yang berprofesi sebagai guru TK di Bina Tunas Bangsa Surabaya. Kemudian data sekunder dikumpulkan melalui buku, artiker jurnal, dan artikel *online*, dan sumber *online* yang berhubungan dengan teori media dan metode pembelajaran anak, anak usia dini, ilustrasi, dan buku interaktif.

Metode selanjutnya yang akan dipakai dalam perancangan ini ialah metode rasional dan kreatif. Metode rasional dan metode kreatif berjalan bersamaan dan tidak terpisahkan (Prakosa & Tontowi, 2010) karena proses desain tidak hanya memerlukan kreatifitas tetapi juga tahap yang sistematis sehingga penyusunan perancangan jelas sesuai dengan tujuannya yaitu membentuk pola pikir dan kemandirian anak usia dini dalam lingkup pekerjaan domestik untuk dengan media edukasi yang tepat untuk target audiens.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku interaktif tentang aktivitas rumah untuk melatih kemandirian dengan illustrasi dan *storytelling* untuk menarik perhatian anak usia 4-6 tahun. Selain merancang buku interaktif, desain akan di terapkan pada media pendukung media utama seperti tumbler, gantungan kunci, *worksheet*, *tote bag*, kaos, dan beragam media pendukung lainnya. Target market dari perancangan buku interaktif ini adalah anak berusia 4-5 tahun dan orang tuanya yang peduli akan pengembangan sifat & sikap anak dan memilih media

edukasi buku supaya anak mempunyai minat baca serta ingin meningkat motorik anak melalui interaksi dari media edukasi tersebut.

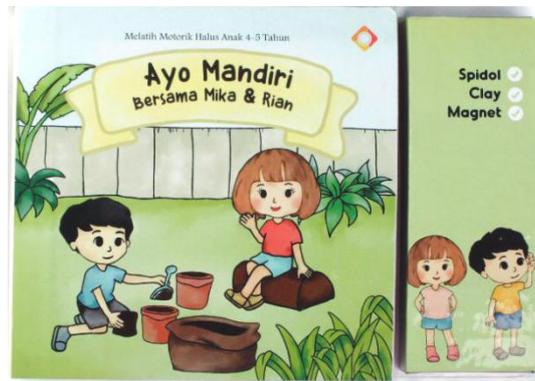
### **Proses Perancangan**

Pada proses perancangan terdapat beberapa langkah yang dilakukan. Pertama-tama, karakter laki-laki dan perempuan dipilih untuk mencapai tujuan utama yaitu pekerjaan domestik selayaknya dilakukan oleh laki-laki dan perempuan. Selanjutnya, pemilihan nama karakter jatuh pada nama Mika dan Rian. Pada artikel *The Asian Parent* Indonesia menyatakan bahwa arti nama tersebut adalah anak yang cerdas dan kreatif. Nama tersebut dipilih dengan harapan anak-anak dapat tumbuh menjadi anak-anak yang memiliki kreatifitas. Setelah identitas karakter terpilih, dimulailah proses ilustrasi dengan penggambaran beberapa sketsa karakter dan kemudian diseleksi beberapa karakter yang sesuai untuk perancangan buku interaktif ini.

### **Media Utama**

Media utama dalam perancangan ini adalah tiga seri buku interaktif yang berjudul (1) *Ayo Mandiri Bersama Mika dan Rian* (gambar 1), (2) *Ayo Memasak Bersama Mika* (gambar 4), dan (3) *Ayo Memperbaiki Bersama Rian* (gambar 7). Dalam buku tersebut menampilkan aktivitas yang berbeda pada setiap seri buku dengan karakter anak laki-laki maupun perempuan. Buku dikemas dalam bentuk *storytelling* tentang pekerjaan domestik yang berkaitan dengan aktivitas spesifik.

Seri pertama berisi tentang keseharian *Mika* dan *Rian* sebagai bentuk aktivitas anak pada umumnya dari bangun tidur di pagi hari hingga beristirahat di malam hari (gambar 2). Kemudian di seri kedua dan ketiga, aktivitas yang dituju lebih spesifik.



