

## PERANCANGAN IDE BISNIS BUKU CERITA INTERAKTIF ALL ABOUT TODD

Merlyn Olivia Sanjaya

Hutomo Setia Budi

Visual Communication Design

Fakultas Industri Kreatif Universitas Ciputra

UC Town, Citra Land, Surabaya

### ABSTRAK

Perancangan ini dilakukan dalam rangka kepedulian terhadap anak-anak usia 3-5 tahun, yang di zaman modern ini ketergantungan terhadap *gadget* yang memberikan dampak negatif jika berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua. Serta kurangnya pendidikan moral sejak dini dan kurangnya minat membaca pada anak, menjadi salah satu masalah yang dialami anak-anak sekarang ini. Metode penelitian yang dilakukan adalah studi literature ,observasi dan kualitatif (wawancara). Dengan masalah tersebut maka terciptalah buku cerita interaktif *All About Todd* yang ditampilkan berupa gambar ilustrasi berwarna-warni serta narasi yang menceritakan pengalaman dan petualangan yang dialami oleh Todd yang memiliki konten berupa pesan moral yang dapat dicontoh dan dipelajari oleh anak-anak. Buku cerita ini dilengkapi dengan boardgame sehingga dapat bersaing dengan kompetitor lain. Dengan ilustrasi yang menarik dan berwarna-warni, anak-anak lebih mengerti dan memahami cerita yang ingin disampaikan.

Kata Kunci: Buku Cerita, Buku Cerita Interaktif, edukasi, Permainan.

### ABSTRACT

*This initiative is designed for children with the age range between 3 to 5 years old as there is an observed growth in dependency on technology among these children. This dependency has been shown to have a negative impact when there is no adult supervision. Furthermore, there is very little morale education since a young age and a lack of interest in reading which contributes to this ongoing issue. The methods which are used in this observation are literature study and interactive qualitative study by conducting interviews. From these methods combined, an interactive book, 'All About Todd' has been written and designed. This colorful, illustrated book contains narrated adventures as experienced by Todd, the main character of the book. This story book comes with a board game that can compete with other competitors. use of colorful illustration will help the children to understand the story told.*

*Keyword : Storybook, Interactive Storybook, education, Mini Games.*

## PENDAHULUAN

Zaman modern sekarang ini tidak lepas dengan kemajuan teknologi. Di tengah derasnya arus teknologi digital, kegiatan membaca bisa jadi semakin minim dilakukan. Tak sedikit anak yang larut dalam permainan gadget mereka ketimbang memegang buku bacaan. Anak-anak diberikan *gadget* sebagai sarana menenangkan anak yang rewel. Padahal penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak, seperti sulit berbicara dan emosi yang tinggi, kecanduan *gadget* dan stimulasi motorik anak tidak terlatih. Serta dengan kemajuan teknologi yang ada membuat anak menjadi pasif dan berujung pada obesitas.

Anak-anak sebagai penerus keluarga, memerlukan pendidikan dan edukasi sejak dini untuk pembentukan karakter yang menjamin masa depan yang baik. Anak yang berusia 0-6 tahun adalah masa *Golden Age*, dimana anak memiliki kemampuan otak yang berkembang pesat dan mampu menyerap hal-hal di sekitarnya dengan cepat melalui berbagai stimulasi.

Pendidikan yang diberikan kepada anak tidak hanya pendidikan tentang ilmu pengetahuan saja, tetapi pendidikan moral merupakan hal utama yang harus diperhatikan dan ditanamkan kepada anak sejak dini. Untuk mendidik anak dalam pesan moral, perlu adanya media bagi anak untuk memudahkan penyerapan tersebut. Media tersebut adalah buku cerita anak. Dengan adanya buku bacaan yang berwarna-warni dan *games* atau permainan yang berhubungan dengan cerita, anak-anak dapat menyerap dan mencerna dengan mudah, serta akan menjadi kebiasaan dalam pola pikirnya. Kegiatan membaca buku dapat mengajarkan anak-anak tentang komunikasi, mengenalkan konsep-konsep seperti angka, huruf, warna, serta bentuk dengan cara yang menyenangkan, membangun memori, dan ingatannya. Sebab, pada usia dini, yang dipelajari oleh anak usia dini adalah apa yang mereka dengar terlebih dahulu. Semakin banyak cerita yang dibacakan, semakin banyak kemampuan kosakata yang dimiliki anak usia dini dan semakin baik untuk berbicara. Kegiatan membaca yang dilakukan secara interaktif yang dilakukan sambil bermain, juga dapat meningkatkan IQ atau kemampuan intelijen. Tidak hanya itu, membaca juga membantu anak usia dini untuk mengasah kemampuannya dalam memahami emosi orang lain.

