

Perancangan Buku Cerita tentang Telur Asin Khas Brebes Sebagai Upaya Mengurangi Penggunaan *Gadget* untuk Anak Usia 3-6 Tahun

Klara Yolenta Tendean

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
klarayolenta@student.uns.ac.id

Sayid Mataram

Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Sebelas Maret
sayidmataram@staff.uns.ac.id

Abstrak

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, *gadget* merupakan hal yang wajib dimiliki semua orang. Tidak jarang pula ditemui anak usia dini yang sudah handal dalam menggunakan *gadget*. Perilaku tersebut akan sangat berbahaya terutama bagi anak-anak yang sedang berada dalam usia *golden age*. Karena sudah terbiasa menggunakan *gadget*, maka anak tidak dibiasakan membaca buku sehingga dibutuhkan suatu stimulan untuk mengubah perilaku tersebut. Kekayaan Indonesia dapat menjadi sumber tidak terbatas bagi konten buku cerita anak. Salah satu makanan khas daerah yang dapat diangkat menjadi cerita anak adalah telur asin khas Brebes. Selain dapat memperkenalkan daerah dan makanan khas Brebes, pembuatan telur asin juga menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan. Meskipun begitu, tetap dibutuhkan pengawasan dan bantuan dari orang tua untuk membuat telur asin. Hal tersebut dapat mendukung terciptanya aktivitas motorik bersama keluarga. Permasalahan dalam penelitian ini adalah menciptakan media yang berfungsi untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak sekaligus sebagai upaya memperkenalkan telur asin khas Brebes. Melalui pendekatan komunikasi visual, riset ini menghasilkan produk buku cerita ilustrasi dengan target anak usia 3-6 tahun yang sedang dalam masa *golden age*. Hasil penelitian ini adalah hasil survei dan karya dalam bentuk buku cerita yang tepat bagi anak usia *golden age*, sekaligus memperkenalkan kuliner khas Brebes.

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Buku Ilustrasi, Telur Asin Brebes, Anak, *Golden Age*

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, *gadget* menjadi hal yang wajib dimiliki semua orang. Bahkan, anak usia dini kini sudah handal menggunakan *gadget*. Dari ketiga generasi (X, Y, dan Z), terbukti bahwa generasi Y dan Z adalah generasi yang familiar dengan berbagai variasi *gadget* dan teknologi lainnya yang

berbasis teknologi (Mataram dan Ardianto, 2019).

Tidak adanya kegiatan aktif selama berjam-jam saat menggunakan *gadget* akan sangat berbahaya terutama bagi anak-anak yang sedang berada dalam usia *golden age*. Pada masa ini, seluruh aspek perkembangan kecerdasan anak mengalami perkembangan pesat sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya (Wijanarko dan Setiawati, 2016). Selain itu, karena sudah terbiasa menggunakan *gadget*, maka anak tidak dibiasakan membaca buku. Padahal, kemampuan membaca memiliki peran yang signifikan terhadap perkembangan anak di tahap selanjutnya (Rachmadi, 2019).

Kekayaan Indonesia dapat menjadi sumber tidak terbatas bagi konten buku anak, contohnya telur asin khas Brebes. Selain dapat memperkenalkan daerah dan makanan khas Brebes, pembuatan telur asin juga menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan. Namun, tetap dibutuhkan pengawasan dan bantuan dari orang tua dalam pembuatan telur asin. Hal tersebut dapat mendukung terciptanya aktivitas motorik bersama keluarga.

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat permasalahan minimnya minat baca anak karena penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, dibentuk Perancangan Buku Cerita Tentang Telur Asin Khas Brebes Sebagai Upaya Mengurangi Penggunaan *Gadget* Untuk Anak Usia 3-6 Tahun. Melalui perancangan ini, diharapkan orang tua dapat membimbing anak dalam mengurangi penggunaan *gadget*.

