

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Edukasi 3 Kata Ajaib: Maaf, Terima Kasih, dan Tolong untuk Siswa TK Negeri di Jabodetabek

Alicia Suciadi

Program Studi DKV, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara
alicia.suciadi@student.umn.ac.id

Lalitya Talitha Pinasthika

Program Studi DKV, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Multimedia Nusantara
lalitya.talitha@umn.ac.id

Diterima: Oktober, 2023 | **Disetujui:** November, 2023 | **Dipublikasi:** Februari, 2024

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan salah satu tindakan esensial yang perlu diberikan pada anak usia dini, sebagaimana 80% pertumbuhan otak anak berkembang pada masa tersebut. Kurangnya penanaman pendidikan karakter pada usia dini dapat berdampak pada kurangnya rasa hormat dan sikap menghargai terhadap sesama. Sekolah menjadi salah satu pihak yang berperan penting dalam membangun karakter anak, sayangnya media yang disediakan oleh pemerintah masih kurang memadai. Nyatanya, minat belajar seorang anak dapat dipengaruhi oleh media edukasi yang digunakan. Berdasarkan program Kurikulum Merdeka, Kemendikbud membutuhkan media buku bacaan anak untuk memfasilitasi pengembangan literasi dan karakter anak melalui kegiatan bermain-belajar. Menanggapi ini, penulis mengusulkan perancangan media berupa buku ilustrasi interaktif yang mengajarkan kata 'maaf', 'terima kasih', dan 'tolong' sebagai 3 kata kunci dasar dalam bersikap sopan santun. Hasil akhir yang diharapkan adalah rancangan buku ilustrasi interaktif mengenai 3 kata ajaib yang mampu menarik minat anak belajar-bermain sejalan dengan program Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Buku Ilustrasi, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter merupakan kegiatan mendidik generasi selanjutnya agar dapat memiliki perilaku, sikap, watak, dan kebiasaan yang mencerminkan kepribadian baik dan teratur. Salah satu pendidikan karakter yang penting diajarkan kepada anak adalah sopan santun. Menurut Sutarti (2018), sopan santun merupakan sebuah sikap yang sudah diterapkan sebagai norma yang berlaku di dalam kehidupan masyarakat. Kata 'maaf', 'terima kasih', dan 'tolong' adalah tiga kata kunci dasar dalam bersikap sopan santun. Faktanya, di zaman modern ini karakter bangsa semakin merosot, banyak yang memiliki sifat individualis sehingga tidak memiliki rasa hormat dan menghargai orang lain (Aulia, 2022). Menurut Latifah (2021), hal ini dikarenakan kurangnya penanaman pendidikan karakter sejak dini. Kurangnya pendidikan karakter dapat berbahaya bagi individu dalam melangsungkan kehidupan sosialnya.

Penanaman karakter tepat diajarkan sejak usia dini karena 80% pertumbuhan otak anak berkembang pada masa tersebut. Lingkungan sekolah menjadi lembaga profesional yang memiliki peran penting dalam bertanggung jawab meningkatkan dan memperkuat perkembangan anak, baik cara berpikir hingga sikap/karakter anak. Namun, berdasarkan wawancara dan observasi, didapatkan bahwa media di sekolah TK Negeri masih kurang memadai. Melihat kejadian tersebut, Kemendikbud membuat program kurikulum Merdeka jenjang PAUD dan membutuhkan media buku bacaan anak untuk kegiatan menguatkan literasi dan penanaman karakter berbasis buku bacaan anak.

Buku dianggap sebagai media yang efektif dan efisien sebagai media edukasi karena dapat menyimpan banyak informasi di dalamnya. Buku interaktif menjadi salah satu jenis media pembelajaran yang dapat menarik perhatian, mengajak anak untuk berinteraksi, dan mengambil peran sebagai mainan (Kompas.com, 2021). Buku interaktif memiliki berbagai fitur, seperti *pop-up*, *lift the flap*, hingga *pull the tab*. Selain itu, interaktif juga dapat berupa konten cerita, yaitu pembaca dapat memilih jalan cerita, sehingga dapat mengerti pesan dan sebab akibat yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan media buku dengan gambar ilustrasi dan berbagai aktivitas interaktif untuk membantu edukasi 3 kata ajaib: maaf, terima kasih, dan tolong bagi anak usia dini.