Bermain juga merupakan salah satu sarana yang dapat mendukung perkembangan anak usia dini. Menurut para ahli, bermain itu mengandung berbagai arti kehidupan si anak. Seperti yang dijelaskan oleh Frobel bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar. Dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pelajaran dapat lebih besar. Oleh karena itu, pelajaran yang diberikan lewat permainan akan lebih menarik dan menyenangkan hati anak sehingga hasilnya akan lebih baik (Drost, 2003). Durkin (dalam Nurbiana Dhieni, 2005 : 5.2) telah mengadakan penelitian tentang pengaruh membaca dini pada anak-anak. Dia menyimpulkan bahwa tidak ada efek negatif pada anak-anak yang diajar membaca dini. Steinberg (dalam Nurbiana Dhieni, 2005 : 5.2) juga mengemukakan bahwa anak-anak yang mendapatkan pelajaran membaca dini umumnya lebih maju di sekolah. Hal tersebut masih diperkuat oleh pendapat Moleong (dalam Nurbiana Dhieni, 2005 : 5.3) yang mengatakan salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak TK adalah kemampuan membaca dan menulis.

Gemar membaca pada anak dapat menjadi kebiasaan bagi anak, dengan dukungan dan bimbingan orang tua. Bacaan khusus anak-anak pun perlu pengawasan dari orang tua agar anak dapat terbantu dan membangun komunikasi bersama orang tua beserta orang-orang disekitarnya. Rata-rata orang tua memilih buku cerita anak luar negeri, karena buku cerita lokal dianggap tidak menarik. Salah seorang pegawai toko, menyebutkan buku cerita anak yang berbasis budaya luar atau barat memang diminati. Alasannya, buku tersebut didesain menarik dan cukup unik khas untuk anak-anak. Bahkan tak jarang buku cerita anak yang diimpor dan sudah diterjemahkan berbonus permainan-permainan kecil yang dapat dimainkan oleh anak-anak. (*Harian Jogja*, Kamis (31/10/2013)). Maka dari itu penulis mengambil peluang bisnis yang sekaligus dapat memecahkan masalah dan menjadi solusi tersebut yaitu dengan buku cerita.

## **METODE PENELITIAN**

### **Metode Pengumpulan Data**

Penelitian perancang buku cerita interaktif ini dimulai pada tanggal 7 Oktober 2016 sampai dengan 28 oktober 2016. Perancangan ini menggunakan langkah-langkah yang sistematis, berurutan dan logis untuk menghasilkan buku cerita interaktif *All About Todd* dengan mengadakan penelitian yang berhubungan dengan buku cerita interaktif yang sesuai menggunakan metode studi literature, metode kualitatif (wawancara dan observasi) dan *Ten Types of Innovation* serta *Business Model canvas (BMC)* yang akan dibahas sebagai berikut.

### **Data Primer**

Metode pengumpulan data primer dilakukan secara kualitatif atau wawancara dengan memperoleh data secara langsung dari objek yang diteliti. Data ini harus dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang kita jadikan objek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi atau data (Sarwono, 2006).

### **Data Sekunder**

Metode pengumpulan data atau informasi sekunder yaitu yang dilakukan secara tidak langsung. Untuk itu yang dibutuhkan untuk melengkapi data teori yaitu studi literatur yang terdapat dalam penulisan ini adalah (1) artikel tema buku cerita anak (2) buku tentang tahap pengembangan pada anak (3) buku tentang emosi anak usia dini dan perkembangannya (4) buku tentang perilaku anak usia dini (5) media elektronik, seperti *website*, artikel dan diskusi.

### **Data Observasi**

Metode pengumpulan data atau informasi observasi yaitu dilakukan dengan mengobservasi lapangan yang dilakukan di toko buku Gramedia yang terletak di Pakuwon Trade Center Surabaya dan Gramedia yang terletak di Tunjungan Plaza Surabaya. Dari observasi yang dilakukan penulis, terlihat buku cerita anak memiliki jenis yang berbeda-beda dan memiliki konten yang berbeda-beda pula. Terlihat perputaran buku cerita anak cukup kuat, sehingga membuat peluang terbuka untuk

menciptakan buku cerita yang baru. Berdasarkan observasi yang dilakukan anak-anak lebih memilih buku cerita yang dilengkapi dengan permainan dan memiliki karakter yang lucu-lucu serta dengan warna-warna yang cerah.

