

# Studi Alternatif Buku Interaktif pada Buku Anak Si Pitung

**Caitlyn**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
01023200001@student.uph.edu

**Donny Ibrahim**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
donny.ibrahim@uph.edu

**Jessica Laurencia**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
jessica.laurencia@uph.edu

## ABSTRAK

Indonesia memiliki begitu banyak cerita rakyat yang telah dijadikan buku anak. Buku-buku tersebut dijual dalam pasaran dan salah satunya adalah “Si Pitung”. Buku ini ditulis oleh Dian K. mengenai cerita rakyat yang berasal dari Betawi, Jakarta Barat. Namun sayangnya tidak banyak cerita rakyat Indonesia yang dibuat ke dalam buku interaktif. Buku interaktif merupakan perpaduan antara cerita, gambar serta permainan yang dapat menarik perhatian anak untuk mulai membaca. Melalui buku interaktif, anak diajak untuk terlibat ke dalam ceritanya daripada hanya menjadi seorang pendengar. Maka dari itu, makalah ini bertujuan untuk melakukan studi pada buku interaktif serta perkembangan kognitif anak agar dapat memahami variasi buku interaktif yang sesuai untuk anak. Makalah ini menggunakan pendekatan studi Six Thinking Hats dan terbagi ke dalam beberapa tahap. Pertama, makalah akan mengumpulkan data mengenai masalah buku cerita rakyat. Kedua, makalah akan melakukan pengumpulan data lagi namun terhadap buku interaktif serta teori perkembangan kognitif dan motorik halus anak. Ketiga, makalah akan mencoba menganalisis variasi buku interaktif yang sesuai untuk anak dan dapat diaplikasikan pada cerita “Si Pitung”. Sebagai penutup, makalah akan memberikan kesimpulan dan rekomendasi.

Kata Kunci: *Buku Interaktif, Perkembangan Kognitif Anak, Motorik Halus Anak, Si Pitung*

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki begitu banyak cerita rakyat yang bahkan di setiap daerah terdapat cerita rakyat masing-masing. Cerita Rakyat merupakan cerita yang berkembang di masyarakat dan tergolong ke dalam cerita fiksi yang berasal dari daerah tertentu serta memiliki ciri khas tertentu berdasarkan asal cerita tersebut (Mahmud, 2021). Selain sebagai cerita yang memiliki ciri khas suatu daerah, cerita rakyat cenderung memiliki pesan moral dan amanat (Lazuardi, 2014). Maka dari itu, menurut Andalas (2017), cerita rakyat tidak hanya cerita biasa melainkan memiliki

fungsi sebagai pendidikan. Salah satu cerita rakyat yang dijadikan ke dalam media buku bergambar untuk anak adalah “Si Pitung”. Cerita “Si Pitung” berasal dari Betawi, Jakarta Barat yang mengisahkan mengenai perjuangan Si Pitung yang melawan Babah Liem, antek Belanda. Ia belajar ilmu bela diri untuk membantu rakyatnya. Cerita ini memiliki pesan moral agar selalu mencintai, membela dan berjuang untuk Tanah Air (Dian,2022).

Namun sayangnya tidak banyak buku interaktif dengan tema cerita rakyat Indonesia yang beredar di pasar. Buku-buku interaktif di pasaran lebih banyak mengangkat tema cerita rakyat dari luar negeri, salah satu contohnya yaitu “Hansel dan Gretel” yang diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer. Buku interaktif merupakan perpaduan yang terlihat seperti buku, namun sebenarnya terdiri dari beberapa bagian yaitu cerita, gambar dan permainan (Reid-Walsh, 2017). Buku interaktif dapat berbentuk antara lain *pop up*, *peek a boo*, *pull tab* dan *hidden object* (Wibowo, 2017). Seperti dalam buku “ Hansel dan Gretel”, buku ini tidak hanya memiliki ilustrasi yang baik namun juga terdapat beberapa bagian yang dapat digerakan sehingga dapat menambah nilai dari buku tersebut.

