JURNAL SELARAS RUPA
ISSN 2460-7940 | Vol.4 No.2 – Desember 2023
https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/selarasrupa
Publishing: LPPM Institut Desain dan Bisnis Bali

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TANAM KINI TUAI NANTI UNTUK ANAK USIA 4-8 TAHUN DI DENPASAR

Ni Komang Widyastuti [1], I Kadek Jayendra Dwi Putra[2], I Dewa Gede Purnama Yasa[3]

[1,2,3]Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Desain dan Bisnis Bali

e-mail: nikomangwidyastuti@gmail.com[1], jayendra@std-bali.ac.id [2], dewa_purnama87@std-bali.ac.id[3]

INFORMASI ARTIKEL

Received : Oktober
Accepted : Nopember
Publish online : Desember

A B S T R A C T

Environmental care is an attitude and action to prevent damage to the surrounding natural environment and strive to repair existing damage. Families play an important role in facilitating their family members to have a sense of love for the environment so that they can be more responsible for protecting their environment by learning to grow crops and not destroying plants and not littering. During modernization, agriculture and plant cultivation are less favored by children because they are considered dirty and outdated. In addition, the lack of education in terms of plant cultivation is one of the factors for the decline in children's interest in this field. This design uses primary data collection methods in the form of observation and interview methods. As for secondary data collection, it is obtained by means of library methods, documentation, and internet studies. There fore it can be concluded that, there are still few interactive books on the theme of farming that are spread in the community so that this book is designed to add options for children's interactive book themes. This interactive book is expected to be an educational medium about protecting and caring for the environment for children, especially those aged 4-8 years and can inspire them to do farming activities in the home environment.

Key words: *Interactive Book, farming, fruit plants, flower plants*

A B S T R A K

Peduli lingkungan merupakan sikap dan tindakan untuk mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya serta berupaya untuk memperbaiki kerusakan-kerusakan yang sudah ada. Keluarga berperan penting untuk memfasilitasi anggota keluarganya agar memiliki rasa cinta terhadap lingkungan sehingga bisa lebih bertanggung jawab untuk menjaga lingkungannya dengan cara belajar bercocok tanam dan tidak merusak tumbuhan dan tidak membuang sampah sembarangan. Pada masa modernisasi bidang pertanian dan budidaya tanaman kurang digemari oleh anak – anak karena dianggap kotor dan ketinggalan zaman.

Selain itu, kurangnya edukasi dalam hal budidaya tanaman menjadi salah satu faktor menurunnya minat anak – anak terhadap bidang ini. Dalam perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data primer yang berupa metode observasi dan wawancara. Sedangkan untuk pengumpulan data sekunder diperoleh dengan cara metode kepustakaan, dokumentasi, dan kajian internet. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa, masih sedikitnya buku interaktif mengenai tema bercocok tanam yang tersebar di masyarakat sehingga buku ini dirancang untuk menambah opsi tema buku interaktif anak. Buku interaktif ini nantinya diharapkan mampu menjadi media edukasi mengenai menjaga dan merawat lingkungan bagi anak – anak terutama usia 4-8 tahun serta dapat menginspirasi untuk melakukan kegiatan bercocok tanam di lingkungan rumah.

Kata Kunci: Buku Interaktif, bercocok tanam, tanaman buah, tanaman bunga

PENDAHULUAN

Peduli lingkungan merupakan sikap dan tindakan untuk mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya serta berupaya untuk memperbaiki kerusakan-kerusakan yang sudah ada. Jika seseorang tidak pedulinya terhadap lingkungan dapat menimbulkan permasalahan yang sering terjadi terhadap kelestarian lingkungan seperti mudahnya terjadi banjir ketika hujan turun[1]. Peduli lingkungan didefinisikan sebagai sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. Dapat dikatakan karakter peduli lingkungan yaitu suatu sikap yang dimiliki oleh seseorang yang berupaya untuk memperbaiki dan mengelola lingkungan sekitar secara benar sehingga lingkungan dapat dinikmati secara terus menerus tanpa merusak keadaannya, serta menjaga dan melestarikan sehingga ada manfaat yang berkesinambungan.

