e-ISSN 2774-2792
p-ISSN 2774-2806

CITRAVIRA
Journal of Advertising and Visual Communication

Vol. 0 No.0, April 2020

PENGENALAN KARAKTER GOTONG ROYONG PADA ANAK USIA 6-8 TAHUN MELALUI PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI *POP UP*

Candra Putra Ardiansyah[1], Basnendar Herry Prilosadoso [2]
Institut Seni Indonesia Surakarta[12]

Artikel History

Dikirim:

Revisi :

Diterima:

Abstract

Education is an important aspect of human life which involves the process of cultivating knowledge, awareness and moral character. Character education aims to produce individuals with values based on Pancasila. The strategy for designing the Great Children's Pop Up Caring for Mutual Cooperation book aims to be an educational tool that renews character recognition, especially the pillar of mutual cooperation. Pop Up Books highlight the advantages of various paper engineering techniques, which make it easier for children to understand the attitudes of mutual cooperation. Qualitative research is used to collect information about child development which is used in book design. The visual style is designed using the Design Thinking method (Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test) and layout principles such as contrast, unity and rhythm. The visual character follows Scott McCloud's theory, and the promotion method uses the AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) model. The research results show that this Pop Up book increases children's understanding of cooperation, caring for each other, and the values of mutual cooperation. With good results, the Pop Up book design is considered an effective approach in forming positive characters in children aged 6-8 years.

Keyword: *character education, mutual cooperation, children aged 6-8 years, design thinking, Pop Up books.*

Abstrak

Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia yang melibatkan proses penanaman pengetahuan, kesadaran, dan karakter bermoral. Pendidikan karakter bertujuan mencetak individu dengan nilai-nilai berlandaskan Pancasila. Strategi perancangan buku *Pop Up* Anak Hebat Peduli Gotong Royong bertujuan sebagai alat edukasi yang memperbarui pengenalan karakter, khususnya pada pilar gotong royong. Buku *Pop Up* menonjolkan keunggulan teknik *paper enginering* yang beragam, yang membuat anak-anak lebih mudah memahami sikap-sikap gotong royong. Penelitian kualitatif digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan anak yang digunakan dalam perancangan buku. Gaya visual dirancang dengan metode Design Thinking (*Emphatize, Define, Ideate, Prototype, Test*) dan prinsip layout seperti kontras, kesatuan, dan irama. Karakter visual mengikuti teori Scott McCloud, dan metode promosi menggunakan model AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku *Pop Up* ini meningkatkan pemahaman anak-anak tentang kerja sama, saling peduli, dan nilai-nilai gotong royong. Dengan hasil yang baik,

perancangan buku *Pop Up* ini dianggap sebagai pendekatan efektif dalam membentuk karakter positif pada anak usia 6-8 tahun.

Kata Kunci: *pendidikan karakter, gotong royong, anak usia 6-8 tahun, design thinking, buku Pop Up.*

Corresponding author.
Alamat E-mail:
basnendart@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam kehidupan manusia dan melibatkan proses memupuk komponen-komponen penting seperti karakter moral, pengetahuan dan perilaku. Tujuan pendidikan karakter adalah membantu siswa mengembangkan karakter yang selaras dengan ideologi Pancasila. Namun menurut pasal 1 UU Nomor 20 Tahun 2003 setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Pendidikan karakter mempunyai komponen moral yang sangat kuat, dengan tujuan mendidik dan membentuk manusia yang bermoral untuk menjalani kehidupan yang lebih baik.

Pendidikan karakter merupakan penggabungan nilai-nilai kehidupan ke dalam kepribadian individu agar tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Konsep karakter, kepribadian, atau watak adalah aspek etika yang menunjukkan bahwa karakter adalah penilaian terhadap kepribadian dan kepribadian adalah karakter yang tidak dinilai (Sutedjo A. & Prilosadoso BH, 2016). Menurut Lambang Dwi Sabda, seseorang guru di Sekolah Dasar Negeri Purwoprajan II yang menjadi tempat observasi mengatakan bahwa terjadi degradasi karakter pada saat ini terlebih setelah pandemi.

Data lain yang diperoleh dari Mukhlisin, direktur YCG (Yayasan Cahaya Guru), yang dikutip dari portal berita Kompas, mencatat bahwa sejak awal 2023 hingga saat ini, terdapat 93 kasus kekerasan di sekolah, termasuk diskriminasi, intoleransi, kekerasan fisik, dan perundungan. Beragam peristiwa mewarnai dunia pendidikan saat ini, seperti insiden kekerasan antar pelajar di Gresik yang diduga melibatkan kakak kelas hingga menyebabkan seorang siswa SD kehilangan pengli

This is an open-access article under the CC–BY-SA license

Selain itu, terdapat kasus perundungan di Cilacap, Jawa Tengah, yang mencakup tindakan kejam seperti pemukulan, penarikan, dan penindasan oleh teman sebaya. hal ini menjadi alarm keras bagi dunia pendidikan tentang penguatan pendidikan karakter. Penguatan pendidikan karakter harus dimulai sejak dini dan diperkuat melalui seluruh jenjang pendidikan untuk memperkuat karakter bangsa. Hal ini sejalan dengan Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan karakter yang bertujuan menciptakan bangsa yang berbudi pekerti dan menanamkan nilai-nilai luhur.

Sifat gotong royong merupakan kemampuan untuk bekerja sama dan membantu orang lain dalam mencapai tujuan bersama. Ini adalah sifat yang sangat penting untuk diterapkan karena Membangun rasa kebersamaan, membantu mengembangkan keterampilan sosial, mengembangkan rasa tanggung jawab, meningkatkan kepercayaan diri (Hayati & Utomo, 2022). Menurut teori perkembangan Jean Piaget, anak-anak mengalami tahap perkembangan kognitif yang terdiri dari tahap sensori-motor, pra operasional, operasional konkret, dan operasional formal. Buku *Pop Up* dengan target audience anak usia 6-8 tahun yang dalam masa tahap perkembangan sensori-motor dan pra operasional dengan menyajikan informasi yang mudah dipahami secara visual dan menggunakan simbol-simbol yang sederhana. Buku *Pop Up* juga dapat membantu anak-anak dalam tahap operasional konkret dengan menyajikan informasi yang dapat diklasifikasikan atau dikategorikan secara visual (Putri & Wijayanti, 2019).