Gambar 1. Cover Buku *Ayo Mandiri Bersama Mika & Rian*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2. Tampilan Buku *Ayo Mandiri Bersama Mika & Rian*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3. Simulasi Buku *Ayo Mandiri Bersama Mika & Rian*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Seri buku kedua dengan spesifik aktivitas domestik “memasak” bersama *Mika* (gambar 5), mulai dari belanja bahan, membuat kue hingga mendekorasinya.



Gambar 4. Cover Buku *Ayo Memasak Bersama Mika*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Tampilan Buku *Ayo Memasak Bersama Mika*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

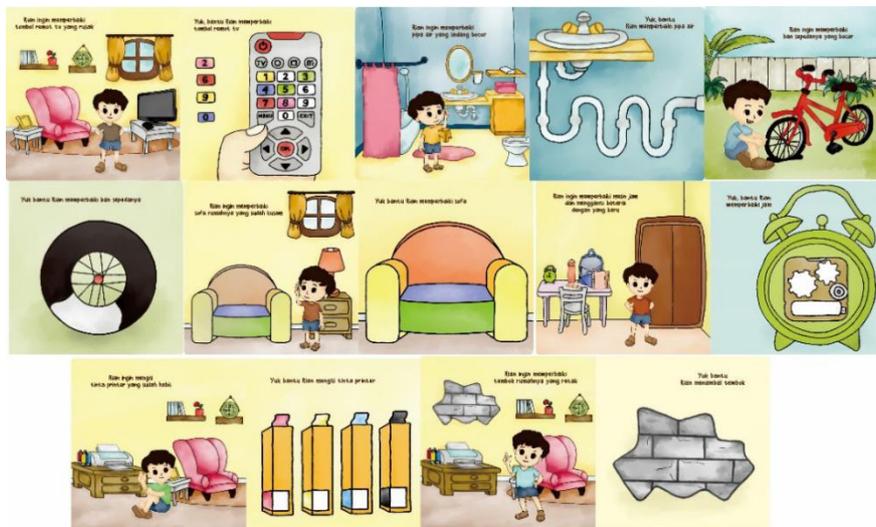


Gambar 6. Simulasi Buku *Ayo Memasak Bersama Mika*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Seri buku ketiga “memperbaiki benda-benda di rumah” diawali dengan menemukan barang yang rusak lalu lalu memperbaikinya dengan keinginan sang anak tersebut. Hal-hal yang diajarkan dalam buku ditujukan untuk membangun kepekaan dan keinginan anak untuk memulai berinisiatif tanpa harus disuruh.



Gambar 7. Cover Buku *Ayo Memperbaiki Bersama Rian*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 8. Tampilan Buku *Ayo Memperbaiki Bersama Rian*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 9. Simulasi *Buku Ayo Memperbaiki Bersama Rian*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bentuk interaktif yang terdapat pada buku ini adalah mencocokkan bentuk, menarik garis, menyusun *puzzle*, menempel, menggambar dll, yang akan merangsang kemampuan motorik anak. Ketiga buku ini dirancang untuk dibaca dan dikerjakan oleh anak, akan tetapi orang tua, baik ayah atau ibu, diharapkan mendampingi buah hatinya dalam proses pembelajaran agar terciptanya kedekatan hubungan antara orang tua dengan anak.

## Media Pendukung & Promosi

Media Pendukung berupa media promosi dan merchandise untuk mendukung penerbitan dan penjualan. Poster dan *stand banner* launching (gambar 10) digunakan ketika pertama kali buku diterbitkan secara *onsite* di toko buku, seminar, atau acara lainnya. Informasi juga dibagikan melalui sosial media yang kebanyakan sedang dikonsumsi oleh khalayak umum seperti *Facebook* dan *Instagram* (gambar 11). Selanjutnya, *merchandise* yang digunakan adalah benda-benda yang sering kali dibutuhkan anak dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar rumah seperti *worksheet*, alat tulis, *tote bag*, *t-shirt*, *tumbler*, dan gantungan kunci (gambar 12). Untuk *merchandise* alat tulis dan *tumbler* sebagai bonus penjualan tiga seri buku, sedangkan *merchandise* lainnya melalui penjualan terpisah. Terakhir, *booth* pameran (gambar 13) dipersiapkan untuk memperkenalkan semua karya perancangan ini kepada konsumen.