Menurut Livia (2023), kini anak-anak lebih tertarik bermain *games* atau kegiatan yang terdapat sebuah interaksi daripada membaca buku. Namun, buku interaktif dapat menjadi salah satu media yang dapat menarik perhatian anak untuk mulai membaca (Livia, 2023). Buku interaktif juga dianggap cocok untuk anak menurut Fitriana (2015) karena guru dapat menyampaikan materi dengan konsep bermain, menyenangkan dan menarik minat baca anak. Anak-anak juga belajar lebih banyak saat bahan bacaan melibatkan mereka di dalamnya, dibandingkan hanya berperan sebagai pendengar (Ewers & Bronswon, 1999 ; Haden, Reese& Fivush, 1996).

Berdasarkan paparan mengenai keunggulan buku interaktif untuk anak dan sedikitnya buku interaktif cerita rakyat Indonesia di pasaran, maka teretuslah gagasan untuk membuat alternatif desain buku anak dengan judul “Si Pitung” ke dalam buku interaktif. Melalui buku interaktif maka anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar salah satu budaya Indonesia melalui cerita “Si Pitung”. Oleh karena itu, makalah ini akan membahas mengenai jenis-jenis buku interaktif, perkembangan kognitif dan motorik halus pada anak. Hal ini bertujuan untuk mengupas dan memahami jenis buku interaktif yang dapat diaplikasikan ke dalam buku anak “Si Pitung” dan sesuai untuk anak-anak.

## **KAJIAN TEORI**

### **Buku Interaktif**

Buku interaktif merupakan sebuah mainan literatur dimanah membaca teks dan melihat ilustrasi dalam buku menjadi sebuah permainan. Buku ini dikatakan sebagai suatu permainan karena menurut Jacqueline (2018) sebuah permainan dapat dikatakan sebagai permainan bila terdapat interaksi dengan mainan tersebut. Hal ini serupa dengan buku interaktif dimanah pembaca harus berinteraksi serta terlibat dalam desainnya. Interaksi yang dilakukan seperti contohnya menggerakkan atau menarik kertas dengan tujuan agar pembaca dapat lebih memahami secara

keseluruhan desainnya. Setiap gerakan yang diubah melalui interaksi tersebut dapat menghasilkan arti yang berbeda (Murray, 1997).

### Variasi buku Interaktif

Menurut Wibowo (2017) buku interaktif dibagi ke dalam beberapa jenis yaitu:

#### 1. *Pop-Up*

Variasi ini merupakan buku interaktif yang ketika dibuka akan menampilkan bentuk 3 dimensi seakan-akan keluar dari buku tersebut.



Gambar 1 The “Pop-Up” Pinocchio. (Sumber: Lents, 1932)

#### 2. *Peek a Boo*

*Peek a Boo* memiliki sebutan lain yaitu *lift a flap*. Pada jenis ini, beberapa kertas akan ditumpuk, lalu kertas yang berada di atas akan dikunci pada kertas yang berada di bawahnya dengan menyisakan sebagian besar kertas agar dapat dibuka tutup.



Gambar 2 Peter Pan. (Sumber: Ugolotti, 2019)

### **3. Pull Tab**

Pada variasi ini, terdapat sebuah kertas yang dapat ditarik sehingga memperlihatkan gambar yang berbeda atau menampilkan sesuatu yang baru.



**Gambar 3** *Interactive Book of Rare Plants*. (Sumber: Hapsari, 2010)

### **4. Hidden Object**

*Hidden Object* mengajak pembaca untuk berpartisipasi dalam cerita dengan mencari objek yang telah disembunyikan dalam halamannya.

