

# Perancangan Modul Prakarya Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak-anak Busa Pustaka

**Medelyn Aurellia**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
aurelliamedelyn@gmail.com

**Sabrina Brigitta S K**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
shelbrinabrigitta@gmail.com

**Eston Mauleti**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
eston.mauleti@uph.edu

## ABSTRAK

Busa Pustaka adalah perpustakaan keliling mandiri yang didirikan oleh Adi Sarwono sebagai wujud keprihatinannya atas minimnya akses membaca untuk anak-anak. Adi Sarwono mengatakan bahwa minat baca anak-anak sebenarnya tinggi, namun akses membaca yang dimiliki sangat rendah. Kami mengangkat topik dari permasalahan yang dihadapi anak-anak di sekolah, yaitu pada masa pandemi seperti sekarang ini anak-anak harus bersekolah online dan kesulitan belajar. Guru mereka memberikan tugas yang berat, namun tidak memberikan materi. Hal ini membuat anak-anak juga menjadi malas belajar karena materi yang terlalu sulit. Penulis ingin mewujudkan keinginan dari pendiri Busa Pustaka untuk meningkatkan minat baca anak-anak agar tidak jenuh dalam belajar hal baru dengan cara bermain sambil belajar. Penulis juga ingin memberikan pengetahuan dalam bentuk buku modul prakarya yang dapat membantu anak-anak agar dapat belajar dengan menyenangkan. Penulis menggunakan metode *design thinking* dan juga partisipatoris sebagai landasan dari studi atau perancangan yang dilakukan. Buku modul prakarya yang penulis rancang ditujukan untuk mendukung pelajaran-pelajaran yang telah dipelajari sebelumnya dalam bentuk praktek. Penulis membuat modul dengan lima mata pelajaran dan diisi dengan ilustrasi yang menggambarkan petualangan dengan prakarya dari barang bekas yang mudah dibuat. Pelajaran yang kami angkat adalah pelajaran matematika, IPA, IPS, PKN, dan pengetahuan umum.

Kata Kunci: Busa Pustaka, Prakarya, Edukasi, Desain, Buku

## PENDAHULUAN

Banyak sektor-sektor yang terkena dampak fatal di Indonesia, salah satunya adalah sektor pendidikan di Indonesia yang menurun. Salah satu dampaknya adalah bahwa Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang terpaksa harus dilakukan secara daring. Melalui kebijakan ini banyak sekali kontra akan tidak siapnya pelaksanaan KBM melalui jarak jauh atau *daring*. Banyak kalangan tidak setuju akan sistem jarak jauh ini, terutama terbatasnya kemampuan dari masyarakat,

contohnya adalah tidak memiliki perangkat yang menunjang untuk proses KBM melalui *daring* (Baznas, 2020).

Dalam menyikapi fenomena ini penulis berupaya untuk membantu salah satu perpustakaan keliling yang berada di Lampung yaitu Busa Pustaka. Busa Pustaka didirikan pada tahun 2017 atas wujud keprihatinan atas minimnya akses literasi. Pada kondisi covid-19, guru di sekolah hanya memberikan tugas yang banyak kepada anak-anak tanpa adanya penjelasan dari materi yang dikirimkan. Busa Pustaka melihat bahwa anak-anak tidak diberikan materi secara utuh, dan hanya diberikan tugas-tugas saja. Menurut kami, metode dari sistem dari ini belum ada yang efektif untuk anak-anak dapat belajar dengan baik.

Busa Pustaka memiliki kurang lebih 500 buku dengan kategori yang berbeda-beda, meskipun demikian jumlah buku tersebut masih kurang untuk mengedukasi pentingnya literasi kepada anak-anak di daerah Bandar Lampung. Buku-buku yang ada di Busa Pustaka merupakan koleksi pribadi dari Adi Sarwono dan donasi dari para donatur. Pada kondisi covid-19 sekarang ini, para donatur menjadi lebih sulit untuk mendonasikan buku-buku yang mereka miliki, karena terhalang jarak dan mahalnnya ongkos kirim jika mengirimkan banyak buku ke Bandar Lampung.