Desain ilustrasi yang mengikuti gaya *flat design* diterapkan untuk memberikan kesan modern dan menyenangkan, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan preferensi anak-anak terhadap ilustrasi penuh warna. *Flat design* dipilih karena sesuai dengan selera anak-anak yang suka warna cerah dan desain sederhana (Hasanudin & Adityawan, 2020). Metodologi penelitian menggabungkan metode kualitatif, Design Thinking, dan model AISAS untuk menciptakan karya yang matang dan sesuai target audiens. Design Thinking dipilih karena struktur tahapannya yang mudah dimengerti dan relevan dengan perancangan buku *Pop Up*. Promosi karya dilakukan melalui media sosial, terutama Instagram, dan dianalisis menggunakan model AISAS, yang mengikuti pola dimana pelanggan yang memiliki minat tinggi terhadap suatu produk akan melakukan pencarian yang lebih mendalam dibandingkan dengan produk yang memiliki minat rendah (Sari et al., 2022).

Tinjauan Pustaka

Pentingnya referensi relevan untuk menjaga kerasionalan dan orisinalitas perancangan terkait penguatan karakter gotong royong pada anak usia dini. Verifikasi diperlukan untuk mengklarifikasi konsep dan ide agar sesuai dengan penguatan karakter tersebut. Rencana pembelajaran yang efektif, sebagaimana disarankan oleh Ahmadi & Dkk, (2017) melibatkan perencanaan yang baik dan pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan tugas dan kemampuan siswa. Penelitian ini menunjukkan hasil efektif, terbukti dari peningkatan karakter siswa setelah menggunakan media MIC (Multimedia Indonesian Culture), sebagaimana diperlihatkan melalui hasil pretest dan posttest.

Menurut Sabitul Kirom & Lestanti, (2022) mengatakan bahwa implementasi penggunaan buku *Pop Up* mampu meningkatkan kualitas belajar dan memahami literasi baca tulis. Media *Pop Up* juga berhasil mencapai indikator pembelajaran yang ditargetkan oleh peneliti diantaranya kemampuan menyebutkan gambar tiga dimensi yang terdapat dalam buku seperti hewan,bunga dan kebun dan mampu memahami cerita yang terdapat dalam media *Pop Up* tersebut.

Berdasarkan penelitian Yenti Juniarti, Setiyo Utoyo, (2021),menggunakan metode Research & Development (R&D), penelitian ini menekankan pentingnya stimulasi yang tepat untuk pertumbuhan anak pada aspek moral, sosial, emosional, bahasa, kognitif, dan motorik. Meski awalnya bertujuan membuat aplikasi game edukasi, tugas akhir ini berfokus pada pengenalan pendidikan karakter melalui media interaktif berupa buku *Pop Up*. Meskipun berbeda output, keduanya menunjukkan kesamaan dalam mengangkat pentingnya pendidikan karakter sejak dini pada anak.

Referensi utama dalam pembuatan karya ini adalah buku "Teenage Mutant Ninja Turtles" dari Insight Kids. Buku ini memberikan inspirasi teknik pembuatan *Pop Up* dengan melibatkan paper engineering oleh David Hawcock, narasi oleh Brian J Bromberg, dan ilustrasi oleh Claudio Sciarrone. Terdiri dari 5 (lima) halaman, buku ini mengisahkan kura-kura ninja yang menjaga keamanan kota New York, menampilkan adegan menarik seperti pelatihan Leonardo, Raphael melawan Foot Clan, dan pertempuran ninja yang intens. Teknik yang beragam dan menarik dalam buku tersebut dijadikan acuan penting dalam penciptaan karya tugas akhir ini.

Landasan Penciptaan Buku *Pop Up* Gotong Royong

Perancangan ini merujuk pada teori-teori yang menjadi dasar dalam menciptakan karya ini, terutama Pendidikan Karakter yang mengedepankan nilai-nilai luhur dan budaya

Pancasila. Pendidikan karakter menitikberatkan pada pembelajaran akhlak dan moral, contohnya adalah sifat jujur, kreatif, disiplin, toleransi, kerja keras, dan kesabaran. Proses penguatan karakter tidak terbatas pada lingkup sekolah, melainkan keluarga dan lingkungan sekitar juga berperan dalam memberikan edukasi karakter (Aprilianto & Mariana, 2018). Peran vital orang tua, terutama dalam lingkungan keluarga, sangat penting dalam menciptakan karakter anak yang bermoral, mengingat masa anak-anak memiliki dampak signifikan pada pembentukan karakter (Khaironi, 2017).

Usia 6-8 tahun, anak-anak di sekolah dasar mulai menunjukkan minat dalam menghadapi situasi sehari-hari yang lebih konkret. Salah satu cara untuk membantu mereka belajar mengenai pengendalian diri dan menerapkan budi pekerti yang baik adalah saat berinteraksi dengan orang yang lebih tua yaitu dengan mengajarkan mereka konsep mengontrol keinginan. Dengan pemahaman ini, anak-anak dapat memahami sebab dan akibat dari perilaku mereka jika mereka dapat mengontrol keinginan diri. Pada usia ini, anak-anak juga mulai tertarik untuk memahami dunia nyata melalui bacaan yang mengandung gambar dan ilustrasi (Leonard et al., 2018).

