

Perancangan Buku Interaktif Bertema Edukasi Covid-19 Untuk Pembaca Anak Usia 7-9 Tahun

Oktaviyana Dewi¹, Tri Hadi Wahyudi², Iwan Zahar³

¹² Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta

³ Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
oktaviyana.625170042@stu.untar.ac.id, triw@fsrd.untar.ac.id, Iwan.zahar@esaunggul.ac.id

Abstrak — Di masa pandemik ini, edukasi covid-19 perlu diberikan kepada anak sebagai bentuk edukasi dini untuk menghindari timbulnya rasa takut dan keliru yang dapat mengganggu perkembangan psikologis anak. Selain itu masih banyak anak yang kurang paham mengenai covid-19 membuat mereka cenderung tidak peduli dan melanggar protokol kesehatan. Perancangan ini bertujuan untuk memberikan edukasi dan informasi seputar covid-19 sehingga dapat mengurangi kasus penyebaran covid-19 pada anak serta dapat membangun kebiasaan baru dalam bentuk pola hidup sehat. Perancangan ini menggunakan model 5 tahap oleh Robin Landa yakni Orientasi, Analisis dan Strategi, Konsep Perancangan, Pengembangan dan Implementasi Desain. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah buku interaktif berjudul "Mengenal Corona". Buku interaktif ini berfokus pada anak usia 7-9 tahun dengan mengembangkan 3 metode interaktif yaitu *pop up*, *peek a boo* dan *participation*. Perancangan buku interaktif ini menggunakan ilustrasi digital dengan warna-warna cerah yang pada umumnya memikat mata anak-anak. Untuk memberikan penekanan pada virus yang berbahaya, ilustrasi virus digambarkan dengan warna merah. Buku interaktif adalah media yang cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran covid-19 untuk anak usia 7-9 tahun karena buku interaktif dapat menstimulasi perkembangan anak dan dapat membantu anak untuk memahami covid-19 sebab anak-anak memiliki kapasitas pemikiran dan pemahaman yang sulit.

Kata kunci: Buku Interaktif; Covid-19; Media Edukasi; Perancangan.

A. I. PENDAHULUAN

Wabah virus corona (covid-19) telah menjangkit 90 juta ribu orang termasuk anak-anak di 77 negara termasuk Indonesia. "Faktor dominan yang menentukan apakah seseorang terinfeksi atau tidak adalah peluang untuk terpapar virus tersebut. Jadi, tidak dapat disimpulkan bahwa kekebalan yang lebih baik akan menurunkan risiko seseorang untuk terinfeksi. Anak-anak memiliki lebih sedikit kemungkinan terpapar dan dengan demikian kemungkinan terinfeksi lebih rendah," (Wang Zhou, 2020, p. 27).

Namun, Di masa pandemik ini, edukasi covid-19 perlu diberikan kepada anak sebagai bentuk edukasi dini untuk menghindari timbulnya rasa takut dan keliru yang dapat mengganggu perkembangan psikologis anak. Selain itu masih banyak anak yang kurang paham mengenai covid-19 membuat mereka cenderung tidak peduli dan melanggar protokol kesehatan.

Berdasarkan hasil penelitian, buku interaktif adalah media yang cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk anak usia 7-9 tahun karena buku interaktif dapat menstimulasi perkembangan anak dan dapat

membantu anak untuk memahami informasi yang ingin disampaikan sebab anak-anak memiliki kapasitas pemikiran dan pemahaman yang sulit.

Dengan demikian diperlukanlah perancangan buku interaktif edukasi covid-19 untuk anak usia 7-9 tahun yang bertujuan untuk memberikan edukasi dan informasi seputar covid-19 sehingga dapat mengurangi kasus penyebaran covid-19 pada anak serta dapat membangun kebiasaan baru dalam bentuk pola hidup sehat.