KAJIAN TEORI

Sebelum melakukan perancangan, penulis melakukan penelitian studi literatur melalui beberapa buku dan jurnal. Studi literatur meliputi studi terhadap desain grafis, buku cerita anak, buku cerita interaktif, struktur cerita, ilustrasi, perancangan karakter, pendidikan karakter, hingga anak usia dini. Studi ini menjadi landasan bagi penulis dalam merancang buku ilustrasi interaktif untuk edukasi 3 kata ajaib bagi siswa TK Negeri di Jabodetabek.

Desain Grafis

Bentuk komunikasi visual yang terbentuk dari unsur-unsur visual disebut juga sebagai desain grafis (Landa, 2014). Desain grafis dapat mencakup berbagai fungsi dan pesan, sehingga mampu menjadi sebuah solusi yang efektif untuk mempengaruhi perilaku target sasaran dalam pengambilan keputusan.

Buku Cerita Anak

Buku merupakan sarana belajar yang terbagi sesuai dengan tingkat kemampuan dan minat anak. Pemilihan buku dapat disesuaikan berdasarkan kelompok usia dan tingkat pendidikan anak. Terdapat berbagai *genre* buku cerita anak, seperti fiksi, fantasi, hingga misteri. Secara umum, terdapat dua bentuk *storytelling* atau cara bercerita dalam buku cerita anak, yaitu *storybook* dan *picture book*. Menurut Ghozalli (2020), *storybook* digambarkan sebagai jenis buku yang didominasi dengan teks ketimbang ilustrasi, sedangkan *picture book* merupakan jenis buku yang menyampaikan pesannya melalui ilustrasi.

Buku Interaktif

Buku dapat diartikan interaktif jika dapat mengundang interaksi atau partisipasi. Menurut Indrasakti (2021), buku interaktif mencakup berbagai fitur menarik, terutama bagi anak-anak karena memberikan kesan mengajak bermain. Penggunaan buku interaktif dalam belajar, dapat membuat situasi pembelajaran lebih efisien, efektif, dan mudah diingat (Dyk & Hewitt, 2010).

Struktur Cerita

Storytelling merupakan salah satu tradisi manusia dalam bercerita. Piramida Freytag seringkali digunakan dalam penulisan cerita, baik cerita pendek, skenario, non fiksi, hingga puisi naratif. Hal ini dikarenakan polanya yang cukup sederhana. Saat merencanakan sebuah cerita, diperlukan struktur untuk menghasilkan cerita yang kuat dan menarik.

Menurut Glatch (2021), struktur naratif Piramida Freytag terbagi menjadi 5 bagian, yaitu *exposition*, *rising action*, klimaks, *falling action* dan resolusi.

Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa latin *illūstrō* merupakan sebuah gambar yang bertujuan menjelaskan sesuatu. Sedangkan, menurut KBBI, ilustrasi (ilus•tra•si) merupakan gambar, foto, lukisan, desain, ataupun diagram yang berguna untuk menjelaskan isi buku, tulisan, dan lain-lain. Menurut Ghozalli (2020), terdapat 3 bentuk dasar ilustrasi dalam buku cerita anak, yaitu *spread* (ilustrasi yang mengisi 2 halaman sekaligus), *single* (ilustrasi yang mengisi satu halaman), dan *spot* (ilustrasi lepasan dengan ukuran berbeda).

Perancangan Karakter

Langkah penting dalam mendesain sebuah buku cerita ilustrasi ialah perancangan karakter yang kuat (Ghozalli, 2020). Dalam menggali visual karakter terdiri dari lima langkah, yaitu riset karakter (referensi visual berupa jenis kelamin, usia, latar waktu, hingga sifat dan kebiasaan karakter), bermain bentuk (bulat, segitiga, dan kotak), ciri khas karakter (karakter memiliki keunikannya masing-masing), sketsa emosi (emosi yang dirasakan karakter dengan berbagai perilaku yang dilakukan karakter), dan permainan gaya gambar dan warna (penggambaran karakter dengan gaya khas yang senada dengan sifat, kebiasaan, dan jalan cerita).