Keluarga berperan penting untuk memfasilitasi anggota keluarganya agar memiliki rasa cinta terhadap lingkungan sehingga bisa lebih bertanggung jawab untuk menjaga lingkungannya dengan cara belajar bercocok tanam dan tidak merusak tumbuhan dan tidak membuang sampah sembarangan[2]. Orang tua merupakan pendidik utama yang berperan penting dalam pembentukan karakter pada anak. Orang tua akan berupaya mendidik anak-anaknya dalam dimensi kognitif, psikomotorik serta nilai-nilai. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan yang dimiliki orang tua sangat penting dalam mendidik anak-anak terutama pada pendidikan karakter berbasis lingkungan. Lingkungan hidup merupakan ruang yang ditempati suatu makhluk hidup bersama dengan benda hidup dan tak hidup di dalamnya[3]. Orang tua perlu untuk mengedukasi anak – anak akan pentingnya lingkungan bagi kehidupan. Melalui alam sekitar anak mampu mengembangkan kemampuannya dalam bermain, mengembangkan imajinasinya dan anak mampu mengembangkan kemampuannya dalam bercerita tentang apa saja yang dia lihat di lingkungannya.

Masa kanak – kanak merupakan masa pertumbuhan dimana anak pada masa ini otak mereka akan menyimpan banyak hal yang dialami terutama yang disenangi. Anak pada usia 4 – 8 tahun mulai menyukai permainan sosial dan cenderung mempunyai rasa penasaran dan rasa ingin tahu pada hal – hal yang ada disekitar mereka[4]. Rasa ingin tahunya membuat mereka selalu ingin bereksplorasi dengan hal – hal yang mereka lihat dan yang ingin mereka lakukan, senang bermain dan peka terhadap rangsangan sekitar. Pada kelompok usia ini merupakan masa pra sekolah di bangku taman kanak - kanak dan kelas rendah di bangku sekolah dasar. Usia ini anak mampu memahami konsep, melakukan arahan yang sederhana, mulai peka untuk menerima berbagai stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja dimana terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon pada stimulasi dan berbagai upaya-upaya pendidikan yang dirangsang oleh lingkungan[5].

Pada masa pertumbuhan biasanya anak – anak lebih menggemari bermain daripada hal lainnya, apalagi pada zaman yang modern ini anak – anak lebih sering bermain gawai di rumah daripada aktivitas di luar ruangan. Kebiasaan bermain gawai memang tidak dapat dihilangkan namun anak dapat diajak melakukan aktivitas luar ruangan yang dapat memberikan

pengalaman secara langsung, pengenalan alam yang berkelanjutan menjadi sumber vital bagi fisik, perkembangan emosional, dan intelektual anak[6] aktivitas luar ruangan dapat dilakukan seperti bercocok tanam, memasak, membaca buku cerita, maupun melukis.

Pada masa modernisasi bidang pertanian dan budidaya tanaman kurang digemari oleh anak – anak karena dianggap kotor dan ketinggalan zaman. Selain itu, kurangnya edukasi dalam hal budidaya tanaman menjadi salah satu faktor menurunnya minat anak – anak terhadap bidang ini (Damar:2021). Orang tua harus menyediakan media yang terampil untuk memperkenalkan lingkungan pada anak usia dini melalui pembelajaran tentang kesadaran lingkungan dengan bercocok tanam guna menjaga lingkungannya tetap asri.

Media yang umum digunakan dalam penyampaian informasi adalah buku. buku yang memiliki ilustrasi berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis oleh karena itu, gambar dalam cerita anak-anak harus hidup, edukatif, dan komunikatif.