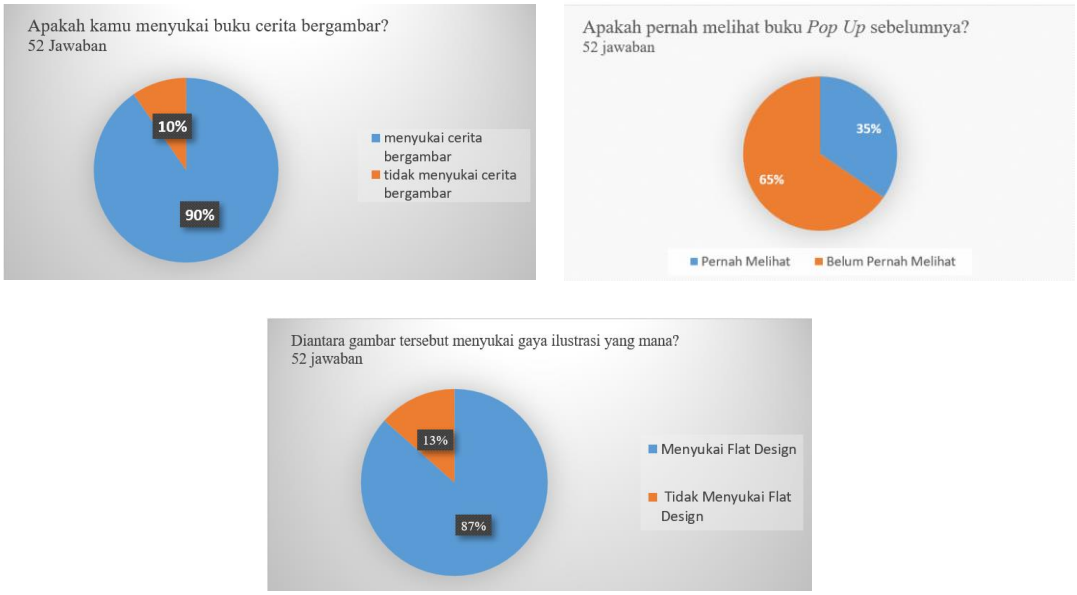
Berdasarkan penelitian Neurologi, anak mencapai 50% perkembangan kognitif pada usia 4 tahun, meningkat menjadi 80% pada usia 8 tahun, dan mencapai puncak 100% pada usia 18 tahun. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa "masa emas" anak sangat berpengaruh pada perkembangan kognitif. Oleh karena itu, memberikan perhatian dan stimulasi yang tepat selama periode ini sangat penting (Umro'atin, 2021). Buku cerita bergambar, dengan ilustrasi sebagai visual penggambaran, efektif menarik perhatian anak dan memudahkan proses pembelajaran (Dhita Fitriani & Nurwidodo, 2019). Kemampuan ilustrasi dalam berkomunikasi sebagai alat untuk menerjemahkan teks dan memfasilitasi penyampaian pesan secara akurat, cepat, dan jelas. Proses merancang sebuah ilustrasi melibatkan banyak konsep dan ide untuk menentukan unsur-unsur cerita, karakter, setting, dan *background* (B Pujiono, Prilosadoso BH, 2020)

Gaya ilustrasi harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk memaksimalkan penyampaian tujuan. *Flat design* yaitu sebuah tren desain yang menekankan kesederhanaan, menurut Hasanudin & Adityawan Putu et al., (2023) dengan menghapus elemen bayangan, bevel, tekstur, dan ornamen yang dianggap tidak perlu. *Flat design* fokus pada tipografi sederhana, warna cerah, ilustrasi dua dimensi, dan perpaduan warna yang

melengkapi. Ilustrasi dalam buku cerita anak memiliki peran yang lebih dalam daripada sekedar menjadi pelengkap teks. Sebaliknya, ilustrasi menjadi elemen integral yang mendukung dan menggambarkan kejadian atau peristiwa yang dijelaskan dalam cerita buku tersebut (Prilosadoso & Waluyo, 2021)

Identifikasi Data

SDN Purwoprajan II dan SDN Kandangsapi adalah lokasi yang diambil guna mendapatkan data penelitian, berlokasikan di Kec. Jebres, kota Surakarta Jawa Tengah. Pengambilan lokasi ini diputuskan berdasarkan jumlah siswa yang masuk dalam target audiens dari perancangan yang dibuat. Berdasarkan respon siswa melalui kuesioner menyatakan bahwasannya 90% anak menyukai buku cerita bergambar, selain itu pula setidaknya terdapat 65% anak yang belum pernah melihat buku *Pop Up* dan sekitar 87% anak menyukai gambar dengan gaya *flat design*. Untuk lebih jelasnya berikut adalah gambar mengenai data hasil kuesioner SDN Purwoprajan II dan SDN Kandangsapi



Gambar 1. Data hasil kuesioner di SDN Purwoprajan II dan SDN Kandangsapi
(Sumber : Candra Putra Ardiansyah, 2023)

Pengumpulan data yang dilakukan selain dengan observasi dan pembagian kuesioner juga dilakukan studi literatur untuk memperkuat data yang didapatkan melalui penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh para ahli. Berdasarkan hal tersebut setidaknya ada beberapa karya tulis yang digunakan dalam studi literatur ini, yang pertama adalah *education for character: how our schools can teach respect and responsibility* yang ditulis oleh Thomas Lickona pada tahun 1991 dari buku ini dapat disimpulkan bahwasanya salah satu tujuan pendidikan

yaitu membangun kecerdasan kognitif dan kecerdasan atau karakter, karena keselarasan antara kecerdasan dan karakter yang baik akan menghasilkan sikap yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Ki Hajar Dewantara, seorang tokoh dan bapak pendidikan Indonesia, bahwa dasar pendidikan kita didasarkan pada istilah Jawa yaitu *Among, ngemong dan momong*. Caranya tidak perlu memaksa, meski terkadang perlu sekadar membimbing (Rahman, 2018). Hal ini terangkum dalam semboyan yang mungkin sering didengar masyarakat "*ing ngarsa sung tuladha ing madya mangun karsa tut wuri handayani*" seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. Teori Karakter Menurut Ki Hajar Dewantara
(Sumber : www.kompasiana.com, 2022)