Melihat isu tersebut, penulis ingin membantu pak Adi dalam perancangan Buku Prakarya untuk mendukung edukasi anak, karena banyak anak-anak yang sudah mulai bosan dengan metode pembelajaran seperti yang ada di sekolah. Hal ini terinspirasi dari metode mengajar pak Adi yang mengajar anak-anak sambil bermain dan bersenang-senang. Buku pelajaran di sekolah hanya mencantumkan materi-materi yang ada saja, sedangkan buku prakarya yang akan kami rancang akan mencantumkan praktik kerja dari materi yang ada di sekolah. Tujuannya agar anak-anak masih bisa belajar walaupun dengan cara yang menyenangkan dan seru.

## KAJIAN TEORI

### Metode *Design Thinking*

Metode *Design Thinking* adalah cara untuk kita bisa memecahkan sebuah masalah dengan cara yang praktis dan juga kreatif serta dapat memiliki fokus utama untuk *users* atau pengguna nya (NKD, 2021). Untuk dapat memecahkan masalah tersebut, tim harus berusaha untuk dapat mengerti kebutuhan *users* nya dan juga untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Pada tahap ini terdapat 5 tahap didalamnya, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. (NKD, 2021)



Gambar 1. Tahapan Design Thinking (Sumber: Murni Telaumbanua, 2019)

Tahapan pertama adalah *empathize*, yaitu tahapan dimana kita harus dapat mengenal dan juga bisa memahami keinginan maupun permasalahan yang ada. Tahapan ini memerlukan adanya empati kepada penggunanya agar dapat melakukan tindakan yang benar. Pada langkah ini, kami melihat kondisi eksisting yang ada di Busa Pustaka dan kami mencoba memahami permasalahan yang dihadapi oleh Pak Adi.

Tahapan kedua adalah *define*, yaitu penulis mengumpulkan informasi-informasi yang sudah didapatkan melalui tahapan *empathize*, kemudian melakukan pengamatan untuk bisa mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan oleh pak Adi. Setelah kita mengumpulkan semua informasi yang ada dari pak Adi, kami mencoba untuk menjadikan semua masalah-masalah tersebut dan potensi yang ada menjadi satu.

Tahapan ketiga adalah *ideate*, tahapan ketika penulis telah memahami permasalahan dan telah menganalisa setiap dari informasi yang sudah didapatkan dari klien. Selanjutnya, penulis dapat membuat ide atau solusi dari masalah yang sudah dikemukakan oleh narasumber. Pada tahapan ini penulis melakukan *brainstorming* mengenai ide-ide, dari banyaknya ide yang sudah dikumpulkan, penulis harus menemukan gagasan atau ide. Pada tahap ini, kami berusaha memberikan alternatif ide kepada pak Adi untuk direalisasikan sesuai keinginan pak Adi, dan tentunya dengan solusi yang terbaik. Setelah memberikan alternatif yang ada, akhirnya kami dan pak Adi sepakat untuk memilih buku prakarya sebagai proyek yang akan direalisasikan. Pada buku prakarya ini akan terdapat *mascot* yang merepresentasikan rasa ingin tahu anak-anak yang sangat tinggi. Adanya keterbatasan waktu membuat kami untuk merancang ilustrasi yang sederhana, namun tetap menarik untuk anak-anak.

Tahapan keempat adalah *prototype*. *Prototype* berfungsi untuk dapat menguji ide dari desain yang telah dibuat. Kegunaan dari *prototype* ini adalah penulis mendapatkan pandangan bagaimana klien dapat menggunakan produk yang telah dibuat yaitu buku modul prakarya, dan dapat mengidentifikasi masalah pada fungsi yang ada, dengan begitu desainer dapat dengan lebih mudah mengetahui desain yang tepat dan berfungsi dengan baik.