Gambar 10. Media Pendukung Promosi Buku: Poster & Stand Banner  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 11. Sosial Media Pendukung Promosi Buku  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. **Merchandise**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13 **Stand Pameran**  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Media utama yang penulis rancang pada perancangan ini adalah tiga seri buku bertemakan keseharian *Mika* dan *Rian* yang memiliki masing-masing judul yaitu *Ayo Mandiri Bersama Mika dan Rian*, *Ayo Memasak Bersama Mika*, dan *Ayo Memperbaiki Bersama Rian*. Selain itu, media pendukung dirancang sebagai sarana promosi untuk memperkenalkan ketiga seri buku dengan menyesuaikan gaya desain dari media utama sehingga memiliki kesatuan identitas antara media utama

dengan media pendukung. Ketiga seri buku ini diharapkan menjadi bagian dari menarik minat masyarakat khususnya anak-anak.

### **Saran**

Perancangan ini dapat dilanjutkan dengan mewujudkan kembali buku interaktif seri berikutnya dengan tema-tema di lingkup pekerjaan rumah lainnya seperti mencuci dan menjemur baju, membantu mengurus adik, merawat hewan peliharaan, dan sebagainya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Devisi Buku Perguruan Tinggi PT Raja Grafindo Persada.
- Harun, Mariatul Qibtiyah .2015. “Rethinking Peran Perempuan Dalam Keluarga”. *Karsa*. Vol. 23. No.1. 2015. Hal 17-35.
- Khaironi, Mulianah. 2018. “Perkembangan Anak Usia Dini”. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*. Vol. 3 No. 1. 2018. Hal 1-12.
- Kukuh B.R. 2021. The Importance of Accompanying Children’s Thinking Development in the Golden Age. Diakses pada tanggal 29 Mei 2023 dari <https://psikologi.ugm.ac.id/en/the-importance-of-accompanying-childrens-thinking-development-in-the-golden-age/>
- Kusuma, Dwi Putra. & Jannah. Miftakhul. 2013. “Perkembangan Kemandirian Anak Usia Dini (Usia 4-6 Tahun) Di Taman Kanak-kanak Assalam Surabaya” Character: *Jurnal Penelitian Psikologi*. Vol 1. No.3.
- Landa, Robin. 2019. *Graphic Design Solutions*. USA: Cengage.
- Maria Ansela Sudi. 2015. Masih Menganggap Remeh Ibu Rumah Tangga? Think Again!. Diakses pada tanggal 31 Mei 2023 dari <https://blog.unnes.ac.id/anselasudi/?p=25>
- Prakosa, Rudy Firman. & Tontowi, Alva Edy. 2010. “Perbedaan Metode Rasional Dengan Kreatif Untuk Mendesain Alat Bantu Pasang Lampu”. *Forum Teknik*. Vol.33. No.2.2010. Hal 111-124.
- Puspita, Novita Riani. 2015. *Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kemandirian Aktivitas Sehari-Hari Pada Anak Prasekolah Di Tk Enggang Putih Samarinda* (Sekolah Tinggi Ilmu Keperawatan Muhammadiyah Samarinda).
- Nurhadi Sucahyo. 2021. Pakar: Indonesia Harus Tempatkan Tugas Domestik sebagai Pekerjaan. Diakses pada tanggal 29 Mei 2023 dari

<https://www.voaindonesia.com/a/pakar-indonesia-harus-tempatkan-tugas-domestik-sebagai-pekerjaan/5859824.html>

Oey, Fanny Waluyanto. 2013. "Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Dan Pelestarian Sugar Glider Di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun." *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, Vol 1. No.2. 2013.

Virginia, Yefie. 2017. *Perilaku Meniru Anak Usia Dini Sebagai Akibat Dari Aktivitas Menonton Film Kartun Kesukaan* (skripsi Universitas Negeri Semarang).

Harun, Mariatul Qibtiyah .2015. "Rethinking Peran Perempuan Dalam Keluarga". *Karsa*. Vol. 23. No.1. 2015. Hal 17-35.