### Profil Narasumber

Narasumber yang dipilih merupakan *expert* di bidang pendidikan anak pada usia 3-5 tahun.

1. Rina Tjhay A. AM

Beliau merupakan seorang guru Tk Torsina III Kalbar

2. Melda Sisca A.Pd AUD

Beliau merupakan salah satu guru Tk Torsina I Kalbar

3. Poedjiati Tan

Beliau merupakan master psychology yang juga sekaligus dosen yang mengajar di Universitas Ciputra Surabaya.

### PEMBAHASAN

Dengan berdasarkan latar belakang masalah yang telah diteliti dalam perancangan ini, ditemukan sebuah rancangan ide yang diharapkan dapat menjadi solusi dan peluang bisnis di masyarakat, yaitu buku cerita interaktif *All About Todd*. produk buku cerita interaktif *All About Todd* dilengkapi dengan *boardgame* yang dapat membantu orang tua dan anak, atau anak dan teman-temannya untuk berinteraksi melalui kegiatan yang ada, serta menjadi peluang bisnis.

### Hasil Penelitian Data Kualitatif Berdasarkan Wawancara

Berikut hasil data yang diperoleh berdasarkan wawancara narasumber:

1. Rina Tjhay A. AM

Beliau merupakan salah satu guru Tk Torsina III yang telah berpengalaman dalam proses belajar mengajar anak. Beliau mengatakan bahwa buku cerita interaktif *All About Todd* sangat cocok untuk anak 3-5 tahun dan tokoh yang digambarkan sangat menarik. Tokoh yang digambarkan sederhana, sehingga mudah diserap oleh anak. Ketika ditunjukkan kepada anak-anak tokoh-tokoh yang ada di dalam buku cerita interaktif *All About Todd* anak-anak mengerti bagaimana karakter dari masing-masing tokoh. Dari segi warna pun sudah cocok dan menarik untuk anak-anak. Pesan nilai moral yang diceritakan juga dapat dimengerti oleh anak usia 3-5 tahun, karena di usia ini anak sering tidak mau berbagi kepada teman-temannya. Dengan adanya media penyampaian yaitu buku cerita interaktif *All About Todd* sangat membantu dalam perkembangan anak.

2. Melda Sisca A.Pd AUD

Beliau merupakan salah satu guru Tk Torsina I yang telah berpengalaman dalam bidangnya. Beliau mengatakan bahwa buku cerita interaktif *All About Todd* dengan karakter hewan, anak-anak dapat menerima dan menyerap cerita yang disampaikan dengan baik.

Dengan karakter hewan anak-anak juga dapat mempelajari lebih lagi mengenai karakteristik hewan tersebut. Untuk perkembangan di usia 3-5 tahun anak-anak sudah bisa mengenal warna dan bentuk-bentuk sederhana sehingga buku cerita interaktif *All About Todd* dapat diterima dan dimengerti oleh anak usia 3-5 tahun. Warna yang digunakan dalam buku cerita interaktif *All About Todd* ini sudah sangat menarik karena memilih warna yang cerah.

### 3. Poedjiati Tan

Beliau merupakan master psychology yang juga sekaligus dosen yang mengajar di Universitas Ciputra. Memilih Beliau sebagai *expert* karena beliau mengerti tentang psychology dan perkembangan anak. Beliau mengatakan bahwa perkembangan anak usia 3-5 tahun sudah dapat mengenal warna dan bentuk. cerita serta karakter yang digambarkan buku cerita interaktif *All About Todd* sudah cukup baik, karakter hewan sudah sesuai dengan *personality* mereka masing-masing sehingga alur cerita dapat diterima dengan baik, serta beliau berkata bahwa buku cerita anak yang mempunyai pesan moral sudah sangat jarang ditemui, apalagi dengan tambahan permainan yang tentunya membuat anak-anak lebih tertarik dan dapat menyerap pelajarannya dengan lebih optimal. Serta beliau mengatakan bahwa pemilihan warna cerah sudah didapatkan didalam buku cerita interaktif *All About Todd* ini. Serta permainan yang mempunyai konsep *cooperative game* dinilai menarik, karena sering kali di usia anak 3-5 tahun bertengkar karena ingin menang, dengan konsep ini anak-anak harus bekerja sama dan resiko ditanggung bersama-sama. Sehingga dapat membangun komunikasi bersama orang tua atau teman-teman mereka.