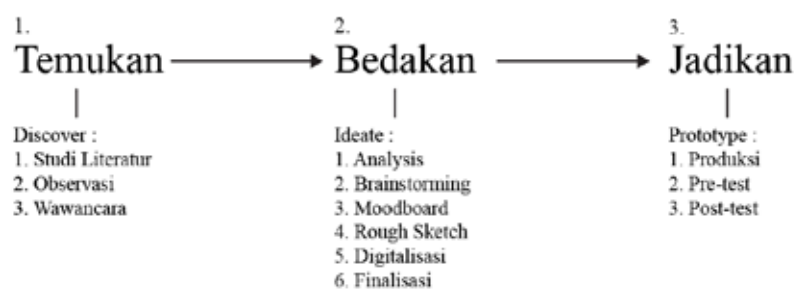
*Test* adalah tahapan terakhir. Tahapan ini dilakukan untuk menguji coba *prototype* penulis serta mendapatkan *feedback* dari Pak Adi. *Test* ini dilakukan untuk mendeteksi kesalahan-kesalahan yang ada, melalui tahapan yaitu *pre-test* dan juga *post-test*.

### **Metode Partisipatoris**

Metode Partisipatoris adalah sebuah metode dalam pemberdayaan masyarakat (DosenSosiologi.com, 2019). Metode ini memberikan dorongan dan juga dukungan kepada masyarakat, dengan cara melakukan identifikasi dari kebutuhan mereka, menetapkan tujuan mereka, dan mengevaluasi kinerja mereka. Kegiatan ini merupakan suatu kegiatan pembangunan yang didalamnya terdapat peranan dari

*stakeholders* (masyarakat pelaku pembangunan) dengan berbagai bentuk peran. (Ernawati & Kurniawan, 2020, 2) Metode ini memiliki banyak keunggulan seperti mampu untuk mengidentifikasi pertanyaan-pertanyaan yang relevan yang dapat memenuhi kebutuhan perencana program, menciptakan proses pembelajaran, dan membangun kapasitas dalam mengevaluasi program yang telah dibuat (DosenSosiologi.com, 2019).

## METODOLOGI



Bagan 1 Metodologi Perancangan (Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021)

Dalam proses perancangan Buku Prakarya ini penulis menggunakan metode *Design Thinking* yang digagas oleh Riung Desain. Metode *design thinking* oleh Riung Desain terdiri atas tiga tahap yaitu temukan (*descriptive*), bedakan (*distinctive*), dan jadikan (*definitive*). Pada tahap pertama yaitu temukan, penulis mengumpulkan data mengenai latar belakang dan kondisi eksisting dari Busa Pustaka. Tujuan dikumpulkan data-data tersebut agar bisa dilihat masalah apa yang sedang dialami oleh Busa Pustaka. Hal ini juga bertujuan agar penulis dapat memahami informasi mengenai Busa Pustaka sebagai sebuah perpustakaan keliling mandiri. Pengumpulan data-data dijalankan dengan studi literatur, observasi media sosial Busa Pustaka dan wawancara dengan narasumber dari Busa Pustaka yaitu Adi Sarwono.

Pada tahap kedua yaitu bedakan, penulis mengolah dan menganalisis data yang telah diperoleh dari hasil observasi mengenai Busa Pustaka. Dari data tersebut diperoleh hasil yaitu identifikasi masalah yang sedang dialami pihak Busa Pustaka. Dari masalah yang ditemukan, penulis menggagas konsep dan solusi (*ideate*) yang diharapkan bisa membantu pihak Busa Pustaka. Pada tahap ini, penulis mengembangkan konsep dengan matang sehingga sesuai dengan kebutuhan dari Busa Pustaka. Metode-metode yang digunakan adalah *brainstorming*, pembuatan *moodboard*, *rough sketch*, digitalisasi desain dan finalisasi desain.