### **5. Play a Sound**

Sesuai dengan namanya, jenis ini berhubungan dengan suara. Buku akan dilengkapi dengan tombol. Bila tombol tersebut ditekan, maka akan terdengar suara atau lagu yang berhubungan dengan cerita atau teks dalam buku.

### **6. Touch and Feel**

*Touch and Feel* merupakan jenis buku interaktif yang menghadirkan tekstur yang berbeda-beda sesuai dengan teks dalam buku.

### **7. Interaktif Campuran**

Variasi ini terdiri dari beberapa bentuk buku interaktif yang sudah disebutkan sebelumnya. Sebagai contohnya, dalam satu buku terdapat 2 jenis buku interaktif yaitu *pull tab* dan *peek a boo*.

### **Perkembangan Kognitif Anak**

Kognitif merupakan suatu proses berpikir yang memungkinkan seseorang untuk menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Anak memiliki perkembangan kognitif yang berbeda dengan orang dewasa. Mereka cenderung lebih pelan dan memiliki transisi yang tidak begitu terlihat.

Melalui pemahaman perkembangan kognitif pada anak, maka seorang desainer akan lebih mudah untuk membuat media interaktif yang sesuai (Schlichting, 2019) Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak terbagi ke dalam 4 tahap berdasarkan umurnya. Tahap pertama adalah tahap Sensorimotor (usia 0-2 tahun). Tahap ini berfokus pada kemampuan sensorik (mendengar, melihat dan merasakan) dan tindakan motorik (merangkak, melempar dan lain-lain). Anak akan belajar dan memahami diri sendiri serta dunia ini dengan indra mereka.

Pada tahap kedua, tahap praoperasional (usia 2-7 tahun) ini, anak sudah dapat berpikir logis dari sebelumnya, namun belum dapat menyusun sebuah ide yang terstruktur. Sebagai contohnya bila air dituangkan dari gelas yang tinggi ke gelas yang pendek dengan jumlah air yang sama, mereka akan berpikir bahwa air tersebut berkurang. Pada tahap ini anak juga memiliki imajinasi yang kuat. Maka dari itu anak pada usia 2 hingga 7 tahun seringkali memiliki teman imajinasi. Belajar cara berkomunikasi juga dimulai dalam tahap ini seperti berbicara dan membaca. Mereka biasanya belajar dengan mengikuti seseorang. Namun, sayangnya pada tahap ini anak lebih fokus pada diri sendiri atau disebut sebagai egosentris. Mereka biasanya tidak memedulikan sudut pandang orang lain. Pandangan egosentris ini membuat keterampilan berbicara dan mendengar menjadi terbatas.

Selanjutnya, tahap konkret (usia 7-11 tahun) ini ditandai dengan perkembangan kemampuan berpikir dengan logika, namun dibatasi hanya untuk objek fisik dan juga konsep dari sebab dan akibat. Selain itu sifat egosentris pada anak mulai hilang secara perlahan sehingga mereka dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang orang lain. Terakhir, tahap Operasional Formal (usia 11-17 tahun), anak sudah dapat berpikir secara abstrak sehingga tidak terikat dengan objek konkret lagi. Mereka juga dapat menggunakan logika untuk menyelesaikan sebuah masalah dengan jalan keluar yang berbeda-beda.

### **Motorik Halus Anak**

Motorik halus adalah aktivitas yang melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh. Gerakan ini memerlukan koordinasi mata dan tangan yang baik agar dapat melakukan gerakan yang dimaksud. Ketepatan dan konsentrasi pada pengendalian gerak otot juga dibutuhkan agar gerakan dapat dihasilkan secara maksimal (Dini P. dan Daeng Sari, 1996). Namun, perkembangan motorik pada anak memiliki waktu yang berbeda-beda sehingga tidak ada kepastian pada umur berapa motorik anak dapat bekerja dengan sempurna. Hal ini dikarenakan perkembangan motorik dilihat dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh (Sujiono, 2008).