Saran yang diberikan oleh beliau untuk buku cerita interaktif *All About Todd* adalah alur cerita dapat dikembangkan dan diperluas lagi, serta ditambahkan mini game ditengah petualangan Todd dalam buku cerita interaktif *All About Todd* membuat alur cerita lebih menarik lagi.

## Studi Literatur

Menurut Sarumpaet (203:108) berpendapat cerita anak adalah cerita yang ditulis untuk anak dan berbicara mengenai kehidupan anak dan sekeliling yang mempengaruhi anak serta cerita itu hanya dapat dinikmati oleh anak dengan bantuan dan pengarahan orang dewasa.

Terdapat beberapa karakteristik perkembangan anak pada rentang usia 3-6 tahun berdasarkan dimensi perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

Dimensi perkembangan fisik

Terdiri dari dua aspek, yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Dimensi perkembangan bahasa

anak usia 3-6 tahun mampu berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana yang terdiri dari 4-5 kata, mampu melaksanakan tiga perintah lisan secara berurutan dengan benar, senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami.

Dimensi perkembangan kognitif

Anak dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dapat memadankan bentuk geometri dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar.

#### Dimensi perkembangan sosial emosional

Karakteristik perkembangan antara lain dapat mengerti keinginan orang lain dan dimengerti oleh lingkungannya, dapat berinteraksi dengan teman dalam suasana bermain dan bergembira, dapat meminta persetujuan orang dewasa yang disayanginya, dapat menunjukkan rasa kepedulian terhadap orang yang mengalami kesulitan.

### Ten Types of Innovation

Teori inovasi *Ten Types of innovation* yang ditulis oleh *Larry Keeley* diperlukan dalam merancang produk untuk bisnis dapat bersaing terdapat di dalam buku cerita interaktif ini adalah *Added Functional Performance* yaitu tidak hanya buku cerita biasa, tetapi menambahkan *value* dengan menyediakan *boardgame* dengan tema yang sama dengan buku cerita interaktif, sehingga produk yang ditawarkan dapat bersaing di pasaran.

### Business Model Canvas

Teori *Business Model canvas (BMC)* dibutuhkan dalam merancang sebuah bisnis, langkah awal yang perlu dilakukan adalah teori dan panduan dari buku yang mengulas hal tersebut. Buku yang digunakan adalah BMC yang ditulis oleh *Alexander Osterwalder*. Dalam buku cerita interaktif ini menargetkan pada segmen pasar yang spesifik, yaitu anak usia dini, orang tua yang berperan aktif dalam pendidikan dan perkembangan anak, kelompok dan individu serta lembaga yang peduli terhadap pendidikan dan masa perkembangan anak. Tingkat ekonomi menengah dan menengah keatas yang peduli terhadap perkembangan anak.