Pada tahap ketiga yaitu jadikan, penulis merealisasikan konsep dari *ideate*. Pada tahap ini dibuat *prototype*, dimana konsep telah diolah menjadi produk desain. Pada tahapan ini kami membuat *prototype* dan mendapatkan banyak sekali hal-hal yang dapat dikembangkan, seperti buku yang terlalu tipis, *book sleeve* yang tidak sesuai ukurannya, ilustrasi yang tidak sesuai, dan memerlukan perbaikan. Setelah buku prakarya selesai, dilakukan uji coba berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilakukan untuk melihat minat baca anak-anak, kemudian buku diberikan

pada pihak Busa Pustaka untuk dibaca anak-anak. Setelah buku dibaca oleh anak-anak dilakukan *post-test* untuk melihat apakah ada beberapa hal yang berkaitan dengan buku yang perlu direvisi. Uji coba ini dijalankan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada pihak Busa Pustaka.

## PEMBAHASAN

Penulis membuat lima buku prakarya yang berisikan pelajaran dengan mata pelajaran yang berbeda-beda. Mata pelajaran yang dirancang adalah matematika, IPA, IPS, PKN, dan pengetahuan umum. Setiap buku memiliki ilustrasi dengan warna yang menarik dan terdapat panduan dengan langkah-langkah cara pembuatan prakarya lengkap dengan material yang dibutuhkan. Buku ini dirancang penuh dengan ilustrasi yang menarik agar anak-anak semakin semangat untuk membaca. Buku ini berbentuk kotak agar anak-anak tidak merasa sedang tertekan untuk belajar karena buku pelajaran pada umumnya berbentuk persegi panjang. Selain ilustrasi yang menarik dan format buku yang berbentuk kotak, penulis juga membuat narasi cerita dalam buku prakarya ini dibawakan oleh sebuah tokoh bernama Adit, agar anak-anak merasakan pengalaman membaca buku ini seperti membaca buku cerita/dongeng.



**Gambar 2. Hasil Perancangan Buku Pelajaran (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)**

Setiap buku memiliki 4 sub-bab yang masing-masing diilustrasikan dengan cover bab yang menarik. Lalu, disamping cover terdapat langkah-langkah dalam menyusun prakarya tersebut yang tentunya semua bahan yang diperlukan dalam bab tersebut diilustrasikan agar bahan-bahan tersebut lebih mudah dicari oleh anak-anak.



**Gambar 3. Ilustrasi Sub-bab dan step by step (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)**

Kami juga mengilustrasikan *mascot* dengan baju yang berbeda-beda untuk setiap bukunya dan disesuaikan dengan judul dan pelajaran. Pada buku matematika,

mascot tampak sedang memegang sempoa yang identik dengan pelajaran matematika. Pada buku IPA, *mascot* kami terlihat sedang melakukan eksperimen yang identik dengan pelajaran IPA, dan seterusnya. Mascot yang kami rancang ini kami beri nama Adit agar mirip dengan nama narasumber kami yaitu pak Adi. Adit merupakan seorang petualang yang merepresentasikan anak-anak yang rasa ingin tahunya sangat tinggi.



