

ABSTRAK

PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF PAKAIAN ADAT INDONESIA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh
Clara Riyanti Teresa
NRP 1264004

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan berbagai kebudayaan, salah satu hasil budayanya adalah Pakaian Adat. Menurut kurikulum Sekolah Dasar Indonesia tahun 2013, materi Pakaian Adat Indonesia diajarkan pada kelas 4 Sekolah Dasar. Penulis mendapat fakta bahwa hanya sedikit anak-anak yang tertarik dengan Pakaian Adat Indonesia karena media pembelajaran yang digunakan sangat minim dan tidak menarik. Kemajuan teknologi saat ini khususnya pada *smartphone* dapat menjadi sarana terbaik untuk menerapkan edukasi yang lebih menarik bagi anak-anak.

Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan Pakaian Adat Indonesia dengan cara yang menarik dan inovatif sehingga membangkitkan minat belajar anak-anak. Mengajarkan materi Pakaian Adat Indonesia dengan menggunakan media buku dan memanfaatkan ketertarikan anak-anak terhadap *smartphone*. Melalui perancangan ini, buku tetap menjadi media utama pembelajaran, yang menarik bagi anak-anak sehingga materi Pakaian Adat Indonesia dapat tersampaikan dengan efektif.

Metode yang digunakan adalah dengan merancang buku interaktif yang berintegrasi dengan aplikasi *smartphone* untuk menyampaikan informasi tentang Pakaian Adat Indonesia kepada anak-anak. Buku dengan visual yang menarik dan interaktif *peek-a-boo* yang dapat terhubung dengan aplikasi *smartphone* sebagai pendukung dengan fitur audio yang menarik. Melalui perancangan ini, diharapkan anak-anak dapat mengenal dan tertarik dengan Pakaian Adat Indonesia sehingga Pakaian Adat Indonesia dapat dikenal sejak dini.

Kata kunci : anak-anak, buku, interaktif, pakaian adat Indonesia

ABSTRACT

DESIGNING AN INTERACTIVE BOOK ABOUT INDONESIAN TRADITIONAL CLOTHING FOR PRIMARY SCHOOL AGE CHILDREN

Submitted by

Clara Riyanti Teresa

NRP 1264004

Indonesia is an archipelago with a variety of cultures, one of which is the traditional clothing. According to the Indonesian elementary school curriculum in 2013, the contents about Indonesian Traditional Clothing are taught in grade 4 elementary school. The writer gathered the fact that only a few children who are interested in Indonesian Traditional Clothing because the learning media is very minimal and unattractive. The improvements of technology especially on smartphone can be the best way to apply the more attractive education for children.

This design aims to introduce Indonesian Traditional Clothing in interesting and innovative ways to improve children's interest. It also uses attractive media in books and takes advantage of the children's smartphone to teach the material of Indonesian Traditional Clothing. Through this design, the book still serves as the main medium of learning, to attract children to learn about Indonesia clothing can be delivered effectively.

The method used is to create an interactive book that integrates with smartphone applications to convey information about Indonesian Traditional Clothing to children. The book is completed with interesting visual and peek-a-boo interactive that can be connected to a smartphone application as a supporting medium with audio features. Through this book design, children can get to know and be interested in Indonesian Traditional Clothing, so it can be known from the early age.

Keywords: book, children, Indonesian traditional clothing, interactive

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	5
BAB II : LANDASAN TEORI	6
2.1 Buku	6
2.1.1 Pengertian Buku	6
2.1.2 Jenis Buku	6
2.1.3 Buku Interaktif	8
2.1.4 Jenis Buku Interaktif	8
2.2 <i>Smartphone</i>	11
2.2.1 Aplikasi <i>Smartphone</i>	12
2.2.2 Augmented Reality	13
2.3 Pengertian Pakaian	14
2.4 Pakaian Adat Indonesia	14

2.5	Perkembangan Psikologis Anak	15
2.6	Anak dan Teknologi	16
2.7	Sekolah Dasar	16
2.7.1	Kurikulum Kelas 4 Sekolah Dasar	17
2.8	Ilustrasi	18
2.9	Tata Letak	19
 BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH		20
3.1	Data dan Fakta	20
3.1.1	Data Pakaian Adat Indonesia	20
3.1.2	Data Pakaian Tradisional Sumatera	26
3.1.3	Penerbit	40
3.1.4	Data Hasil Wawancara	42
3.1.5	Data Hasil Kuesioner	46
3.1.6	Tinjauan terhadap Proyek Sejenis	54
3.2	Analisis Permasalahan berdasarkan Data dan Fakta	57
3.3	Analisa Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	57
3.3.1	Analisa <i>Segmenting, Targeting, dan Positioning</i>	57
3.3.2	Analisa <i>Strengths, Weakness, Opportunities, Threats</i>	59
 BAB IV : PEMECAHAN MASALAH		60
4.1	Konsep Komunikasi	60
4.2	Konsep Kreatif	60
4.2.1	Warna	61
4.2.2	Ilustrasi	62
4.2.3	Tata Letak	63
4.2.4	Tipografi	63
4.2.5	Aplikasi	65
4.3	Konsep Media	65
4.4	Hasil Karya	67
4.4.1	Perkiraan Biaya Anggaran	81