Anak Usia Dini

Menurut Pasal pertama Peraturan Presiden Republik Indonesia No. 60 tahun 2014, anak usia dini didefinisikan sebagai anak sejak dalam kandungan sampai dengan usia 6 tahun. Usia dini merupakan masa emas karena anak mulai peka terhadap rangsangan dan informasi di sekitarnya. Pada masa ini, anak sudah siap untuk merespon berdasarkan pola perilaku sehari-hari dan menerapkan pembelajaran (Montessori, dalam Khadijah, 2017).

Pendidikan Karakter

Sutarti (2018) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah sarana yang digunakan manusia sepanjang kehidupannya agar dapat memiliki perubahan kehidupan maupun ilmu pengetahuan. Pada buku berjudul Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini, Sutarti (2018) menambahkan bahwa pendidikan karakter adalah kegiatan menanamkan nilai-nilai karakter agar setiap individu memiliki akhlak yang baik dan dapat memenuhi potensi dalam diri. Pendidikan karakter tepat diberikan dini karna merupakan usia kritis dan anak mampu menyerap informasi 80% dengan baik.

METODOLOGI

Perancangan ini menggunakan metode penelitian kombinasi. Penelitian dan pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi, studi eksisting, studi referensi, riset sekunder hingga *alpha* dan *beta test*.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan bersama dengan 4 orang dengan latar belakang yang berbeda, yakni orang tua dari anak usia dini, psikolog anak, kepala sekolah TK swasta, dan kepala sekolah TK Negeri. Perbedaan latar belakang ini bertujuan agar dapat memperoleh data dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Penulis melakukan wawancara secara daring dan luring dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait perancangan yang diangkat.

2. Observasi

Observasi bertujuan untuk mengamati dan mencatat perilaku dan aktivitas target. Penulis melakukan observasi secara daring dan luring. Observasi luring

dilaksanakan di TK Don Bosco II pada 8 Maret 2023 untuk mengetahui perbedaan respon/ketertarikan dan pemahaman anak terhadap buku yang dibacakan. Selain itu, observasi luring juga dilaksanakan di TK Negeri 01 Pulo Gadung pada 15 Maret 2023 untuk mengamati proses dan fasilitas belajar yang digunakan selama proses belajar mengajar. Observasi ini menggunakan kerangka AEIOU oleh Rick. E Robinson agar mendapatkan hasil penelitian yang maksimal.

3. Studi Eksisting

Pada studi eksisting, penulis menggunakan buku yang memiliki tema sama dengan buku yang dirancang penulis. Penulis melihat berbagai kekuatan maupun kelemahan yang sekiranya dapat menjadi masukan bagi penulis dalam melakukan perancangan. Buku yang digunakan untuk studi eksisting, ialah buku “Aku Tahu 4 Kata Ajaib” oleh Rien Nur Azizah dan buku cerita seri sikap baik ‘Maaf’, ‘Terima Kasih’, dan ‘Tolong’.

4. Studi Referensi

Studi referensi dilakukan sebagai acuan bentuk dan interaksi terhadap pembaca. Penulis menggunakan metode SWOT dalam meneliti buku yang memiliki fitur interaktif di dalamnya. Dengan ini, penulis menggunakan buku cerita terbitan Cerita Popup karya Michael Ananta dan Alit Dewantari yang berjudul “Yunus di Perut Ikan”.

5. Riset Sekunder

Tujuan penulis menggunakan metode riset sekunder adalah mengetahui kurikulum yang diterapkan pada jenjang TK/PAUD di Indonesia. Riset sekunder ini penulis lakukan dengan mengamati video dari laman Youtube PAUDPEDIA yang berjudul “Sosialisasi Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD”.

6. Alpha dan Beta Test

Tahap pengujian alpha adalah tahap mendeteksi masalah atau kekurangan perancangan sebelum tahap finalisasi. *Alpha test* dilakukan di Gedung B Universitas Multimedia Nusantara dengan melakukan pengujian produk dan menyebarkan beberapa pertanyaan melalui kuesioner. Melalui *alpha test* penulis mendapatkan berbagai masukan agar perancangan buku dapat berjalan dengan baik. Sedangkan pengujian beta dilakukan dengan cara yang sama dengan tujuan mendapatkan evaluasi akhir. Melalui *beta test*, penulis dapat mengetahui penilaian pengguna terkait hasil akhir perancangan buku ilustrasi interaktif karya penulis.