Namun, anak-anak yang baru mengenal huruf dan baru belajar membaca tidak terlalu tertarik dengan buku yang sepenuhnya berisi teks, sehingga penyampaian informasi tidak begitu efektif. Adanya media buku interaktif yang merupakan lembaran kertas berisi informasi yang dapat dilakukan sebuah interaksi oleh pembaca, anak-anak akan lebih mudah untuk menyerap informasi yang ada di dalamnya, memahami alur cerita, teks yang dibuat sederhana dan penggambaran visual yang menarik akan dapat membantu anak-anak tertarik mempelajari hal yang ada dalam sebuah buku. Gambar dan tulisan akan mengeksplorasi imajinasi dari buku yang dilihatnya, sehingga isi buku bisa terasa nyata bagi mereka. Buku interaktif yang dikemas lebih menarik, mampu menarik perhatian anak dan dapat memotivasi anak untuk lebih memahami pelajaran. Selain itu dibutuhkan pendamping seperti orang tua atau guru untuk mendampingi anak dalam memaknai isi cerita.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana cara anak mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan dan perbedaannya. Anak usia 4 – 8 masuk pada katagori pra-operational dimana pada tingkat ini, anak telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal diluar dirinya. Anak sudah dapat memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan tanda–tanda dan simbol. Sehubungan dengan hal tersebut, buku interaktif akan dapat membantu anak untuk memahami isi buku mengenai topik bercocok tanam.

Dengan demikian, dari hal – hal yang sudah dipaparkan di atas, penulis merasa perlu mengangkat permasalahan ini sebagai studi kasus melalui perancangan media baru buku interaktif tanam kini tuai nanti untuk anak usia 4 – 8 tahun yang sangat cocok jika diterapkan dalam proses pembelajaran dan penyampaian informasi untuk membantu orang tua memberikan pendidikan karakter berbasis lingkungan kepada anak-anak. Media buku interaktif ini dapat merangsang anak dalam proses belajar dan juga membaca sehingga mampu digunakan sebagai sarana edukasi sebelum praktek untuk mengenalkan tanaman dan gambaran kecil tentang proses penanaman tanaman.

METODE PENELITIAN

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuisioner.

1. Observasi
   Penulis melakukan observasi di tiga toko buku yang berlokasi di tengah kota Denpasar yaitu toko buku Gramedia, toko buku Garuda Wisnu, dan toko buku Toga Mas. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui jenis buku interaktif anak yang terdapat di toko buku serta bagaimana penggunaan ilustrasi, warna, tipografi, dan layout yang digunakan. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengetahui rentang usia target pasar buku interaktif anak.
2. Wawancara
   Penulis melakukan wawancara dengan guru TK Kartika VII 14 di Denpasar Timur dan guru TK PGRI di Denpasar Barat sedangkan guru SDN 22 Dangin Puri di Denpasar Utara dan guru SDN 13 Pedungan di Denpasar Selatan. Penulis juga melakukan wawancara dengan dokter anak dan psikolog anak yang berada di Kota Denpasar. Data yang telah dikumpulkan oleh penulis mengenai masih efektifnya topik bercocok tanam di kalangan anak usia 4-8 tahun di Denpasar dengan menanam jenis tanaman bunga dan buah.
3. Kuesioner
   Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari beberapa orang tua sebagai responden dengan rentan 30-40 tahun yang memiliki anak usia 4-8 tahun di Denpasar. Data diperoleh dengan cara menyebar kuesioner secara online dengan jumlah pertanyaan sebanyak 11 pertanyaan. Hasil dari data ini akan digunakan sebagai acuan untuk membuat konten dalam buku interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tanam kini tuai nanti adalah judul buku yang membahas mengenai bercocok tanam di pekarangan rumah dengan menggunakan tanaman jenis hortikultura. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia hortikultura merupakan teknologi untuk menggarap tanah dan tanaman sampai menghasilkan (panen) untuk keperluan hidup manusia. Tanaman hortikultura adalah tanaman yang biasanya ditanam oleh masyarakat di kebun atau pekarangan rumah. Hortikultura berasal dari bahasa latin yaitu, “hortus” yang berarti tanaman kebun dan “cultura/colere” memiliki arti budidaya sehingga dapat disimpulkan sebagai budi daya tanaman kebun (Nur’aini, 2019:2). Lebih spesifik, hortikultura adalah budidaya tanaman di kebun atau di sekitar tempat tinggal ataupun di lahan pekarangan yang berfokus pada penanaman tanaman buah (pomologi/frutikultura), tanaman bunga (florikultura), tanaman sayuran (olerikultura), tanaman obat (biopharmaca), dan taman (lansekap).