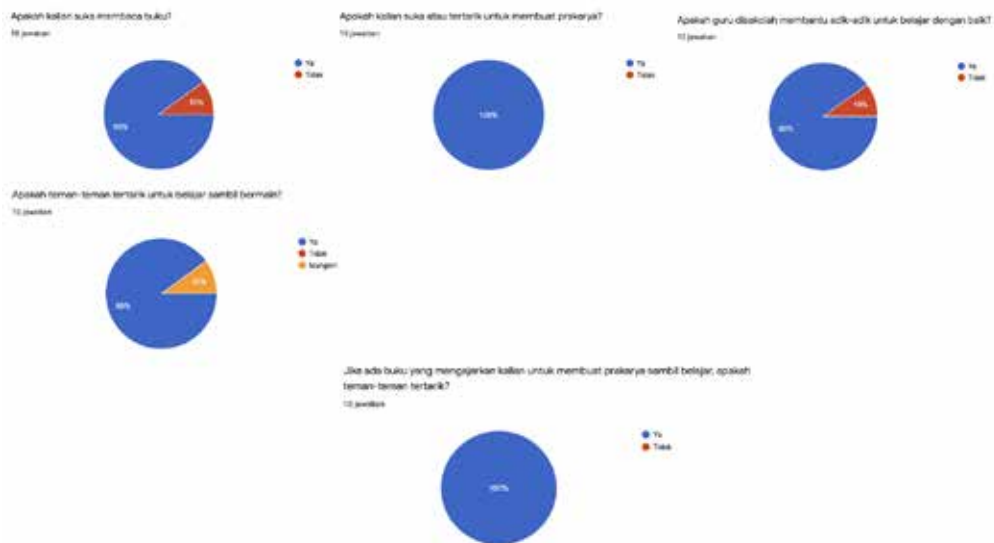
Gambar 4. Mascot setiap buku (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Setelah perubahan-perubahan pada rancangan desain awal, perancangan difinalisasikan dengan buku didesain dengan 5 warna berbeda untuk mewakili mata pelajarannya masing-masing dan mendesain *book sleeve* yang menggambarkan karakter Adit dengan berbagai profesi untuk memberikan kesan pertama yang menarik untuk anak-anak tujuan dari perancangan book sleeve agar buku tersusun lebih rapi dan tidak mudah rusak. Kemudian penulis memasuki tahap produksi dengan memproduksi buku sebanyak 4 set yang dikirimkan oleh salah satu tim penulis kepada pak Adi selaku pihak Busa Pustaka untuk digunakan dalam proses belajar dan mengajar.



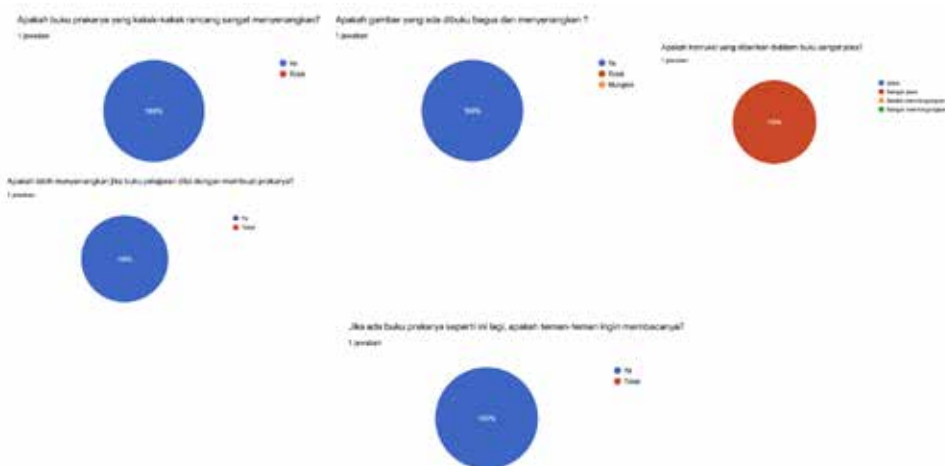
Gambar 5. Buku yang telah di produksi (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Selanjutnya, kami akan membahas hasil dari kuesioner *pre-test* dan *post-test* yang telah kami bagikan kepada narasumber kami yaitu pak Adi. Namun, terjadi beberapa kendala yang menjadi masalah cukup besar. Pertama, saat melakukan *post-test*, pak Adi mengalami kendala dalam waktu yang membuat berkurangnya sampel yang kami ambil dari 20 anak, menjadi tinggal 10 anak. Hal tersebut dapat terjadi karena pak Adi hanya memiliki 1 *smartphone* yang digunakan oleh semua anak, dan waktunya terbatas. Berikut adalah pertanyaan dan hasil dari *form post-test* kami.