Anak terkadang tidak dapat mengontrol tenaga mereka sehingga mereka merusak mainan atau merobek kertas. Mereka tidak bermaksud untuk merusak benda tersebut, gerakan mereka ini disebabkan oleh motorik mereka yang belum dapat bekerja secara sempurna. Pada dasarnya, mereka hanya ingin mencoba aktivitas baru dengan meniru orang lain (Sher, 2009). Maka dari itu, motorik halus harus dilatih agar anak-anak dapat mengendalikannya (Shumway-Cook and Woolacott 1995).

## METODOLOGI

<b>The White Hat</b>	To gather information.
<b>The Green Hat</b>	To explore and generate ideas without criticism.
<b>The Yellow Hat</b>	To assess the strengths and benefits of each alternative.
<b>The Black Hat</b>	To assess the weaknesses and dangers of each alternative.
<b>The Blue Hat</b>	To maintain an overview of the progress and focus on the whole process.
<b>The Red Hat</b>	To express intuitive and emotional views that have no defined rationale.

Gambar 4 *Six Thinking Hats*. (Sumber: Hills, 2011)

Pada makalah ini, pendekatan studi yang digunakan adalah *Six Thinking Hats* yang diciptakan oleh Edward de Bono. Metode ini memiliki 6 metode pemikiran yang berbeda dan direpresentasikan menggunakan topi berwarna putih, hijau, kuning, hitam, merah dan biru. Setiap metode pemikiran dapat dilakukan secara bersamaan atau individual (Edward de Bono, 1985).

Metode ini memiliki 7 tahap, namun makalah ini hanya akan menggunakan sampai tahap 3 saja. Pada tahap pertama penulis menggunakan *White Hat* untuk mengumpulkan data dan mencari masalah yang ada pada buku cerita rakyat Indonesia. Pada tahap selanjutnya, penulis akan mengumpulkan data mengenai buku interaktif dan teori-teori yang akan menjadi landasan pembahasan makalah. Tahap kedua ini juga akan menggunakan *White Hat*. Terakhir, penulis akan menggunakan *Green Hat* untuk mengolah data yang sudah didapatkan dari tahap-tahap sebelumnya. Penulis akan menganalisis variasi buku interaktif apa saja yang sesuai untuk anak dan dapat diaplikasikan dalam cerita "Si Pitung".

Selain menggunakan *Green Hat*, tahap ketiga juga menggunakan *Blue Hat* untuk melihat apakah ide-ide yang dibuat sesuai dengan data yang telah dikumpulkan dalam tahap 1 dan 2. Metode ini dipilih karena melalui *Six Thinking Hats*, penulis dapat mencari buku interaktif apa yang sesuai untuk anak dan dapat di aplikasikan dalam cerita "Si Pitung" menggunakan perspektif yang berbeda-beda dari topi pemikiran yang ada.

## PEMBAHASAN

Buku "Si Pitung" merupakan buku yang ditulis oleh Dian K. dan digambar oleh Anom Prasetyo. Buku ini diterbitkan oleh Bhuana Ilmu Populer pada tahun 2022. Jumlah halaman yang dimiliki adalah 35 halaman dengan sampul yang menggunakan *soft cover*. Terdapat 2 bahasa yang digunakan dalam buku yaitu bahasa Indonesia dan Inggris. Untuk membedakan kedua bahasa ini, pada bahasa Inggris, teks dibuat *italic* sedangkan bahasa Indonesia tidak. Selain itu, buku ini dibuat untuk anak-anak sekitar 5 tahun.

Buku ini menceritakan mengenai cerita rakyat Pitung yang berasal dari Betawi, Jakarta Barat. Pitung merupakan pemuda pemberani. Ia ingin membantu warga dari Babah Liem yang selalu merampas dan merampok mereka. Tak satu pun orang yang berani melawan Babah Liem karena ia dilindungi oleh Pemerintah Belanda. Babah Liem menyeter upeti pada pemerintah Belanda sebagai ganti diberikan perlindungan. Pitung bertekad melawan Babah Liem dan belajar ilmu bela diri pada Haji Naipin.