Setidaknya terdapat 5 (lima) nilai utama yang perlu diajarkan dalam proses penguatan pendidikan karakter yakni integritas, religius, nasionalis, mandiri, gotong royong seperti yang termuat dalam gambar sebagai berikut

Tabel 1. Tabel Penguatan Pendidikan Karakter
(Sumber: www.Puri Puspita Scribd.com, 2021)

TABEL PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER				
INTEGRITAS	RELIGIUS	NASIONALIS	MANDIRI	GOTONG ROYONG
➤ Kesetiaaan ➤ Anti Korupsi ➤ Keteladanan ➤ Menghargai martabat manusia	➤ Melindungi yang kecil dan tersisih ➤ Taat beribadah ➤ Menjalankan ajaran agama ➤ Menjauhi larangan agama	➤ Rela berkorban ➤ Taat hukum ➤ Unggul ➤ Disiplin ➤ Berprestasi ➤ Cinta damai	➤ Tanggung jawab ➤ Kerja keras ➤ Keberanian ➤ Pembelajar ➤ Daya juang ➤ Berwawasan informasi dan teknologi	➤ Musyawarah ➤ Tolong menolong ➤ Kerelawanan ➤ Solidaritas ➤ Anti diskriminasi

Integritas adalah keselarasan antara pikiran, perasaan, kata-kata, dan tindakan yang sesuai dengan norma-norma yang berlaku. Selain itu, religius mencerminkan keyakinan kepada Tuhan, sementara nilai nasionalis berakar pada semangat cinta tanah air. Lalu terdapat nilai mandiri yaitu sikap yang mampu menyelesaikan tanggung jawabnya tanpa melibatkan orang lain. Yang terakhir nilai gotong royong yang melatih sikap rela berkorban. Dengan adanya gotong royong melatih untuk memiliki rasa berkorban untuk tidak

mementingkan kepentingan pribadi dan mengutamakan kepentingan bersama.

Pentingnya pembelajaran tersebut juga haruslah didukung dengan media yang tepat, guna memutuskan media yang akan digunakan, perlu dipertimbangkan kemampuan media tersebut dan kelebihannya dibandingkan dengan karakteristik media lainnya, serta bagaimana media tersebut cocok dengan komponen-komponen pembelajaran (Abidin, 2016). Terdapat beberapa macam media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah media visual seperti foto, gambar, grafik, diagram poster maupun kartun, komik dan lain-lain. Terdapat beberapa macam media pembelajaran yang banyak digunakan dalam proses belajar mengajar diantaranya media visual seperti foto, gambar, grafik, diagram poster maupun kartun, komik dan lain-lain.

1. Metode Pengumpulan Data, Perancangan dan Promosi Buku *Pop Up*

Proses penciptaan sebuah karya melibatkan langkah-langkah tertentu yang dilaksanakan secara berurutan, termasuk penggunaan metode tertentu seperti pendekatan kualitatif dalam pengumpulan data yang terdiri dari data primer dan sekunder. Proses penciptaan ini menerapkan metode Design Thinking untuk perancangan, yang mencakup serangkaian langkah khusus guna memastikan kelancaran perancangan buku *Pop Up*, dan model AISAS untuk promosi guna mencapai audiens yang lebih luas. Tujuan dari penggunaan metode tersebut adalah untuk mendapatkan hasil maksimal dan dapat disebarluaskan kepada khalayak luas. Berikut ini adalah penjabaran dari semua metode tersebut.

a. Pengumpulan Data Kualitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang tidak melibatkan statistik, namun lebih fokus pada pengumpulan, analisis, dan interpretasi data. Informasi diperoleh dari berbagai sumber seperti skripsi, jurnal, internet, dan referensi lainnya Cresswel, (2015) dalam Cindy Anggraeni, Elan, (2021)

1. Jenis Data

Terdapat dua jenis data yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu data primer dan data sekunder. Berikut ini adalah penjelasan dari kedua metode tersebut.

a). Data Primer

Data primer yang didapat dalam perancangan ini menggunakan 2 sumber data primer yaitu data mengenai pendidikan karakter pada anak usia 6-8 tahun.

Selanjutnya data kedua efektivitas buku *Pop Up* dalam proses pembelajaran pada anak usia 6-8 tahun.

b). Data Sekunder

Data sekunder pada perancangan ini didapat dari buku yang terdapat di Perpustakaan ISI Surakarta, Gramedia, jurnal dari Google Scholar, Sinta dan internet.

2. Metode Pengumpulan Data

Perancangan ini memiliki tahapan pengumpulan data yang diperoleh dengan cara observasi, wawancara, studi pustaka dan kuesioer (Nasution, 2023). Berikut ini adalah pengumpulan data tersebut.

a). Observasi

Observasi dilakukan dengan datang ke sekolah dasar di wilayah Jebres yaitu SDN Kandangsapi dan SDN Purwoprajan II.

b). Wawancara

Dalam proses ini melakukan wawancara kepada guru pengajar kelas 2 SDN Purwoprajan II yaitu Lambang Dwi Sabda dan Ninik Rahayu sebagai guru pengajar kelas 2 SDN Kandangsapi, dan juga dengan Misellina Madya Gerda yang berkompeten dibidang keilmuan anak. sehingga dapat memberikan informasi yang tepat untuk melengkapi data yang ada.

c). Kuesioner

Kuesioner pada rancangan ini dilakukan dengan cara menyebar kuesioner melalui pengisian jawaban diatas kertas secara langsung kepada siswa di dua sekolah dasar, yaitu SDN Puwoprajan II dan SDN Kandangsapi.

d). Dokumentasi

Dokumentasi pada perancangan ini diperoleh dengan memotret langsung mengenai refrensi dan tempat observasi, tak hanya secara langsung, dokumentasi didapat melalui internet yang juga terdapat foto dari berbagai macam jenis karakter untuk anak anak.

e). Studi Pustaka

Sumber dari tinjauan perancangan ini diambil dari berbagai buku yang terdapat di Gramedia, Perpustakaan ISI Surakarta dan Jurnal Desain yang

terkait dengan perancangan ini.