Analisa SWOT

Analisa SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi. Analisa ini didasarkan pada hubungan atau interaksi antara unsur - unsur internal yaitu kekuatan dan kelemahan serta terhadap unsur-unsur eksternal yaitu peluang dan ancaman. Analisiss SWOT digunakan untuk memperoleh pandangan dasar mengenai strategi yang diperlukan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, dalam hal ini pengkajian tentang upaya apa saja yang dapat dijadikan solusi alternatif dalam pengelolaan dan pengembangan strategi.

1. Strength (Kekuatan)

a. Memberi informasi mengenai tanaman dengan singkat dan jelas.
b. Buku interaktif memberikan pengalaman menyenangkan kepada pembaca karena memiliki kejutan interaktif pada setiap halamannya dengan ilustrasi kartun yang menarik.
c. Mempermudah orang tua saat membacakan buku interaktif karena orang tua bercerita sesuai dengan alur interaktif pada setiap halamannya.
d. Anak – anak dapat melatih imajinasi melalui ilustrasi dan interaktif yang disajikan oleh buku.
e. Pada buku interaktif menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak – anak.

2. Weakness (Kelemahan)

a. Kurangnya minat membaca buku tentang topik bercocok tanam.
b. Proses pembuatan akan lebih lama dan mahal karena adanya material yang perlu di tumpuk dan menggunakan material berkualitas.
c. Hanya membahas topik bercocok tanam dan informasi pendukung, sehingga tidak ada topik lain pada buku ini.
d. Buku rentan mudah rusak jika perawatan buku tidak diperhatikan.

3. Opportunity (Peluang)

a. Topik terkait bercocok tanam dalam bentuk interaktif masih sedikit.
b. Buku interaktif ini akan membantu orang tua untuk memberikan Pendidikan bercocok tanam pada anak.
c. Dengan buku interaktif dapat menumbuhkan kembali minat anak – anak dalam membaca buku.
d. Buku interaktif ini mampu menjadi media mengalihkan perhatian anak untuk tidak kecanduan menggunakan gawai.

4. Threat (Ancaman)

a. Persaingan dengan produk serupa yang sudah ada di masyarakat.
b. Beberapa orang tua kurang peduli terhadap pembelajaran bercocok tanam.
c. Media buku mulai tergantikan oleh buku elektronik, dimana banyak buku elektronik dan aplikasi yang disediaka secara gratis.

Analisa VALS

VALS (*Value, Attitude, Lifestyle*) adalah suatu cara yang digunakan untuk mengamati sikap, kebutuhann, keinginan dan letak demografis seorang individu dan kemudian mengelompokkan individu-individu tersebut berdasarkan ciri-ciri kepribadian mereka. Segmentasi pasar ini dirancang untuk membimbing dalam menyesuaikan produk dan layanan untuk menarik target konsumen yang paling mungkin untuk membeli produk tersebut (Setijani dkk, 2019:35).

1. Value
   a. Anak-anak pada masa 4 – 8 tahun memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan berbagai keterampilan.
   b. Pada fase ini, anak-anak sangat antusias serta senang berimajinasi sehingga disebutlah fase ini sebagai usia bermain dan belajar.
2. Attitude
   a. Anak-anak berperilaku dinamis dimana senang bermain dan bersosialisasi.
   b. Mudah terpengaruh dan mempengaruhi lingkungan sosial mereka, yang mana berasal dari lingkungan keluarganya dan kelompok bermainnya.
3. Lifestyle
   a. Gaya hidup anak – anak cenderung modern dengan teknologi informasi, sehingga perlu dorongan agar anak memiliki minat terhadap kegiatan luar ruangan dan memperhatikan lingkungan sekitar.