Setelah mewariskan seluruh ilmunya pada Pitung, Pitung pun pergi untuk membantu warga. Ia menggunakan penutup wajah agar tidak dapat dikenali. Secara perlahan Pitung mengambil kembali apa yang seharusnya milik warga. Babah Liem menjadi geram dan melapor pada pemerintah Belanda. Mereka bersekongkol untuk menjatuhkan Pitung. Aksi mereka dimulai dengan menangkap Haji Naipin selaku guru Pitung dan memasukannya dalam penjara. Berita ini sampai pada kuping Pitung dan ia pun mejadi marah. Tak perlu berpikir panjang, Pitung mendatangi pemerintah Belanda tetapi Pitung dikepung oleh anak buahnya. Penutup wajah Pitung pun terlepas dan identitasnya terungkap.

Lalu ayah Pitung ditangkap, Pitung pun menjadi semakin marah. Ketika Pitung berusaha membebaskan ayah dan gurunya, ia mati ditembak oleh pemerintah Belanda. Penduduk membawa jenazah Pitung ke pemakaman dan penduduk tidak ingin menyia-nyiakan usaha Pitung melawan Babah Liem dan pemerintah Belanda. Pada akhirnya warga belajar ilmu bela diri pada Haji Naipin agar tidak merasa takut lagi pada Babah Liem dan pemerintah Belanda.

Buku Pitung dibuat untuk anak dengan usia sekitar 5 tahun. Berdasarkan teori kognitif Piaget, anak usia sekitar 5 tahun berada dalam tahap Praoperasional. Dalam tahap ini anak mulai belajar berkomunikasi seperti berbicara dan membaca dengan cara meniru seseorang. Melalui teori tersebut, cerita “Si Pitung” dapat dijadikan buku interaktif menggunakan variasi *play a sound*.

Variasi ini dapat menghasilkan suara ketika menekan tombol sehingga cocok untuk anak yang sedang belajar dengan cara meniru. Tombol suara dapat diaplikasikan pada cerita “Si Pitung” untuk bagian yang ingin ditonjolkan. Sebagai contohnya dalam buku “Si Pitung” halaman 29 terdapat adegan titik balik dimanah penduduk ingin melawan Babah Liem dan pemerintah Belanda. Mereka mengatakan “Sudah saatnya kita melawan. Kita tidak boleh tinggal diam”. Perkataan tersebut dapat dibuat ke dalam bentuk suara agar anak-anak dapat belajar dengan cara meniru suaranya sekaligus membaca ceritanya.

Selain itu, motorik halus pada anak belum berkembang secara sempurna. Mereka belum dapat mengontrol tenaga yang digunakan sehingga melakukan aksi seperti merusak yang sebenarnya tidak dimaksud oleh anak. Menurut Shumway-Cook dan Woolacott (1995), motorik halus harus dilatih. Pelatihan ini dapat dilakukan menggunakan variasi *pull tab* dan *peek a boo*. Variasi ini tidak memerlukan pola berpikir yang rumit sehingga dapat dilakukan oleh anak tahap Praoperasional

yang masih terbatas untuk menggunakan logikanya. Selain itu, variasi ini perlu dilakukan dengan tenaga yang kecil agar tidak robek. Dengan variasi ini anak dapat belajar mengontrol tenaga mereka seperlunya.

Variasi *peek a boo* dapat menampilkan 2 gambar berbeda dengan membuka dan menutup. Gambar pertama yaitu sisi depan kertas dan kedua pada bagian kertas yang bisa dibuka. Variasi ini dapat dilakukan pada bagian ketika Haji Naipin tertangkap oleh pemerintah Belanda dan dikurung dalam sebuah penjara. Pada gambar pertama menampilkan sebuah penjara. Lalu pada gambar 2, ketika kertas dibuka, menampilkan keadaan dalam penjara yaitu ketika Haji Naipin yang sedang dirantai.