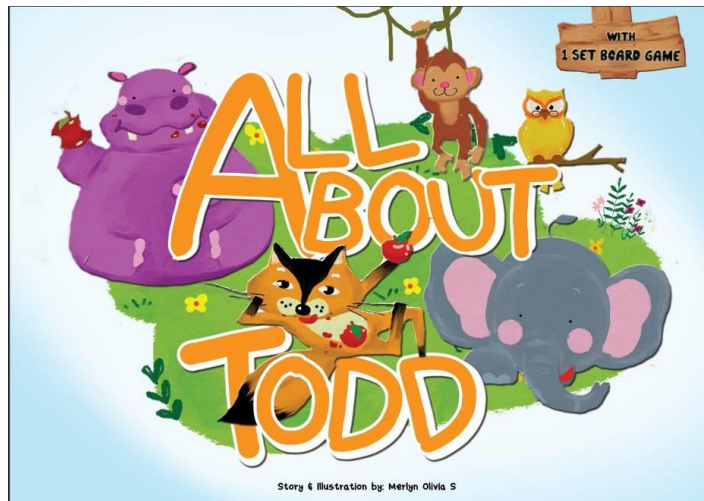
### Hasil Perancangan

#### Sinopsis cerita

buku cerita interaktif *All About Todd* ini menceritakan tentang seekor rubah bernama Todd dan teman-temannya yaitu Ellie si gajah, Lou si monyet, Polly si kuda nil, dan Olsen si burung hantu. Todd yang serakah dan tidak mau berbagi, apalagi apel kesukaannya, karena ulahnya inilah Todd di jauhi oleh teman-temannya. Saat Todd ditinggalkan oleh teman-temannya ia menikmati apel kesukaannya, tetapi kesenagannya itu tidak berlangsung lama ketika ia dikejar oleh seekor elang hingga Todd terjebak masuk ke dalam lubang, kelinci yang lewat pun tidak mau membantunya karena keserakahannya. Ellie yang mempunyai pendengaran yang tajam mendengar suara teriakan Todd yang berteriak minta tolong. Kemudian Ellie dan teman-temannya menolong Todd keluar dari lubang. Todd akhirnya menyesal akan perbuatannya kepada teman-temannya. Sekarang Todd tidak ragu lagi untuk membagi makanannya bersama teman-temannya.

## Karakter

buku cerita interaktif *All About Todd* ini menggunakan karakter hewan yaitu Todd si rubah sebagai tokoh utama, Ellie si gajah, Lou si monyet, Polly si kuda nil, dan Olsen si burung hantu.



Gambar 1. Cover buku cerita interaktif *All About Todd*

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan dalam perancangan ide buku cerita interaktif *All About Todd* ini, maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita interaktif *All About Todd* dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada dalam masyarakat dan di pasaran, yaitu mengenai penggunaan gadget yang berlebihan pada anak yang telah menjadi kebiasaan masyarakat luas yang tentunya dapat berdampak negatif terhadap anak. Kemudian rata-rata masyarakat lebih memilih buku cerita anak import karena visual yang ditawarkan lebih menarik daripada buku cerita anak lokal yang sering kali visual yang digambarkan kurang menarik dan kurang berwarna-warni. Serta kurangnya minat baca pada anak-anak dan nilai moral yang mendidik. Buku cerita interaktif *All About Todd* ini menawarkan buku cerita berwarna-warni dengan karakter hewan sehingga memudahkan anak untuk mengerti dan menyerap pesan moral yang dapat dicontoh dan dipelajari oleh anak, tidak hanya itu buku cerita interaktif ini dilengkapi dengan aktivitas seperti *mini games* yang dapat melatih anak serta membangun komunikasi terhadap orang tua mereka dan lingkungan sekitar mereka, sekaligus menjadi *value* tersendiri bagi orang tua, sehingga orang tua tidak perlu membeli mainan tambahan.

Berdasarkan wawancara terhadap narasumber yang merupakan *expert* dalam bidang ini, dapat disimpulkan bahwa ide bisnis ini dapat dijalankan karena mendapatkan respon positif, selain itu dengan seiring perkembangan gaya hidup, membuat orang tua sadar akan pentingnya membaca sejak dini, membuat bisnis buku cerita interaktif *All About Todd* ini memiliki peluang bisnis yang terbuka.

## Pesan

Disarankan bagi perancangan berikutnya, terutama bagi yang berhubungan dengan buku cerita bergambar anak, dapat menuliskan atau menciptakan cerita dan ilustrasi yang menarik dan kreatif tanpa menghilangkan pesan moral yang baik untuk perkembangan anak. Serta disarankan untuk mempelajari lebih banyak literatur dan sumber data untuk menghasilkan produk yang baik pula.

## DAFTAR PUSTAKA

### Studi Literatur:

1. Putra, Kupermada Hendy . (2013). **Buku Cerita anak, Cerita Lokal Tidak menarik.**  
*<http://www.harianjogja.com/baca/2013/11/03/buku-cerita-anak-cerita-lokal-tidak-menarik-462144>*
2. Dhieni, Nurbiana dkk. (2005). **Metode Pengembangan Bahasa.** Jakarta: Universitas Terbuka.
3. Sarwono, Jonathan. (2006). **Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif.** Graha Ilmu, Yogyakarta.
4. Osterwalder, Alexander. (2013). **Business Model You.** New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
5. Keeley, Larry. (2013). **Ten Types Of Innovation: The Discipline of Building Breakthroughs.** Wiley.
6. Sarumpaet, Riris K. Toha. (2003). **Struktur Bacaan Anak, dalam “Teknik Menulis Cerita Anak”.** Yogyakarta: Pink Books, Pusbuk, dan Taman Melati.
7. Sujiono, Yuliani N dan Sujiono Bambang. (2010). **Bermain Kreatif Berbasisi Kecerdasan Jamak.** Jakarta: PT. Indeks