Target Segmentasi Pasar

1. Demografi
   Dari segi demografi target pasar yang ingin dicapai adalah anak - anak dengan rentang usia 10 - 15 tahun. Dengan jenjang pendidikan dari SD hingga SMP. Serta dari semua kalangan kelas sosial
2. Geografi
   Secara geografis target utama dari animasi pendek ini adalah anak - anak di Bali. Namun tidak menutup kemungkinan kepada target sekunder yaitu dari luar Bali.
3. Psikografi
   Target pasar yang ingin dituju adalah anak - anak yang imajinatif, kreatif, menggunakan gawai, dan yang biasa bermain game.
4. *Behaviour*
   Dari segi behaviour biasanya akan dituju mulai dari anak – anak yang terbiasa menonton animasi. Kemudian anak – anak masih suka mengeksplorasi dan karena masih banyak yang perlu mereka ketahui. Serta anak - anak yang menyukai kesenian dan budaya Bali.

Strategi Media

Media utama dalam perancangan ini adalah buku interaktif, maskot, dan kemasan. Media penunjang berupa konten media sosial Instagram, poster, totebag, tumbler, X-Banner, stiker, dan spidol.

Strategi Kreatif

a. Pesan

Pesan yang ingin disampaikan pada perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" adalah buku sebagai media pendamping di rumah untuk mendukung pengetahuan anak mengenai tanaman dan cara merawatnya. Bentuk pesan yang ditampilkan berupa pesan yang bersifat edukatif dan persuasif. Bentuk pesan ini akan digunakan pada beberapa media yang akan dirancang. Bentuk pesan yang bersifat edukatif pada buku akan berisi tutorial cara menanam tumbuhan, bahan dan alat untuk menanam, cara merawat tanaman, dan terdapat tanya jawab di beberapa halaman bukunya untuk melatih pengetahuan anak. Bentuk pesan bersifat persuasif pada buku berisi ajakan dan larangan yang perlu dilakukan oleh para pembacanya ketika bercocok tanaman.

b. Strategi Visual

1. Ilustrasi

   Strategi visual yang akan diimplementasikan pada perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" adalah dengan menggunakan ilustrasi teknik digital berbasis bitmap pada cover dan seluruh isi buku dengan menggunakan gaya ilustrasi kartun.

2. Warna

   Warna yang digunakan pada buku ini menggunakan warna – warna alam seperti warna biru, hijau, dan coklat agar memberikan kesan kesejukan. Pada setiap ilustrasinya menggunakan kombinasi warna *analogous* dan *tetradic* dengan mood warna morninglight yang memberikan kesan hangat, ceria dan berjiwa muda hingga sesuai dengan karakteristik anak – anak.

3. Tipografi

   Pada tipografi akan menggunakan jenis huruf dekoratif sebagai judul dan jenis huruf *sans serif* sebagai isi. Penggunaan jenis huruf dekoratif sebagai judul untuk menarik target pasar anak – anak karena terlihat unik dan jenis huruf ini mendukung topik buku mengenai bercocok tanam. Jenis huruf *sans serif* digunakan karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga akan memudahkan target pasar untuk membacanya.

4. Teks

   Teks yang akan digunakan pada perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" dan media promosi akan bersifat edukatif dan persuasif dimana akan menggunaka kalimat yang memberi pengetahuan dan berisi bujukan atau ajakan dan larangan yang perlu dilakukan.

c. Gaya Visual

Gaya visual yang digunakan dalam perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" adalah dengan menampilkan kesan sederhana dan *modern* menggunakan ilustrasi bitmap dengan penerapan ilustrasi menggunakan gaya ilustrasi kartun. Kartun mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat. Selain itu penggunaan gaya ilustrasi kartun untuk memberikan kesan ceria, santai dan menarik.

d. *Positioning*

Positioning adalah tindakan untuk menawarkan produk melalui media promosi dengan menonjolkan pada kelebihan atau keunggulan yang dimiliki oleh produk sehingga mengandung arti dalam benak konsumen. *Positioning* pada perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" sebagai buku pendamping pembelajaran di luar sekolah dimana buku ini memiliki kegiatan interaktif pada setiap halamannya sehingga anak, buku, dan orang tua dapat melakukan interaksi selain membaca buku di waktu luang. Pada isi buku ini menjelaskan dengan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak – anak sebagai target utama pemasaran buku interaktif ini. Buku ini memiliki visual yang menarik karena menggunakan ilustrasi Teknik digital bitmap dengan gaya *children illustration.* Buku interaktif akan mempererat jalinan hubungan orang tua dengan anak.