2. Metode *Design Thinking* Dalam Perancangan Buku *Pop Up* Peduli Gotong Royong

Dalam proses perancangan ini, menggunakan metode *Design Thinking* yang dikembangkan oleh David Kelley dan Tim Brown yang memiliki 5 tahapan dasar yakni

1.*Emphatize*

Dalam pembuatan buku *Pop Up* tentang gotong royong untuk anak usia 6-8 tahun, data diperoleh melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa kelas 2, serta kuesioner. Psikolog anak usia 6-8 tahun juga diwawancarai untuk mendapatkan *insight* tentang pentingnya pendidikan karakter.

2.*Define*

Berdasarkan proses *define* dengan mewawancarai guru sekolah dasar didapatkan bahwa inti permasalahan adalah minimnya media pembelajaran yang interaktif bagi anak anak Dalam tahap ini dilakukan analisa berdasarkan data yang telah dikumpulkan. berdasarkan data yang telah dikumpulkan bahwasannya terdapat permasalahan pada media pembelajaran yang terkesan monoton.

3.*Ideate*

Setelah menganalisis data, tahap ini melibatkan rumusan solusi kreatif untuk mengatasi masalah. Berdasarkan analisis, dirumuskan konsep kreatif untuk buku *Pop Up* tentang penerapan sifat gotong royong pada anak usia dini, yaitu menggabungkan kegiatan belajar dan bermain. Strategi kreatif mencakup membuat ilustrasi menarik, menyajikan materi sesuai dengan tingkat kognitif anak-anak, dan menentukan judul yang mudah diingat dan informatif.

Dalam perancangan buku *Pop Up* "Anak Hebat, Peduli Gotong Royong", menentukan warna sangatlah penting yaitu dengan menggunakan warna cerah dan ceria untuk menarik perhatian anak-anak. Buku *Pop Up* yang dirancang berukuran 21x21cm (*cover* dan isi 20x20cm), mengikuti referensi dari Impian Studio yaitu penerbit berpengalaman dalam buku *Pop Up* anak-anak. Perancangan ini menggunakan 6 (enam) halaman dengan menggunakan *font* Catchy Melody untuk highlight dan *font* Summary Notes Reguler untuk isi buku *font* ini memberikan kesan bersahabat dengan anak-anak. Adapun rancangan cerita pada buku ini adalah sebagai berikut:

Halaman	Ilustrasi buku *Pop Up* Pendidikan Karakter
Halaman 1	Halaman pembuka buku ini menampilkan ilustrasi tokoh utama yang sedang memperkenalkan diri dan mengajak bersama-sama belajar tentang sifat gotong royong dalam buku *Pop Up*. Pada halaman ini, digunakan teknik *Pop Up Floating Plane* untuk menciptakan efek visual yang menarik dan dinamis.
Halaman 2	Pada halaman kedua berisikan ilustrasi nilai gotong royong yaitu musyawarah. Pada halaman ini berlatar belakang suasana di dalam kelas dengan anak anak yang sedang berdiskusi dalam satu meja. Pada halaman ini menggunakan teknik *Pop Up Box & Cylinder*
Halaman 3	Halaman ketiga menggambarkan sikap gotong royong dan solidaritas dengan visual seorang anak yang menggalang dana untuk membantu korban bencana. Mekanisme *Pop Up* Floating Plane diterapkan pada lembar ini.
Halaman 4	Halaman keempat berisi ilustrasi sikap tolong-menolong di sekolah, dengan latar suasana siswa yang membantu temannya yang cidera akibat terjatuh dari sepeda. Teknik *Pop Up Paralel Slide* diterapkan untuk menciptakan interaksi seolah-olah menolong dan memindahkan dari jalanan.
Halaman 5	Halaman kelima menggambarkan sikap anti-diskriminasi dengan ilustrasi berbagai suku di Indonesia, mewakili 5 pulau besar, Latar belakangnya di dalam kelas, beberapa siswa dari berbagai suku merangkul, menciptakan sikap saling menghargai dan menghormati. Teknik *Pop Up Floating Plane* digunakan pada halaman ini.

Halaman 6	Halaman terakhir berisikan kuis *Pop Up* untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Halaman ini menggunakan teknik *Rotary*.

4. Prototype

Cover buku Perancangan sampul buku untuk buku *Pop Up* ini, telah membuat beberapa alternatif sampul yang memungkinkan digunakan salah satu di antaranya. Setiap alternatif sampul ini memiliki elemen visual yang diadaptasi dari contoh contoh penerapan sifat gotong royong, pada bagian depan sampul, terdapat judul buku, informasi mengenai jenis buku, serta nama pembuat buku. Sementra bagian belakang sampul buku akan berisi penjelasan singkat tentang buku, informasi tentang penerbitan, hak cipta buku, dan informasi lain yang relevan



Gambar 3. *Cover* Buku *Pop Up* Gotong Royong
(Sumber : Candra Putra Ardiansyah, 2024)

5. *Test*

Tahap *test* merupakan langkah terakhir dalam perancangan, melibatkan *test* kemampuan dasar dengan screening awal terhadap pemahaman karakter gotong royong anak-anak. Hasil pengetesan terhadap 52 siswa SDN Purwoprajan II menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap pilar gotong royong. Dari 27 siswa yang menjawab benar semua dengan total 5 soal pada test kemampuan dasar, 25 siswa lainnya menjawab benar sebagian. Setelah proses pembelajaran menggunakan buku *Pop Up* gotong royong dengan test lanjutan, sekitar 42 siswa menjawab benar semua, sementara 10 siswa masih belum sepenuhnya berhasil.

Evaluasi menunjukkan bahwa buku *Pop Up* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman karakter gotong royong anak-anak, sesuai dengan tujuan desain buku *Pop Up* tersebut.