PEMBAHASAN

Perancangan

Perancangan menggunakan metode *design thinking* oleh Interaction Design Foundation (2019) yang terdiri dari lima proses, dimulai dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *test*. Pada tahap *emphatize*, penulis melakukan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya pada metode penelitian. Setelah mengetahui kebutuhan target, penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu *define*. Di tahap ini, dihasilkan sebuah big idea, yakni “Journey of Creating a Sense of Courtesy” yang berarti perjalanan dalam menciptakan rasa sopan santun. Kemudian menghasilkan 3 kata kunci sebagai *tone of voice*, yaitu *elevate*, *joyous*, dan *decency*. Selanjutnya, pada tahap *ideate*, ditetapkan *moodboard*, referensi visual, dan konsep visual berupa palet warna, gaya ilustrasi, *typeface*, hingga *grid*. Selain itu, penulis juga menetapkan konten buku berdasarkan riset dan diskusi bersama ahli.

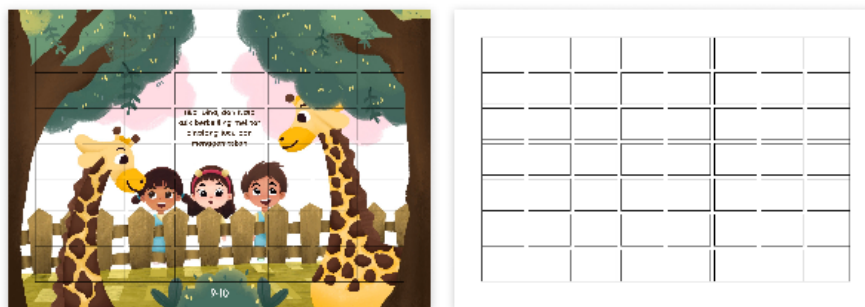
Perancangan ini ditetapkan menjadi sebuah seri yang terdiri dari 3 buku sesuai dengan topik perancangan yang diangkat dan mendapatkan judul besar, yakni “Seri Karakter Baik”. Konten buku berisi interaktivitas berupa aktivitas dan *storytelling*. Aktivitas yang

dimaksud berupa *popup*, *lift the flap*, *pull tab*, dan lainnya. Sedangkan, *storytelling* yang dimaksud, yaitu pembaca dapat memilih sendiri alur cerita untuk mengetahui sebab akibat penggunaan 3 kata ajaib.



Gambar 1 Perancangan Desain.

Penentuan dan perancangan karakter juga menjadi tahap paling krusial dalam perancangan buku cerita ini. Penentuan karakter didasarkan pada target pembaca yang merupakan anak usia dini yang bersekolah di TK Negeri. Berdasarkan 5 langkah perancangan karakter menurut Ghozalli (2020), penulis mendapatkan 3 karakter anak usia dini yang memiliki ciri khas/keunikannya masing-masing. Pada tahap berikutnya penulis merancang ilustrasi sampul buku dan isi buku. Penggunaan gaya visual kartunis *stylized realism* dan dengan teknik pewarnaan ilustrasi digital berbasis *raster*, membuat penulis memilih menggunakan perangkat lunak Procreate pada Ipad Pro 2021. Gaya visual *stylized realism* yaitu kebebasan mendistorsi bentuk namun tetap mengacu pada bentuk asli (Male, 2017). Tentunya ilustrasi mengacu pada big idea, tone of voice, dan menggunakan palet warna yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 2 Layouting.