Konsep Desain

Berdasarkan pada *brainstorming*, kata kunci yang penulis dapatkan adalah baik, ceria, interaktif, dan mencapai tujuan. Dari beberapa kata kunci tersebut menghasilkan konsep "Efthalia Buana". Efthalia berasal dari kata Yunani yang memiliki arti bunga atau mekar. Efthalia akan menggambarkan kata kunci baik dan ceria sedangkan buana berasal dari Bahasa Indonesia yang berarti bumi, berhasil dengan baik, cerdas, dan beruntung dimana kata ini akan menggambarkan kata kunci interaktif dan mencapai tujuan. Jadi, Efthalia Buana adalah berhasil dengan baik.

Dalam kaitannya dengan perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" Efthalia Buana mempunyai makna untuk mengajak anak – anak mengikuti alur topik dan interaktif yang disajikan dalam setiap halaman buku sehingga mendapatkan hasil yang baik dan diinginkan seperti anak menjadi lebih banyak mengenal kosa kata, menjadi lebih kreatif, dan menambah rasa ingin tahu terhadap bercocok tanam atau tentang tanaman selain itu anak juga dapat menghargai sebuah proses untuk mendapat sesuatu yang baik.

Dalam memvisualisasikan perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" akan menggunakan ilustrasi teknik digital gaya kartun yang berbasis bitmap dengan menggunakan 2 karakter yakni perempuan dan laki – laki yang bernama Thalia dan Buana. Karakter ini nantinya akan digunakan sebagai maskot yang hadir pada hampir seluruh media promosi. Ilustrasi latar yang digunakan pada buku ini adalah lingkungan rumah. Seluruh ilustrasi menggunakan warna yang cerah, ceria, dan warna yang memberi kesan sejuk dan didominasi oleh warna alam seperti hijau, coklat, dan biru. Pada perancangan buku interaktif ini menggunakan font jenis *sans serif* dan dekoratif. Jenis huruf *sans serif* untuk mendukung tema anak - anak dimana jenis huruf ini memiliki kesan ceria dan santai yang akan digunakan pada isi halaman buku. Jenis huruf dekoratif akan digunakan sebagai judul untuk memberikan kesan pertama pada target pasar dan mampu menarik konsumen untuk membaca buku ini.