II. METODE

Proses perancangan ini bersumber pada 5 step of design oleh Robin Landa (2011:77- 95), yaitu :

B. Orientasi

Dalam tahapan ini penulis mengumpulkan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari melakukan wawancara dengan 2 psikolog anak dan 1 editor penerbit noura kemudian juga menyebarkan kuesioner online kepada guru dan anak-anak usia 7-9 tahun di SD Budi Mulia Jakarta. Sementara data sekunder diperoleh dari studi pustaka dari media cetak maupun online yang berkaitan erat dengan tema dan objek perancangan.

C. Analisis dan Strategi

Strategi perancangan ini lebih mengutamakan interaksi anak dengan buku yang dapat mengasa saraf motorik anak.

D. Konsep Perancangan

Pembentukan konsep terdiri atas 4 tahap, yaitu persiapan untuk menemukan ide dasar (insight), kemudian inkubasi dan iluminasi untuk menemukan konsep, dan yang terakhir verifikasi yakni mengevaluasi dan menguji konsep.

E. Pengembangan Desain

Konsep dibuat ke dalam bentuk visual yang jelas untuk dikembangkan ke dalam 3 tahap, yaitu Sketsa Kecil, Sketsa Kasar dan Komprehensif.

F. Implementasi

Hasil desain dipersiapkan dengan rapi untuk dieksekusi ke dalam bentuk digital dan cetakan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep Perancangan

1. Konsep Media

Media utama yang akan digunakan adalah buku interaktif. Media pendukung disesuaikan dengan perancangan agar kedepannya dapat membantu mempromosikan serta membuat audiens lebih ingat dengan buku interaktif ini, melalui media seperti Instagram Post, X-Banner, merchandise.

2. Konsep Interaktif

Perancangan buku ini menggunakan pendekatan 3 metode interaktif di setiap halamannya yaitu pop up, peek a boo

dan participation yang disesuaikan dengan layout desain.

3. Konsep Visual

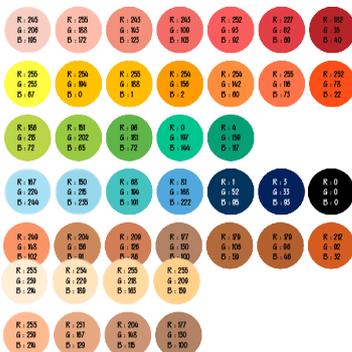
Perancangan buku ini menggunakan ilustrasi kartun untuk setiap bentuk karakter. Karakter yang ditampilkan memiliki ciri khas mata besar dan pipi merah. Penulis menggunakan referensi dari ilustrator anak yaitu Junissa Bianda Hardianto dan Fabiana Faiallo.

4. Konsep Tipografi

Buku ini berjudul “Mengenal Corona” yang menggambarkan bahwa buku ini berisi informasi seputar virus corona. Font utama menggunakan font LetterKids yang memberikan kesan ekspresif. Sementara untuk bodycopy menggunakan font Kid Knowledges 1 yang memiliki keterbacaan yang baik.

5. Konsep Warna

Menurut hasil wawancara dengan psikolog anak, penulis mendapatkan kesimpulan bahwa warna-warna cerah pada umumnya lebih menarik mata anak-anak usia 7-9 tahun. Pemilihan



penggunaan warna disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing ilustrasi. Untuk memberikan kesan berbahaya, ilustrasi virus digambarkan dengan warna merah.

6. Keputusan Fisik Buku

Jenis Buku	Buku Interaktif
Ukuran Buku	Tertutup 21x21cm
Jumlah Halaman	20 Halaman
Judul Buku	Mengenal Corona
Sub Judul	Buku Interaktif Edukasi Covid-19

B. Gambar

1. Judul



Gambar 1. Judul Buku Interaktif
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

2. Karakter

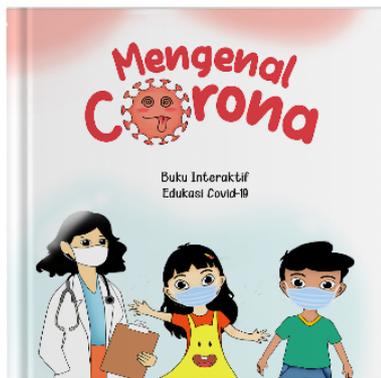
Karakter utama yang di gunakan dalam buku interaktif “Mengenal Corona” yaitu dokter, anak laki-laki bernama Momo, anak perempuan bernama Nana dan virus Corona.