Setelah menentukan dan merancang aset visual, penulis lanjut ke tahap *layouting* dengan menyatukan aset visual dan teksnya. Proses ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Figma. Penulis memilih menggunakan modular grid karena dapat membantu penataan agar lebih teratur. Perancangan buku seri tidak lengkap jika tidak ada *packaging* yang bertujuan untuk menyatukan ketiga buku. Diawali dengan pembuatan jaring-jaring, ilustrasi, lalu finalisasi warna, nomor ISBN sebagai kode untuk mengidentifikasi buku, dan penambahan logo Kemendikbud sebagai mandatory perancangan. Untuk melengkapi

perancangan buku ini, penulis menentukan beberapa media pendukung berupa spidol aktivitas, bendera *velcro*, dan stiker set. Penulis mengimplementasikan seluruh hasil sketsa buku dalam bentuk *low fidelity* dan *high fidelity* sebagai berikut.



Gambar 3 High Fidelity.

Hasil *high fidelity* diuji pada tahap test di hari *prototype day*. Hal ini bertujuan untuk memastikan buku sudah memiliki konten, visual, maupun interaktivitas yang baik dan sesuai dengan target atau belum. Selain itu, saran dari target dapat menjadi acuan untuk perbaikan buku agar dapat menyelesaikan masalah dengan maksimal.

Alpha Test

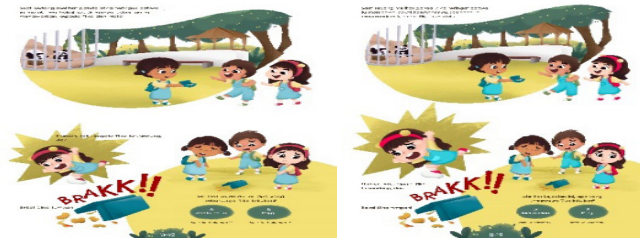
Pada *alpha test*, pengguna wajib mengisi kuesioner yang telah disediakan. Berdasarkan skala Likert, jika berhasil mendapatkan indeks persentase rata-rata diatas 85% secara keseluruhan berarti positif. Namun, penulis mendapatkan beberapa umpan balik. Pada bagian konten, didapatkan saran untuk membuat kalimat menjadi bentuk dialog pada bagian yang ingin ditekankan. Selain itu, penggunaan bahasa disarankan lebih konsisten antara bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.



Gambar 4 Sebelum dan Sesudah Perbaikan Aspek Konten Buku.

Pada aspek visual, terdapat keluhan mengenai beberapa aset dan ukurannya yang kurang ada penekanan. Lalu juga pentingnya memperhatikan tingkat kerapihan pada lipatan buku dan penerapan *rounded* pada ujung buku agar tidak berbahaya untuk pengguna. Pemilihan ilustrasi *spread* lebih disarankan untuk cerita yang ingin ditekankan. Penulis

juga mendapatkan saran mengenai penggunaan grid untuk *layouting* yaitu lebih baik menggunakan *multi-column grid* ketimbang *modular grid* karena elemen visual pada buku anak tidak kompleks.



Gambar 5 Perbaikan Aspek Visual.

Pada aspek interaktivitas, penulis mendapatkan saran untuk memperbanyak aktivitas dan memberikan konsistensi pada setiap bukunya. Dari seluruh umpan balik yang diberikan, penulis mempertimbangkan dan memilah untuk melakukan revisi perancangan. Pada aspek interaktivitas, akhirnya penulis menyimpulkan untuk menerapkan konsistensi jumlah interaktivitas dalam buku, yaitu 2 aktivitas partisipasi dan 1 *storytelling* pada setiap bukunya.

Beta Test

Beta test dilakukan setelah penulis melaksanakan perbaikan tahap *alpha test*. Proses ini bertujuan mengidentifikasi kekurangan berdasarkan umpan balik pada tahap *alpha test*. Penulis menggunakan skala Likert dengan merumuskan indeks persentase, sebagai berikut.

$$\text{Indeks\%} = \frac{\text{Total Skor}}{(Y \times \text{jumlah pertanyaan})} \times 100$$

Tabel 1 Analisis Beta Test Konten Buku.