KAJIAN TEORI

Anak Usia Dini

Masa prasekolah (usia 3-6 tahun) merupakan masa *golden age*. Hasil-hasil studi di bidang neurologi menyatakan perkembangan kognitif anak telah mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun. Perkembangan pada anak prasekolah mencakup perkembangan motorik, personal sosial, dan bahasa (Apriana, 2009).

Karakteristik anak usia dini adalah sebagai berikut : (1)Sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya, (2)Suka berfantasi dan berimajinasi (3)Masa paling potensial untuk belajar, (4)Menunjukkan Sikap Egosentris, (5)Memiliki Rentang Daya Konsentrasi yang Pendek, (6)Mulai bersosialisasi (PPPPTK TK&PLB, 2019)

Dari segala karakteristik dan keunikan yang dimiliki anak-anak usia dini, tidak dapat dipungkiri bahwa anak usia dini sangat suka bermain. Oleh karena itu, banyak pembelajaran yang digabungkan dengan permainan. Hal ini ditujukan untuk menarik perhatian anak agar anak tidak merasa bosan.

Dampak Negatif *Gadget* pada Anak Usia 3-6 Tahun

Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya. Selain itu, dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi, anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. (Novitasari dan Khotimah, 2016)

Komunikasi satu arah dari *gadget* menyebabkan terbatasnya respon anak terhadap keadaan sekelilingnya. Hal ini akan mengganggu perkembangan kemampuannya untuk bergaul dan beradaptasi (Sari dan Mitsalia, 2016).

Pemakaian *gadget* secara berlebihan juga tidak baik untuk mata anak. Berdasarkan penelitian terhadap 64 responden anak SD Islam Tunas Harapan, lebih dari 50% anak mengalami keluhan subjektif setelah menggunakan *gadget*, antara lain mata gatal (64,1%), mata berair (65,6%), dan keluhan sakit kepala (68,6%) (Navarona, 2016).

Buku Cerita Anak

Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita ditulis dengan gaya bahasa ringan, cenderung dengan gaya obrolan, dilengkapi dengan gambar untuk menyampaikan gagasan tertentu (Faizah, 2009).

Tujuan penggunaan ilustrasi pada buku cerita (Arifin dan Kusrianto, 2009) :

1. Untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan
2. Untuk memberi variasi pada bahan ajar
3. Untuk memudahkan pembaca dalam mengingat konsep atau gagasan

Telur Asin khas Brebes

Cara membuat telur asin khas Brebes berdasarkan survei dan wawancara dengan M. Fikri dan Nila pada tanggal 13 Maret 2021 :

1. Cuci telur bebek mentah menggunakan air mengalir sambil digosok menggunakan daun jati (atau amplas) untuk membantu proses pengasinan telur. Daun jati digunakan karena permukaannya yang kasar dan menyerupai amplas.
2. Pembuatan adonan yang terdiri atas campuran abu gosok dan bata merah halus (ratio 1:1), garam kasar (krosok), dan sedikit air.
3. Lumuri telur dengan adonan pasta sampai merata (ketebalan \pm 1 cm).
4. Susun telur dalam wadah dan tutup wadah dengan kain.
5. Diamkan selama 7-14 hari (semakin lama masa pendiaman, hasil semakin baik)
6. Setelah 7-14 hari, bersihkan telur asin dari adonan dengan air mengalir
7. Rebus telur asin sampai matang

METODOLOGI

Metode Penelitian Kualitatif

Metode kualitatif bersifat lebih fleksibel dan dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi lapangan. Data yang diperoleh pada metode kualitatif berupa teks, dokumen, gambar, foto, artefak, atau objek-objek lainnya yang ditemukan di lapangan selama riset dilakukan (Sarwono, 2007)

Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan bentuk penelitian kualitatif dan jenis sumber data yang akan digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian

ini meliputi:

1. Wawancara mendalam (*In-depth interviewing*)

Wawancara secara mendalam (*in-depth interview*) digunakan untuk mencari data primer yang diperlukan untuk informasi dalam konten buku cerita. Informasi tersebut didapatkan dari beragam sumber data yang meliputi :