3. Strategi Promosi Buku *Pop Up* Anak Hebat, Peduli Gotong Royong

Perancangan buku *Pop Up* ini memerlukan metode promosi yang tepat agar dapat diterima dengan baik oleh target audience dan target market. Metode AISAS digunakan untuk mengadaptasi perubahan perilaku konsumen di era internet saat ini. AISAS adalah singkatan dari *Attention, Interest, Search, Action, and Share* dan telah dipopulerkan oleh Dentsu. Inc, sebuah agensi periklanan terbesar di Jepang, pada tahun 2004. Model AISAS menjelaskan bagaimana seorang konsumen membeli barang atau jasa di media online.

1. *Attention* (perhatian)

Dalam perancangan ini *feeds* konten *attention* berisikan postingan satu sampai tiga. Penerapan startegi *attention* berupa bahasa verbal dan visual, verbal berupa pemberitahuan tulisan *coming soon* dan untuk visualnya berupa anak anak yang sedang naik buku yang sedang terbang. Berikut ini penerapan *attention* di dalam *feeds* Instagram

2. *Interest* (Tertarik)

Setelah menarik perhatian seseorang langkah selanjutnya membuat orang minat dengan produk yang dibuat yaitu dengan melakukan *campaign* atau promosi di sosial media. Pada *feeds* ini berisikan postingan 3 *feeds* yang menjelaskan mengenai apa itu buku *Pop Up* dengan menggunakan *carousel post*, apa itu gotong royong yang juga disertai *carousel post*, dan serta slogan gotong royong. Berikut ini penerapan *interest* di dalam feeds Instagram

3. *Search* (Pencarian)

Perancangan ini *feeds* konten *Search* berisikan 6 postingan. Penerapan strategi *search* berupa penjelasan mengenai spesifikasi buku, keunggulan buku, harga buku, *reels* penggunaan buku serta pengenalan beberapa *merchandise* melalui *carousel post*. Hal ini diharapkan dapat mempengaruhi calon konsumen untuk memantapkan pilihan menggunakan buku *Pop Up* Gotong Royong ini. Berikut ini penerapan *search* di dalam *feeds* Instagram.

4. *Action* (Tindakan)

Tahap ini konsumen sudah mulai yakin dengan informasi yang diberikan melalui iklan tersebut, Setelah melewati tahapan *search* akhirnya menciptakan sebuah *action*, konten *feed* dari posting ketiga belas hingga kelima belas, terfokus pada promosi produk buku dan *merchandise* serta kalimat ajakan untuk membeli dengan maksud untuk membangkitkan minat dan memotivasi potensial pembeli.

5. *Share* (Berbagi)

Tahap akhir dari metode promosi AISAS yaitu *share* yang merupakan perilaku konsumen yang sudah tertarik untuk membelinya. Setelah membeli konsumen memberikan respon balik terhadap produk tersebut. Pada tahap ini, jika konsumen merasa tertarik dan puas dengan produk yang mereka gunakan, mereka akan mulai berbicara kepada orang lain dan berbagi pengalaman mereka, baik melalui percakapan langsung maupun dengan memberikan ulasan melalui komentar di akun media sosial resmi.

3. *Merchandise* Buku *Pop Up* Anak Hebat Peduli Gotong Royong

Merchandise adalah produk yang diciptakan untuk meningkatkan citra bisnis dan digunakan oleh individu sebagai barang kenang-kenangan, hadiah, atau souvenir. Dalam perancangan ini, merchandise seperti alat bantu belajar (*Pocket Book, flashcard*) dan mainan edukatif (*puzzle, stationery kit*) diharapkan dapat membantu pengembangan kemampuan anak serta meningkatkan motivasi belajar (Pradana, 2019). Berikut adalah *merchandise* yang digunakan dalam perancangan ini



Gambar 4. *Merchandise* Dari Buku *Pop Up* Gotong Royong
(Sumber : Candra Putra Ardiansyah, 2024)

KESIMPULAN

Setelah melalui proses tahapan yang cukup panjang dalam pengerjaan Tugas Akhir, dapat diambil kesimpulan bahwa perancangan ini dibuat atas dasar karakter moral sedang mengalami penurunan. Perancangan ini menggunakan media *Pop Up* karena buku *Pop Up* dapat membantu anak-anak dalam tahap sensori-motor dan pra operasional dengan menyajikan informasi yang mudah dipahami secara visual dan menggunakan simbol-simbol yang sederhana.

1. Penerapan Model Design Thinking sebagai Metode Perancangan Buku *Pop Up* Anak Hebat Peduli Gotong Royong

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini menggunakan *Design Thinking* sementara untuk metode promosi menggunakan model pemasaran AISAS. Kesimpulan perancangan ini yang menggunakan metode Design Thinking berikut adalah Penerapan Metode Design Thinking

1. Emphatize

   Hasil *insight focus* permasalahan dalam penelitian ini mengenai pentingnya pendidikan karakter pada anak usia dini serta efektifitas media yang digunakan.

2. Define

   Data diambil dari 2 sekolah yaitu di SDN Kandangsapi dan Purwoprajan 2 dimana hasil tersebut menunjukan bahwa siswa kedua sekolah tersebut menyukai ilustrasi flat design dan mereka terlihat antusias saat demo perkenalan buku *Pop Up*.

3. Ideate

   Merancang buku *Pop Up* dengan isi 7 halaman untuk mengenalkan beberapa sifat yang terdapat pilar dalam gotong royong pada anak-anak dengan menggunakan ilustrasi flat design. Dengan penggunaan Ilustrasi yang sudah disesuaikan dengan target audien yaitu anak-anak sehingga mudah dipahami.