Gambar 2. Ilustrasi Karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

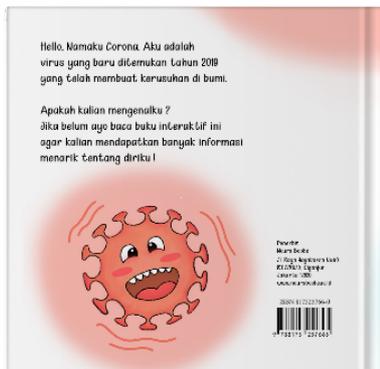
3. Cover Buku

Buku berukuran tertutup 21x21 cm, berbahan dasar art paper 150 grm dan art carton 260 serta 260 grm.



Gambar 3. Cover Buku Interaktif
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

4. Back cover buku



Gambar 4. Back Cover Buku Interaktif
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

5. Mockup isi buku halaman 3-4

“Jaga Jarak dan Tetap Di Rumah”

Menggunakan media interaktif *Peek a boo* dimana bagian virus dapat di geser yang memvisualisasikan virus dapat menular dan bagian jendela yang dapat di buka dan di tutup sebagai bentuk himbauan untuk tetap di rumah dan menjaga jarak untuk memutus rantai penyebaran virus corona.



Gambar 5. Mock Up Isi Buku
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

6. Mockup isi buku halaman 11-12

“Periksa Ke Dokter”

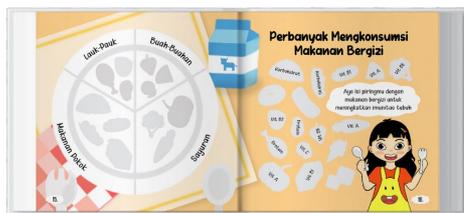
Menggunakan media interaktif di geser untuk menunjukkan bagaimana gejala umum jika terpapar virus corona dan kita dapat melakukan RAPID tes yang dapat mengetahui apakah kita reaktif atau tidak.



Gambar 6. Mock Up Isi Buku
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

7. Mockup isi buku halaman 15-16
 “Perbanyak Mengonsumsi Makanan Bergizi”

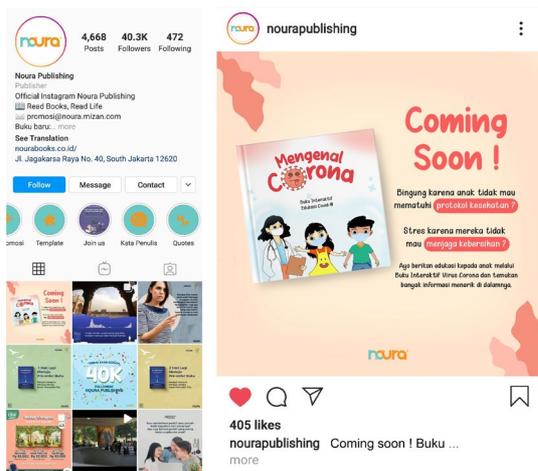
Kita harus banyak memakan makanan bergizi untuk meningkatkan imunitas tubuh. Media interaktif yang digunakan adalah magnet.



Gambar 7. Mock Up Isi Buku
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

8. Instagram Promosi

1080 x 1080 pixel, berisi informasi bahwa buku “Mengenal Corona” akan segera launching.