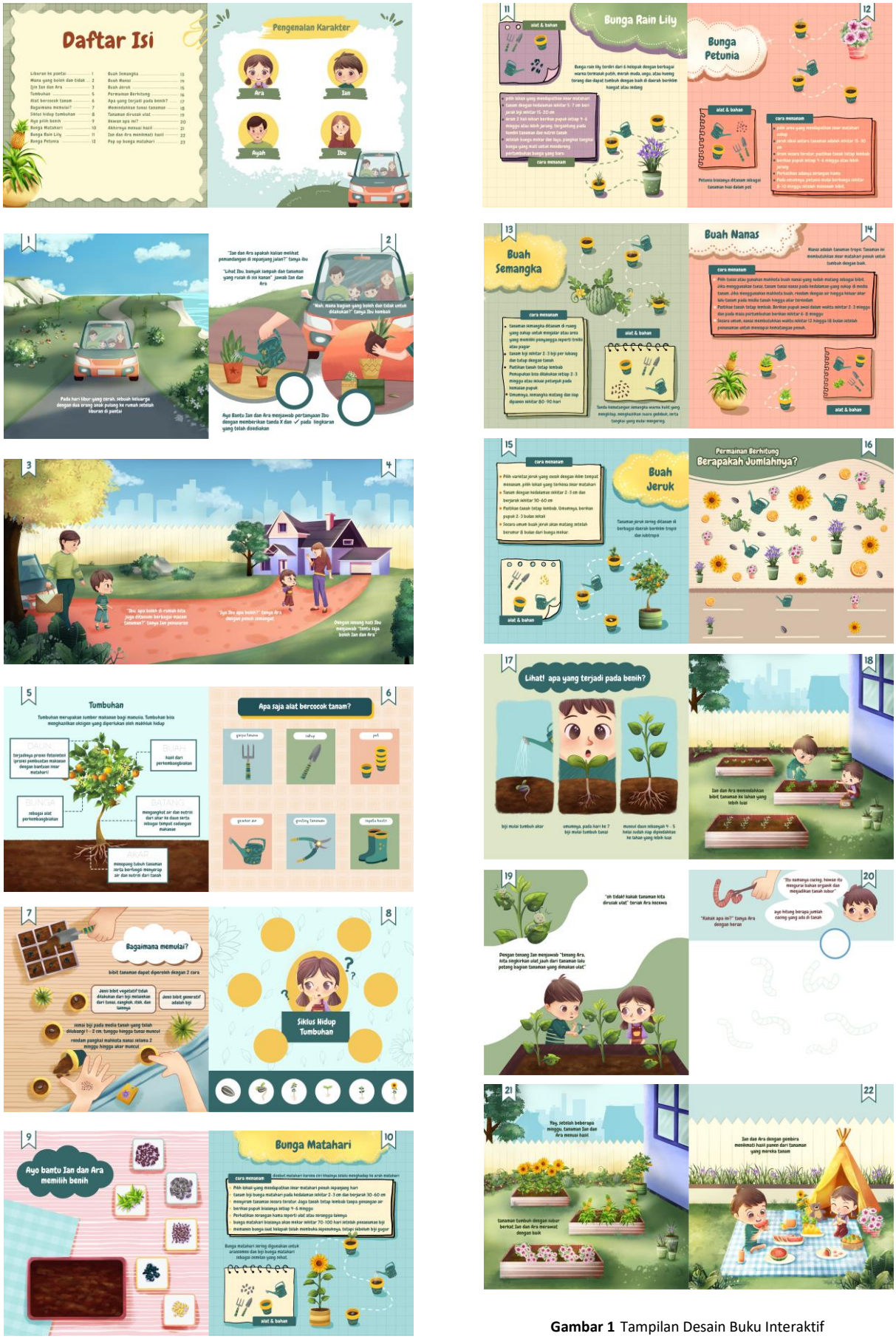
Seluruh media utama dan media penunjang akan dibuat serempak sesuai dengan identitas yang telah ditentukan sehingga karya desain yang dibuat memiliki keselarasan antara media satu dengan media lainnya.

Dari hasil brainstorming yang telah dilakukan berdasarkan konsep desain Efthalia Bhuana, penulis mendapatkan kata kunci bitmap, *crayon, bright*, dan menyenangkan. Kata kunci ini di pilih karena dapat mempresentasikan konsep desain Efthalia Buana dimana kata kunci ini akan menjadi acuan dalam perancangan media utama dan media penunjang buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti".

Pemilihan kata kunci bitmap dan krayon ini karena penulis ingin pada media utama dan media penunjang memiliki tekstur krayon yang akan menjadi ciri khas pada desain dan juga berfungsi untuk menyelaraskan desain satu dengan yang lainnya. Penggunaan kata kunci bitmap mengacu pada *software* yang akan digunakan dalam merancang media utama dan media penunjang karena ilustrasi yang dibuat tampak lebih realistis dan penggunaan warna dapat lebih banyak. Kata kunci *bright* mengacu pada penggunaan warna – warna yang terang karena cocok dengan penggunaan warna bumi seperti coklat, hijau, dan biru. Kata kunci menyenangkan yang digunakan dalam merancang media untuk dapat menarik minat target market pasar anak – anak.