- Informan : Camat Kecamatan Ketanggungan dan warga Brebes
: M. Fikri sebagai warga asli Brebes
: Nila sebagai warga asli Brebes
- Lokasi : Kecamatan Ketanggungan
- Arsip/ dokumen: Arsip dan dokumen-dokumen yang melengkapi data utama

Informan-informan tersebut dipilih untuk mengetahui informasi mengenai telur asin khas Brebes, distribusi, dan proses pembuatan telur asin Brebes secara tradisional. Selain itu, informan juga dipilih karena dapat memberikan informasi mengenai pelajaran Mulok Kabupaten (Muatan Lokal) yang mengajarkan pembuatan telur asin Brebes. Informasi ini dirasa penting karena buku cerita ini dirancang untuk mengajarkan anak cara membuat telur asin khas Brebes.

2. Metode Kepustakaan

Fungsi kepustakaan yang dimaksudkan adalah sebagai sumber data dan landasan teoritis utama yang nantinya diolah dalam proses analisis data. Kajian pustaka ini dapat berupa media cetak dan *online* yang memuat informasi terkait tentang buku ilustrasi anak dan pembuatan telur asin Brebes.

3. Kuesioner

Kuesioner ini dimaksudkan untuk mengetahui selera pasar mengenai visual pada buku ilustrasi anak. Kuesioner disebarakan secara *online* kepada 72 orang yang terdiri atas pihak penerbit, orang tua anak, dan kakak yang memiliki adik usia dini. Pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner berupa peran dalam keluarga, pemilihan logo, gaya ilustrasi, tipografi, palet warna, dan *mini games*. Pada pertanyaan mengenai *mini games*, disediakan kolom agar responden dapat memberikan masukan mengenai *mini games* untuk buku cerita.

PEMBAHASAN

Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan digunakan untuk mengurangi penggunaan *gadget* dan memperkenalkan telur asin khas Brebes kepada anak usia 3-6 tahun adalah melalui permainan dan aktivitas dalam media buku cerita. Mengingat perilaku anak usia dini yang suka bermain, maka *mini games* banyak dimasukkan dalam perancangan buku cerita ini. *Mini games* disisipkan di antara cerita supaya anak tidak merasa bosan saat membaca buku. Hal ini dirasa penting agar anak merasa tertarik dalam membaca buku dan secara bertahap mengasosiasikan kegiatan membaca sebagai kegiatan yang menyenangkan. Dengan begitu, minat membaca anak dapat meningkat.

Selain itu, untuk anak usia 5-6 tahun yang sudah lebih berkembang kemampuan motoriknya, dapat dilakukan kegiatan aktif membuat telur asin yang diajarkan tahap pembuatannya dalam buku cerita. Telur asin khas Brebes dipilih karena pembuatannya yang mudah. Meskipun pembuatan dan bahan-bahan mudah ditemukan, pembuatan telur asin tetap membutuhkan pengawasan dan bantuan dari orang tua. Hal ini pun dapat mendukung terciptanya aktivitas motorik bersama keluarga.

Premis Cerita Amel Suka Telur Asin

Amel ingin memakan telur asin terakhir yang dibeli Bunda tetapi Dava memakannya terlebih dahulu. Bunda pun mengajak Amel dan Dava untuk membuat telur asin bersama-sama.

Visualisasi Buku Cerita

Buku cerita Amel Suka Telur Asin berjumlah 42 halaman dengan presentase 70% isi cerita dan 30% *mini games*. Cerita menggunakan kalimat singkat dengan ilustrasi berwarna cerah agar anak usia 3-6 tahun tertarik untuk membaca.



Gambar 1 Visual Isi Cerita. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Selain digunakan untuk memperkenalkan telur asin khas Brebes, buku ini juga digunakan untuk memperkenalkan anak pada tempat di Brebes, contohnya Pasar Induk Brebes. Bentuk dibuat sedemikian rupa untuk menyerupai pasar aslinya tanpa menghilangkan ciri khas ilustrasi buku anak.