No.	Pertanyaan	Skor (Jumlah Responden)					Bobot Jawaban Jumlah Responden x Skor	Indeks %
		1	2	3	4	5		
1	Saya memahami alur cerita dari buku ini				1	14	74	98,6%
2	Saya memahami tujuan dari buku ini				1	14	74	98,6%
3	Konten menghibur dan menimbulkan ketertarikan				2	13	73	97,3%
4	Jalan cerita interaktif mudah dipahami				1	14	74	98,6%
5	Penokohan dapat dipahami dengan jelas				3	12	72	96%
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				1	14	74	98,6%
7	Saya merasa cerita pada buku ini efektif untuk mengedukasi anak usia 3-6 tahun mengenai penggunaan kata "maaf"				3	12	72	96%
Jumlah keseluruhan							513	97,7%

Berdasarkan rumus tersebut, penulis mendapatkan hasil akhir dari jumlah keseluruhan tabel analisis konten buku, yaitu 97,7%. Hal ini berarti mendapatkan hasil interval paling positif. Secara keseluruhan, mulai dari alur cerita hingga penggunaan bahasa, perancangan ini berhasil memiliki konten buku yang baik.

Tabel 2 Tabel Analisis Beta Test Visual.

No.	Pertanyaan	Skor (Jumlah Responden)					Bobot Jawaban Jumlah Responden x Skor	Indeks %
		1	2	3	4	5		
1	Tampilan visual membuat saya tertarik mencoba media ini				3	12	72	98%
2	Desain environment sudah sesuai dengan konsep (elevate, joyous, decency)				1	14	74	98,6%
3	Desain karakter sudah sesuai dengan konsep (elevate, joyous, decency)				2	13	73	97,3%
4	Warna dan gaya visual yang digunakan sudah sesuai dengan konsep (elevate, joyous, decency)				2	13	73	97,3%
5	Warna dan gaya visual yang digunakan menarik untuk anak-anak				2	13	73	97,3%
6	Warna dan gaya visual yang digunakan nyaman di mata dan tidak mengganggu				1	14	74	98,6%
7	Ilustrasi mempermudah saya untuk mengerti pesan yang disampaikan				1	14	74	98,6%
8	Penggunaan typeface pada judul buku dapat dibaca dengan baik				3	12	72	98%
9	Ukuran tulisan pada judul buku			3	2	10	67	89,3%
10	Penggunaan typeface pada isi buku dapat dibaca dengan baik				3	12	72	98%
11	Ukuran tulisan pada isi buku			3	3	9	66	88%
12	Layout sudah rapi dan memiliki urutan yang jelas				4	11	71	94,6%
13	Secara keseluruhan, visual nyaman untuk dilihat				1	14	74	98,6%
14	Saya merasa visual pada buku ini efektif untuk mengedukasi anak usia 3-6 tahun mengenai penggunaan kata "maaf"				1	14	74	98,6%
Jumlah keseluruhan							1.009	98%

Pada analisis visual, penulis menggunakan rumus yang sama seperti sebelumnya dan memperoleh indeks persentase 96%. Analisis visual buku terdiri dari warna, *layout*, ilustrasi, hingga tipografi. Angka tersebut membuktikan bahwa buku memiliki visual yang sangat positif dan sesuai dengan tujuan perancangan, sehingga dapat memberikan pesan yang ingin disampaikan dengan baik.

Tabel 3 Tabel Analisis Beta Test Visual.

No.	Pertanyaan	Skor (Jumlah Responden)					Bobot Jawaban Jumlah Responden x Skor	Indeks %
		1	2	3	4	5		
1	Interaktivitas pada buku memiliki <i>call to action</i> (CTA) yang jelas				4	11	71	94,6%
2	Saya dapat memahami mekanisme aktivitas yang tertera (<i>pop-up, lift the flap, parallel slide</i>)				2	13	73	97,3%
3	Keterlibatan saya dalam aktivitas buku membuat saya merasa menjadi bagian dari cerita				4	11	71	94,6%
4	Saya merasa interaktivitas pada buku ini efektif untuk mengedukasi anak usia 3-6 tahun mengenai penggunaan kata "maaf"				3	12	72	96%
5	Saya merasa interaktivitas pada buku ini efektif untuk mengedukasi anak usia 3-6 tahun mengenai penggunaan kata "maaf"				3	12	72	96%
Jumlah keseluruhan							359	95,7%