Gambar 8. Instagram Post
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

9. X-Banner

Berukuran 60 x 160 cm , untuk mempromosikan buku “Mengenal

Corona” saat baru *launching*. X-banner ini menggunakan bahan albatros.

Gambar 9. X-Banner
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020



10. Tote bag

Berukuran 30 x 40 cm, dengan bahan dasar kanvas yang digunakan sebagai media pendukung promosi.



Gambar 10. Tote Bag
 Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

11. Gantungan Kunci

Berukuran 5-7 cm dengan bahan akrilik digunakan untuk merchandise yang dapat di jual.



Gambar 11. Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2020

G.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, masih banyak anak kurang memiliki pemahaman tentang virus corona atau covid-19. Untuk membantu memberikan edukasi dan informasi mengenai covid-19 pada anak-anak penulis membuat sebuah perancangan buku interaktif edukasi covid-19.

Buku interaktif adalah media yang cocok digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk anak usia 7-9 tahun karena buku interaktif dapat menstimulasi perkembangan anak dan dapat membantu anak untuk memahami informasi-informasi yang ingin disampaikan sebab anak-anak memiliki kapasitas pemikiran dan pemahaman yang sulit.

Melalui perancangan ini diharapkan dapat memberikan edukasi dan informasi seputar

covid-19 sehingga dapat mengurangi kasus penyebaran covid-19 pada anak serta dapat membangun kebiasaan baru dalam bentuk pola hidup sehat.

Saran yang dapat diberikan dari penulis adalah sebaiknya orang tua lebih aktif lagi memberikan edukasi dalam buku interaktif kepada anak dengan tema-tema yang menarik agar dapat membantu menstimulasi tumbuh kembang anak.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Noura Book, Ibu Richanadia atas ketersediaannya untuk di wawancarai secara online ditengah kesibukannya.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Jovita Maria Ferliana, M.Psi, Psikolog dan Lim Darwin Yogama, M.Psi, Psikolog yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran-saran untuk perancangan ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Budi Mulia yang telah memberikan ijin untuk melakukan survei kepada guru dan siswa/i di SD Budi Mulia. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada guru dan siswa/i atas ketersediaannya untuk mengisi kuis online sebagai salah satu sumber data perancangan ini.

H.

DAFTAR PUSTAKA

I.

Anak Booklet Cerita Mengenal Covid-19.

(2020, Maret 22). dari

<https://kemenpppa.go.id/index.php/page/read/41/2615/anak-booklet-cerita-mengenal-covid-19>

Dewantari, A. A. (2014, Januari 16). *Sekilas*

tentang Pop-Up, Lift the Flap, dan

Movable Book. dari

<http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>

Inter-Agency Standing Committee . (2020,

Maret 31). *My Hero is You, Storybook*

for Children on COVID-19. dari

<https://interagencystandingcommittee.org/iasc-reference-group-mental-health-and-psychosocial-support-emergency-settings/my-hero-you>

Jesse, A. (2015). Perancangan Buku Cerita

Interaktif untuk Menimbulkan Minat

Baca. 1-13.

Oey, F. W. (2013). Perancangan Buku

Interaktif Pengenalan dan Pelestarian

Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-

12 Tahun . 1-11.

Rohmah, Y. (2020). dari The Asian Parent :

<https://id.theasianparent.com/menjelaskan-virus-corona-pada-anak>

Rustan, S. (2009). *Layout, Dasar dan*

Penerapan. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Setyawinata, A. (2020). Perancangan Buku

Interaktif Tentang Gangguan Mata

Sebagai Sarana Edukasi Kepada Anak

usia 5-12 Tahun. 1-70.

Siagian, T. H. (2020). Mencari Kelompok

Beresiko Tinggi Terinfeksi Virus Corona Dengan Discourse Network Analysis.

Jurnal Kebijakan Kesehatan Indonesia, 96-106.

Zhou, W. (2020). *The Coronavirus Prevention*

Handbook Science-Base Tips That

Could Save Your Live. Wuhan.