Sedangkan variasi *pull tab* dapat dilakukan pada adegan terakhir pada buku “Si Pitung” mengenai pemerintah Belanda dan Babah Liem yang lari karena takut pada warga setelah warga tersebut belajar ilmu bela diri pada Haji Naipin. Pull tab ini dapat memberikan ilusi seakan-akan pemerintah Belanda dan Babah Liem sedang berlari ketika kertas tersebut ditarik.



Gambar 5 Contoh *Pull Tab* pada buku “Si Pitung”. (Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

Berdasarkan analisa sebelumnya, buku “Si Pitung” dapat dibuat ke dalam buku interaktif campuran juga. Buku interaktif campuran ini mencakup variasi *pull tab*, *peek a boo* dan *play a sound*. Melalui penggabungan dari beberapa variasi, anak dapat menikmati variasi-variasi tersebut dalam 1 buku. Tak hanya itu, dalam 1 buku, anak dapat mengasah motorik halus mereka melalui *peek a boo* dan *pull tab* sekaligus belajar berbicara dan membaca dengan cara meniru suara dari *play a sound*.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Buku “Si Pitung” merupakan buku yang ditulis oleh Dian K untuk anak sekitar 5 tahun. Anak pada umur tersebut masuk ke dalam tahap Praoperasional dimana mereka belajar berbicara dan membaca dengan cara meniru. Variasi buku interaktif *play a sound* cocok untuk digunakan karena dapat menghasilkan suara ketika menekan tombol. Anak dapat belajar meniru suara tersebut untuk belajar. Selain itu variasi *peek a boo* dan *play a sound* dapat melatih anak untuk mengontrol tenaga mereka dan mengasah motorik halus. Ketiga variasi ini dapat diaplikasikan

dalam cerita “Si Pitung” dan dapat dijadikan dalam satu buku interaktif campuran. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa ketiga variasi ini cocok untuk anak dan buku cerita “Si Pitung”.

## **DAFTAR PUSTAKA**

(N.d.). Retrieved from <https://wonderopolis.org/wonder/how-are-pop-up-books-made#:~:text=Pop%2Dup%20books%20are%20just,greeting%20cards%20to%20the%20list>

Azis, Y. A. (2023). Retrieved from [https://deepublishstore.com/blog/studi-pustaka/#Studi\\_Pustaka\\_Menurut\\_Para\\_Ahli](https://deepublishstore.com/blog/studi-pustaka/#Studi_Pustaka_Menurut_Para_Ahli)

Johnson, P. (2013). *New Pop-uo Paper Projects* (1st ed.). new york, usa: routledge.

Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in Cyberspace*. CAMBRIDGE: MIT Press.

Pancare, R. (2019). Retrieved from <https://sciencing.com/do-bright-colors-appeal-kids-5476948.html>

Reid-Walsh, acqueline. (n.d.). Retrieved from <https://sites.psu.edu/play/what-are-movable-books/>

Reid-Walsh, J. (2017). *Interactive books: Playful media before pop-ups*. London: Routledge, Taylor & Francis Group.

Riadi, M. (2023). Cerita Rakyat - Pengertian, Jenis, Fungsi Dan Nilai moral. Retrieved from <https://www.kajianpustaka.com/2023/08/cerita-rakyat.html>

Rich, P. (2016). *Principles of Element Design*. Routledge.

Schlichting, M. (2019). *Understanding kids, play, and interactive design: How to create games children love* (1st ed.). CRC Press, Taylor & Francis Group.

Sher, B. (2009). *Early Intervention Games* (1st ed.). Wiley.

Smed, J., Suovuo, T., Skult, N., & Emanuel, S. P. H. (2021). *Handbook on Interactive Storytelling*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.