Form *pre-test* yang telah kami bagikan, diisi oleh anak-anak yang diajar oleh pak Adi, dan hasilnya diluar dari ekspektasi kami. Kami mengira bahwa anak-anak akan memilih tidak suka membaca buku, namun mayoritas mengatakan bahwa mereka suka membaca buku. Mereka juga tertarik dan suka untuk membuat prakarya, jadi buku yang kami rancang ini cocok dan relevan dengan anak-anak dari busa pustaka.

Lalu, pada form *post-test* yang telah kami bagikan, terdapat kendala pada smartphone pak Adi yang tiba-tiba saja rusak dan tidak bisa digunakan. Hal tersebut menyebabkan anak-anak tidak bisa mengisi form *post-test* tersebut. Akhirnya, kami mengganti sampel kami dari anak-anak menjadi narasumber kami yaitu pak Adi.



**SIMPULAN & REKOMENDASI**

Selama proyek ini berlangsung, penulis mendapatkan banyak sekali hal yang dapat dipelajari dan juga disimpulkan. Bahwa kondisi  *covid-19*  tidak menghalangi penulis

untuk dapat berkomunikasi dengan pihak *stakeholders* dengan baik, karena beliau merupakan orang yang sangat responsif sehingga kami dapat berkomunikasi dengan baik. Hal ini berjalan dengan baik sehingga memudahkan setiap hal dari tahap *empathize* hingga *test*. Penelitian ini dapat menjadi sebuah pembelajaran baru untuk penulis melihat bahwa masyarakat yang membutuhkan inovasi baru dalam belajar, agar belajar dapat menjadi hal yang menyenangkan. Penulis membuat lima jenis buku yang dapat membantu anak-anak di Busa Pustaka untuk bisa belajar dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan membuat prakarya, mereka dapat mempraktekkan materi yang telah didapat. Buku prakarya ini juga dapat melatih motorik anak agar semakin pintar, kreatif, dan semakin kritis dalam berfikir. Setelah proyek ini selesai, prototipe ini masih dapat dilanjutkan dengan mandiri. Misalnya jika *template* untuk prakarya habis dapat diperbanyak dengan dicetak karena kami telah memberi file kepada pak Adi. Dari kuesioner yang telah kami bagikan, menurut anak-anak buku kami menyenangkan, instruksi yang diberikan dalam buku jelas dan ilustrasi yang menarik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baznas. (2020, November 25). *Dampak Pandemi Covid-19 Dalam Sektor Pendidikan di Indonesia*. baznasjabar.org. <https://www.baznasjabar.org/news/dampak-pandemi-covid-19-dalam-sektor-pendidikan-di-indonesia>
- DosenSosiologi.com. (2019, Juli 3). *Pengertian Penelitian Partisipatoris, Ciri, Syarat, dan Contohnya*. <https://dosensosiologi.com/https://dosensosiologi.com/penelitian-partisipatoris/>
- Ernawati, & Kurniawan, T. (2020). P ARTISIP ASI PUBLIK, KONSEP DAN METODE. *media.neliti.com*, XVIII(1), 2. <https://media.neliti.com/media/publications/155692-ID-partisipasi-publik-konsep-dan-metode.pdf>
- Murni Telaumbanua, M. (2019, Februari 24). *5 Tahap Design Thinking menurut Stanford*. medium.com. <https://medium.com/@murnitelaumbanua98/5-tahap-design-thinking-menurut-stanford-d-school-e06f871c45c9>
- NKD, F. (2021, Januari 7). *Pengertian Design Thinking dan 5 Tahapan di Dalamnya*. Logique. <https://www.logique.co.id/blog/2021/01/07/pengertian-design-thinking/#:~:text=Design%20thinking%20adalah%20metode%20atau,efektif%20untuk%20memenuhi%20kebutuhan%20tersebut>