Visualisasi Media

1. Buku Interaktif



Gambar 1 Tampilan Desain Buku Interaktif
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

2. Maskot

Gambar 2 Tampilan Desain Maskot
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

3. Kemasasn

Gambar 3 Tampilan Desain Kemasan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

4. Konten Media Sosial Instagram

Gambar 4 Tampilan Desain Konten Instagram
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

5. Poster

Gambar 5 Tampilan Desain Poster
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

6. Totebag

Gambar 6 Tampilan Desain Tote Bag
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

7. Tumbler

Gambar 7 Tampilan Desain Tumbler
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

8. X-Banner

Gambar 8 Tampilan Desain X-Banner
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

9. Stiker

Gambar 9 Tampilan Desain Stiker
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

10. Spidol

Gambar 10 Tampilan Desain Spidol
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan proses perancangan buku interaktif Tanam Kini Tuai Nanti untuk anak usia 4-8 tahun di Denpasar serta media promosi yang telah dijelaskan pada bab – bab sebelumnya, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

Konsep yang tepat untuk perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" adalah Efthalia Bhuana. Dalam kaitannya dengan perancangan buku interaktif "Tanam Kini Tuai Nanti" Efthalia Buana mempunyai makna untuk mengajak anak – anak mengikuti alur topik dan interaktif yang disajikan dalam setiap halaman buku sehingga mendapatkan hasil yang baik dan diinginkan seperti anak menjadi lebih banyak mengenal kosa kata, menjadi lebih kreatif, dan menambah rasa ingin tahu terhadap bercocok tanam atau tentang tanaman. Selain itu anak juga dapat menghargai sebuah proses untuk mendapat suatu hal yang baik. Konsep ini diterapkan pada seluruh media utama dan media penunjang. Ilustrasi dibuat secara digital dengan penggunaan brush yang memiliki tekstur krayon sehingga ilustrasi akan terlihat lebih santai dan menyenangkan bagi target pasar anak – anak. Buku interaktif ini dirancangan dengan menggunakan lebih banyak ilustrasi dan teks yang singkat pada setiap halamannya. Warna yang digunakan pada perancangan ini di dominasi oleh warna bumi yaitu hijau, biru, dan coklat untuk mendukung tema buku yaitu bercocok tanam.

Pada buku interaktif ini diberikan simulasi cara bercocok tanam pada setiap halaman bukunya mulai dari cara menyemai lalu memindahkan ke lahan yang lebih luas, alat dan bahan yang diperlukan saat bercocok tanam, cara perawatan dengan pemberian pupuk dari air secara teratur, merawat tanaman agar terhindar dari hama sampai akhirnya waktu panen tiba. Karakter utama pada buku ini menikmati hasil yang telah mereka tanam dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik pula.

Media promosi yang tepat untuk mempromosikan buku interaktif Tanam Kini Tuai Nanti adalah Poster, X-Banner, media sosial Instagram, totebag, tumbler, merchandise berupa spidol dan stiker. Media tersebut diharapkan mampu memperkenalkan produk ke target pasar yang telah ditentukan dan memberikan efek pada penujalan produk.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ismail M. Jen. 2021. “Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan dan Menjaga Kebersihan di Sekolah”. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. 4 (1):60.

[2] Lesmi Kirana, Triyani. 2022. “Upaya Guru Dalam Penanaman Kesadaran Diri Terhadap Lingkungan Pada Anak Usia Dini”. Jurnal Pendidikan Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat”. 4 (2):458

[3] Wihardjo Sihadi Darmo & Rahmayanti Henita. 2021. Pendidikan Lingkungan Hidup. Jawa Tengah: Penerbit PT Nasya Expanding Management.

[4] Damar Aris Arya. 2021. “Perancangan Game Tata Cara Bercocok Tanam Berbasis Android”. Thesis. Jember: PS Teknologi Informasi Pliteknik Negeri Jember.

[5] Nugraha Bayu. 2015. “Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini”. Jurnal Pendidikan Anak. 4 (1):562

[6] Ratnasari Eka Mei. 2020. “Outdoor Learning Terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini”. Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal. 8 (2):187.

[7] Wijaya, Shan Immanuel, Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, and Gede Jaya Putra. "PERANCANGAN BUKU EDUKASI TERRARIUM MINI GREENHOUSE DI KABUPATEN BADUNG." Jurnal Selaras Rupa 3.1 (2022): 36-47.

[8] Pratama, I. TA: Penciptaan Buku Pop-up Mesatua Bali Berjudul" I Lubdhaka" Dengan Teknik Pull Tab Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional. Diss. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2015.