Mini games dibuat dengan menyesuaikan dengan alur cerita. Berikut merupakan salah satu contohnya. Alur cerita: untuk menenangkan Amel yang marah karena telur asinnya dimakan Dava, Bunda mengajak Amel dan Dava untuk membuat telur asin bersama-sama. Jadi, permainannya adalah menemukan 10 telur bebek yang tersembunyi. Lalu, anak diajak untuk membantu Amel dan Dava membawa telur bebek kepada Bunda dengan menelusuri labirin. Setelah itu, cerita akan dilanjutkan dengan memperkenalkan bahan-bahan pembuatan telur asin. Cerita dan permainan diseling satu sama lain agar cerita tetap menarik untuk anak.



Gambar 2 Mini Games dalam Amel Suka Telur Asin. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Gambar di bawah merupakan bagian dalam cerita yang menjelaskan mengenai pembuatan telur asin khas Brebes. Selain daftar bahan-bahan yang diperlukan, dijelaskan juga tahap pembuatan telur asin yang sudah dirangkum agar mudah dimengerti. Pembuatan telur asin khas Brebes tetap memerlukan bantuan dan bimbingan orang tua. Hal ini dapat mendukung terciptanya interaksi antara anak dan orang tua.



Gambar 3 Bagian Cerita Pembuatan Telur Asin. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)

Perancangan buku cerita Amel Suka Telur Asin menggunakan strategi kreatif kegiatan aktif membuat telur asin khas Brebes dan permainan. Diharapkan melalui perancangan buku cerita ini, orang tua dapat membimbing anak dalam mengurangi penggunaan *gadget* dan menumbuhkan minat baca pada anak.

Perancangan ini dapat dikembangkan menjadi serial Buku Kekayaan Indonesia. Potensi ini sangat mungkin dikembangkan mengingat ada banyaknya kekayaan Indonesia yang dapat dijadikan konten cerita dan inspirasi kegiatan keluarga. Pengembangan dari buku cerita ini perlu memperhatikan hal-hal seperti tingkat kemudahan dalam membuat produk, bahan-bahan yang diperlukan, dan lama

kegiatan. Diharapkan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dari buku cerita tetap memerlukan bimbingan orang tua agar tetap tercipta koneksi antara orang tua dan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriana, R. (2009). *Hubungan Pendidikan Anak Usia Dini dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Prasekolah di Kelurahan Tinjomoyo Kecamatan Banyumanik*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Arifin, Kusrianto. (2009). *Sukses Mulus Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana.
- Faizah, U. (2009). Keefektifan Cerita Bergambar untuk Pendidikan Nilai dan Keterampilan Berbahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 3(3), 256.
- Mataram, S., Deny T.A. (2019). "Cross Generational Responses for Some Visual Fictions Stories as Media Entertainment." *6th Bandung Creative Movement 2019*. Bandung: Telkom University.
- Navarona, A.N.I. (2016). *Hubungan antara Praktek Unsafe Action dalam Penggunaan Gadget dengan Keluhan Subyektif Gangguan Kesehatan Mata Pada Murid Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan*. Universitas Dian Nuswatoro.
- Novitasari, W. dan Nurul K.. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(03), 1-2.
- PPPPTK. (2019). retrieved February 15, 2021, <https://p4tktkplb.kemdikbud.go.id/index.php/unduh/meningkatkan-kreativitas-anak-usia-dini-melalui-berbagai-permainan>
- Rachmadi, A.G. (2019). *EASY PARENTING: Strategi Menumbuhkan Minat Baca Sejak Usia Dini*. Bandung: Edwrite Publishing.
- Sari, T.P., Amy A.M. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *PROFESI*, 13(2), 73-74.
- Wijanarko, J., Ester S. (2016). *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital: Pengaruh Gadget dan Perilaku terhadap Kemampuan Anak*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.