Analisis interaktivitas berupa analisis mengenai aktivitas yang dapat mengundang interaksi penggunaannya di setiap halamannya. Melalui *beta test*, didapatkan hasil indeks persentase mencapai 95,7% positif. Hal ini menandakan bahwa aktivitas buku memiliki konsistensi jumlah, dirancang dengan baik, dan tentunya memiliki kualitas pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Dalam interaksi sosial, sikap sopan santun perlu diterapkan sebagai tanda menghargai dan menghormati orang lain. 3 kata ajaib: maaf, terima kasih, dan tolong dapat menjadi kata kunci keberhasilan dalam bersikap sopan santun. Namun, riset menyatakan 3 kata tersebut sering sulit diucapkan karena kurang penanaman karakter sejak dini. Sekolah menjadi lingkungan yang berperan penting dalam penanaman karakter anak. Namun, diketahui media yang tersedia masih kurang memadai, padahal keinginan belajar anak ditentukan berdasarkan media yang ditawarkan. Melihat hal tersebut, Kemendikbud menyediakan program jenjang TK/PAUD dalam bentuk Kurikulum Merdeka, yang mana memfokuskan perkembangan literasi dan karakter anak melalui buku bacaan anak.

Sehingga, perancangan buku bacaan anak untuk edukasi 3 kata ajaib dapat menjadi solusi permasalahan sosial ini.

Media buku ilustrasi mencakup konten interaktif berupa aktivitas dan *storytelling*. Dengan menceritakan kegiatan sehari-hari anak TK yang diadaptasi dari keseharian anak TK dan memiliki beberapa aktivitas untuk memperkenalkan penggunaan 3 kata ajaib. Dengan alur cerita interaktif yang familiar dengan keseharian pengguna, membuat buku ini dapat memudahkan pembaca yang merupakan anak usia dini dalam memahami dan menerapkan penggunaan kata ajaib dengan tepat

Untuk perancangan kedepannya dengan topik serupa, penulis menyarankan untuk memperdalam riset topik dan studi referensi, memperhatikan konten buku dengan seksama, pemberian penekanan pada pesan yang ingin disampaikan, hingga terbuka atas masukan/umpan balik pengguna saat melakukan *alpha* maupun *beta test*.

DAFTAR PUSTAKA

Aulia, N., Suhendra., Yono. (2022). Implementasi tiga kata ajaib dalam pembentukan karakter siswa di SDIT Al-Azhar Bogor. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(4), 2.

Dyk, V. S., & Hewitt, C. (2011). *Paper engineering: Fold, pull, pop, & turn*. National Museum of American History Washington, DC: The Smithsonian Libraries Exhibition Gallery.

Ghozalli, E. (2020). *Panduan mengilustrasikan dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Glatch, S. (2021). *Writers.com*. The 5 Elements of Dramatic Structure: Understanding Freytag's Pyramid. Retrieved from <https://writers.com/freytags-pyramid>.

Indrasakti, I. (2021). *Gramedia.com*. Buku Interaktif Membuat Membaca Buku Semakin Seru. Retrieved from <https://www.gramedia.com/blog/buku-interaktif-membuat-membaca-buku-menjadi-semakin-seru/#:~:text=Istilah%20buku%20interaktif%20ini%20merujuk,dan%20'berpartisipasi'%20dengan%20buku>.

Interaction Design Foundation. (2019). 5 Stages in the Design Thinking Process. Retrieved from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>

Khadijah., Armanila. (2017). *Bermain dan permainan anak usia dini*. Medan: Perdana Mulya Sarana.

Landa, R. (2014). *Graphic design solution*. Cengage Learning.

Latifah, S. (2021). *Kutub.id*. Terima kasih, Maaf, dan Tolong: Kata Sederhana tapi Enggan Diucapkan. Retrieved from <https://kutub.id/terima-kasih-maaf-dan-tolong-kata-sederhana-tapi-enggan-diucapkan/>

Male, A. (2017). *Illustration: a theoretical and contextual perspective* 2nd ed.). Bloomsbury. PAUDPEDIA. (2022, April 3). *Sosialisasi Kurikulum Merdeka Jenjang PAUD #1* [Berkas video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=uxu46ijNAyc&t=14191s>

Sutarti, T. (2018). *Pendidikan karakter untuk anak usia dini*. Yogyakarta: CV. Aksara Media Pratama.