4. Prototype

   Pemilihan kertas harus selektif dikarenakan jika terlalu tipis akan mempengaruhi mekanisme *Pop Up,* namun jika terlalu tebal akan berdampak pada tekukan mekanisme yang kaku. Selain itu juga ukuran buku harus

dipertimbangkan agar nyaman digunakan dan sesuai dengan segmentasi buku anak-anak

5. *Test*

   Tahapan pengujian dengan mengajarkan buku *Pop Up* di sekolah SDN Purwoprajan II Jebres Surakarta untuk kelas 1 dan 2 dengan total 52 siswa , didapatkan hasil bahwa buku *Pop Up* yang telah dibuat dapat memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang materi sifat gotong royong.

Perkenalan karakter gotong royong pada anak usia 6-8 tahun melalui buku ilustrasi *Pop Up* didasarkan pada ilustrasi menarik dan berwarna. Desain buku ini terdiri dari 7 halaman, dengan 4 halaman menggambarkan sifat-sifat gotong royong, seperti musyawarah, solidaritas, kerelawanan, tolong-menolong, dan anti diskriminasi. Perancangan ini menggunakan 4 teknik paper engineering, yaitu floating plane, box and cylinder, parallel slide, dan rotary, dengan pertimbangan sebagai berikut:

1. halaman pertama berisikan lembaran pembuka. Ilustrasi tokoh utama yang memperkenalkan diri dan mengajak untuk belajar bareng mengenai sifat gotong royong yang terdapat pada buku *Pop Up.* Alasan memilih teknik *Pop Up Floating Plane* dikarenakan untuk memberikan efek timbul yang menghadap atas ketika dibuka
2. Pada halaman kedua berisikan ilustrasi nilai gotong royong yaitu musyawarah. Pada halaman ini berlatar belakang suasana di dalam kelas dengan anak anak yang sedang berdiskusi dalam satu meja. alasan menggunakan teknik *Pop Up Box & Cylinder* dikarenakan untuk memberikan efek kubus yang membentuk meja sehingga mencerminkan sikap diskusi ketika halaman dibuka. Berikut ini adalah alternatif sketsa yang diajukan
3. Halaman ketiga berisikan sikap gotong royong solidaritas. Dalam lembar ini menunjukan visual seorang anak yang sedang menggalang dana untuk membantu korban bencana karena hal ini mencerminkan solidaritas antar sesama yang sedang membutuhkan bantuan. Alasan memilih teknik *Pop Up Floating Plane* dikarenakan untuk memberikan efek timbul yang menghadap atas ketika dibuka
4. Pada halaman keempat berisikan ilustrasi sikap tolong menolong Pada halaman ini berlatar belakang suasana di sekolah yang didalamnya terdapat ilustrasi siswa yang sedang membantu temannya yang cidera akibat terjatuh dari sepeda. alaasn

menggunakan teknik *Pop Up Paralel Slide* untuk menciptakan interaksi seolah olah menolong untuk meminggirkan dari jalanan.

5. Pada halaman kelima berisikan ilustrasi sikap anti diskriminasi dengan menggambarkan ilustrasi dari berbagai macam suku yang ada di Indonesia yang diambil perwakilan dari 5 pulau besar di Indonesia yaitu Sumatera, Kalimantan, Jawa, Sulawesi dan papua . Alasan memilih teknik *Pop Up Floating Plane* dikarenakan untuk memberikan efek timbul yang menghadap atas ketika dibuka
6. Halaman terakhir berisikan kuis *Pop Up* untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Halaman ini menggunakan teknik *Rotary*.

Beberapa unsur *layout* yang digunakan pada perancangan ini seperti kontras, kesatuan, dan irama (*rhytem)* untuk menciptakan sebuah perancangan yang baik dan tepat sasaran, serta mempertimbangkan bagaimana desain buku *Pop Up* dapat membantu anak anak mempelajari pendidikan karakter dengan efektif.

2. Penerapan AISAS sebagai Metode Promosi Buku *Pop Up* Anak Hebat Peduli Gotong Royong

Pemilihan media sosial sebagai proses promosi menjadi salah satu pilihan yang tepat sebagai sarana komunikasi kepada khalayak luas karena bisa diakses oleh semua kalangan. Perancangan ini menggunakan model AISAS untuk menyebarluaskan karya yang dibuat di media sosial instagram. Berikut ini adalah tahapannya.

a. Attention

Tahap *Attention* dibuat dengan unsur verbal yaitu tulisan *coming soon* dan unsur visual melibatkan ilustrasi anak yang sedang naik buku terbang. dirancang khusus untuk menarik perhatian audiens, efektifitas *attention* dilihat dari dari jumlah view pada feeds.

b. ***Interest***

Melakukan *campaign* di sosial media dengan total 3 feeds yang terdapat unsur verbal yaitu tulisan tentang gotong royong dan mengenal buku *Pop Up* dan unsur visual melibatkan ilustrasi yang menyesuaikan seperti contoh gotong royong dan buku *Pop Up*. dengan melihat jumlah *like* sebagai *engagement*.

c. *Search*

Unsur verbal pada tahap *search* adalah mengenalkan buku *Pop Up* dengan kalimat *call to action* seperti bergabunglah Bersama kami, lalu unsur visual terdapat buku *Pop Up* yang sedang dipromosikan. Kesimpulan tahap ini Setelah penambahan hastag pada postingan dapat mempengaruhi proses pencarian yang sesuai dengan *audience*. Hal ini dinilai berdasarkan kunjungan atau seberapa banyak *hastag* menjangkau audien.

d. ***Action***

Unsur verbal pada tahap *action* yaitu dengan memberikan kalimat *call to action* seperti promo dan paket hemat *bundling merchandise* dengan buku *Pop Up*, lalu unsur visual terdapat buku *Pop Up* yang sedang dipromosikan. Action dilihat dari seberapa banyak orang melakukan komentar pada postingan, hal ini akan meningkatkan interaksi audien dengan promosi yang disampaikan

e. Share

didapatkan hasil sekitar 2.213 akun telah dijangkau dalam tiga hari untuk interaksi dan kunjungan Instagram dan terus bertambah. Meningkatnya jumlah pengunjung menunjukkan bahwa promosi yang digunakan telah efektif untuk menyebarluaskan buku *Pop Up* sebagai media bantu pengenalan pendidikan karakter khsusunya sifat gotong royong. Unsur verbal pada share yaitu dengan kalimat dapatkan buku *Pop Up* sekarang juga, kunjungi website atau scan QRCode berikut lalu unsur visual yaitu scan barcode.