BAB V : PENUTUP

5.1 Simpulan 82

5.2 Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 84

LAMPIRAN 86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.4.1 Buku interaktif <i>pop up</i>	8
Gambar 2.1.4.2 Buku interaktif <i>peek a boo</i>	9
Gambar 2.1.4.3 Buku interaktif <i>pull tab</i>	9
Gambar 2.1.4.3 Buku interaktif <i>hidden object</i>	10
Gambar 2.1.4.4 Buku Interaktif <i>Games</i>	10
Gambar 2.1.4.5 Buku Interaktif <i>Play a sound</i>	10
Gambar 2.1.4.6 Buku Interaktif <i>Touch and Feel</i>	11
Gambar 2.2.2.1 Contoh <i>Augmented Reality</i>	13
Gambar 3.1.2.1 Penerbit BIP	40
Gambar 3.1.4.2.1 Pilihan Contoh Gaya Ilustrasi	45
Gambar 3.1.4.1 Data tempat tinggal Responden	46
Gambar 3.1.4.2 Data pekerjaan Responden	46
Gambar 3.1.4.3 Data jenis kelamin anak Responden	47
Gambar 3.1.4.4 Data tingkat pendidikan anak Responden	47
Gambar 3.1.4.5 Data ketertarikan orangtua dengan Pakaian Adat Indonesia	48
Gambar 3.1.4.6 Data cara pengenalan pakaian adat ke anak Responden	48
Gambar 3.1.4.7 Data pentingnya pelestarian Pakaian Adat menurut Responden ...	49
Gambar 3.1.4.8 Data Responden pernah melihat buku Pakaian Adat	49
Gambar 3.1.4.9 Data penilaian Responden terhadap buku Pakaian Adat tersebut ..	50
Gambar 3.1.4.10 Data ketertarikan Responden untuk mengajarkan Pakaian Adat ..	50
Gambar 3.1.4.11 Data pilihan media pembelajaran anak	51
Gambar 3.1.4.12 Data kisaran harga yang dikeluarkan Responden	51
Gambar 3.1.4.13 Data tempat Responden membeli buku	52
Gambar 3.1.4.14 Data Responden mengajak anak saat membeli buku	52
Gambar 3.1.4.15 Data media promosi yang paling sering dilihat Responden	53
Gambar 3.1.5.1.1 Buku Ensiklopedia Negeriku	54
Gambar 3.1.5.2.1 Logo Octagon Studio	55
Gambar 3.1.5.2.2 Produk Octaland Studio	56
Gambar 4.2.1 <i>Moodboard</i> Pakaian Tradisional Sumatera	61

Gambar 4.2.1.1 <i>Colour Chart</i>	62
Gambar 4.2.1.2 Gaya Ilustrasi	62
Gambar 4.2.3.1 Tata Letak	63
Gambar 4.4.1 Cover Luar Serial	67
Gambar 4.4.2 Cover Luar Seri Sumatera	67
Gambar 4.4.3 Cover Dalam	68
Gambar 4.4.4 Pengenalan Indonesia	68
Gambar 4.4.5 Pengenalan Sumatera	69
Gambar 4.4.6 Pengenalan Kapal Ferri	69
Gambar 4.4.7 Lampung	70
Gambar 4.4.8 Bengkulu	70
Gambar 4.4.9 Sumatera Barat	71
Gambar 4.4.10 Nanggroe Aceh Darussalam	71
Gambar 4.4.11 Sumatera Utara	72
Gambar 4.4.12 Ulos	72
Gambar 4.4.13 Riau	73
Gambar 4.4.14 Kepulauan Riau	73
Gambar 4.4.15 Jambi	74
Gambar 4.4.16 Sumatera Selatan	74
Gambar 4.4.17 Bangka Belitung	75
Gambar 4.4.18 Penutup	75
Gambar 4.4.19 <i>Icon</i> Aplikasi	76
Gambar 4.4.20 Halaman Pembuka	76
Gambar 4.4.21 Halaman Utama	76
Gambar 4.4.22 Halaman Petunjuk	77
Gambar 4.4.23 Tampilan AR	77
Gambar 4.4.24 <i>Preview</i> Penjelasan	78
Gambar 4.4.25 <i>Loading Page</i>	78
Gambar 4.4.26 X-Banner	79
Gambar 4.4.27 <i>Social Media Post</i>	79
Gambar 4.4.28 Poster Peluncuran Buku	79
Gambar 4.4.29 Poster Pakaian Adat	80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.7.1.1 Kurikulum Kelas 4 Sekolah Dasar	17
Tabel 3.1.2.1 Data Pakaian Tradisioal Sumatera	39
Tabel 4.4.1 Perkiraan Biaya Anggaran	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Lembar kuesioner kepada orangtua murid	86
Lampiran B : Lembar wawancara dengan anak kelas 4 SD	88
Lampiran C : Moodboard	90
Lampiran D : Tipografi	93
Lampiran E : Layout	94
Lampiran F : Bahan Kertas	100
Lampiran G : Cover	102
Lampiran H : Tokoh	110
Lampiran I : Tampilan Aplikasi	112