3. Penerapan AISAS sebagai Metode Promosi Merchandise

Pendekatan distribusi ini diterapkan dengan menggunakan model AISAS, yang menghasilkan tiga tahapan alur distribusi *merchandise*. Setiap tahapan memiliki tempat dan waktu yang berbeda, melibatkan sejumlah jenis kegiatan yang beragam. Gambaran umum dari alur distribusi menggunakan AISAS terdiri dari tiga tahap: (1) *Attention,* (2) *Interest and Search,* (3) *Action and Share*.

1). Tahap *Attention*

Promosi buku *Pop Up* Gotong Royong dimulai dengan tahap *Attention* di *Car Free Day* Jalan Slamet Riyadi Surakarta. Kegiatan melibatkan game interaktif seperti penyusunan *puzzle* dan menebak gambar sikap gotong royong dengan hadiah yang

menarik. Stand pameran *merchandise* interaktif disiapkan dengan elemen visual yang menarik, dan pemberian merchandise mencakup *puzzle* dan *pocket book*.

2). Tahap *Interest and Search*

Promosi berlanjut ke tahap *Interest* and *Search* di sekolah dasar yang berada di wilayah Surakarta. Kuis dan tantangan dilakukan di kelas dengan pemenang mendapatkan *merchandise* seperti *stationery kit* dan *flash card*. Selanjutnya anak-anak diinformasikan tentang kegiatan promosi berikutnya di toko buku Surakarta.

3). Tahap *Action and Share*

Tahap terakhir berupa pameran di toko buku Surakarta dengan demo buku *Pop Up* dan *challenge* serta mengajak teman untuk melakukan pembelian yang akan mendapatkan harga diskon. Pengunjung yang mengunggah ulasan video berkesempatan mendapatkan buku *Pop Up* gratis dengan *bundling merchandise* seperti *puzzle, stationery kit, dan pocket book*.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Rahman, A. (2018). Teori Perkembangan Moral Dan Model Pendidikan Moral. *Psympathic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, *3*(1), 37–44. https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.2175

Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 9–20. https://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784

Ahmadi, F., & Dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (Mic) Sebagai Penguatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *34*(2), 127–136. https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368

Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) Sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, *1*(1), 139–158. https://doi.org/10.31538/nzh.v1i1.47

B Pujiono, Prilosadoso BH, S. S. (2020). Media Alternatif Pelestarian Kesenian Tradisional Melalui Kolaborasi Pop art Gaya Wayang Pacitan Beber. *Jurnal Internasional Ilmu Sosial Dan Humaniora*, *4*(3), 151–159. https://doi.org/10.29332/ijssh.v4n3.490

Cindy Anggraeni, Elan, D. (2021). Metode Pembiasaan Untuk Menanamkan Karakter Disiplin Dan Tanggung jawab Di Ra Daarul Falaah Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, *5*(1), 100–109. https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39692

Dhita Fitriani, Nurwidodo, E. C. W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *3*(1), 208–213. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492

Hasanudin, D., & Adityawan, O. (2020). Perkembangan Flat Design dalam Web Design dan User Interface (UI). *Pantun Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, *5*(2), 134–144. https://doi.org/oi.org/10.26742/pantun.v5i2.1424

Hayati, R. K., & Utomo, A. C. (2022). Penanaman Karakter Gotong Royong dan Tanggung Jawab melalui Metode Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 6419–6427. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3248

Khaironi, M. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, *1*(02), 82. https://doi.org/10.29408/goldenage.v1i02.546

Leonard, C., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. (2018). Perancangan Buku Cergam tentang Pengendalian Diri untuk Anak Usia 6-8 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, *1*(12), 1–9. https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7373

Pascalian Hadi Pradana, F. G. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *(Journal of Education and Instruction)*, *2*(1), 25–31. https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587

Prilosadoso, B. H., & Waluyo, R. A. (2021). Kolaborasi Ilustrasi Dan Tembang Dolanan Dalam Penciptaan Media Edukasi Covid-19 Di Surakarta. *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat*, *3*, 90–104. https://doi.org/10.33153/semhas.v3i0.140

Putri, Q. K., & Wijayanti, A. (2019). *Pengembangan Media Buku Pop-Up untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar*. *2*(2), 169–175.

Putu, L., Cista, A., & Murtono, T. (2023). *Bekasi*. *4*(1), 1–18. https://doi.org/10.33153/citrawira.v4i1.5296

Sabitul Kirom, & Lestanti, S. (2022). Implementasi Media Smart Pop Up Book Untuk Meningkatkan Literasi Baca-Tulis Pada Anak. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *8*(2), 1507–1515. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.451

Sari, N., Apriliana, A., Ekonomi, F., Informatika, I., Sari, N., Apriliana, A., Ekonomi, F., & Informatika, I. (2022). Analisis Efektivitas Iklan Smartfreen Versi Kura-kura Punya Rumah Di Youtube Dengan AISAS Model. *Jurnal Ilmu Manajemen Saburai*, *8*(1), 1–9. https://doi.org/10.24967/jmb.v8i1.1606

Sutedjo A, P. B. (2016). Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber. *Acintya Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta*, *8*(1), 17–24. https://doi.org/10.33153/acy.v8i1.1909

Yenti Juniarti, Setiyo Utoyo, G. R. (2021). Pengembangan Aplikasi Game Edukasi dalam Membentuk Karakter anak. *Jurnal Ilmiah*, *1*. https://doi.org/10.33061/j.w.wacana.v16i1.5099

Yuli Umro'atin. (2021). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Menurut Para Tokoh. *Industry and Higher Education*, *2*(2), 84–95. https://doi.org/10.55380/taqorrub.v2i2.207