

## **PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF "SHADOW PLAY BOOK KARAKTER PANAKAWAN" SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG BELAJAR PRA-OPRASIONAL ANAK USIA 5-7 TAHUN**

Farah Nabila<sup>1</sup>, Agustina Kusuma Dewi<sup>2</sup>, Ramlan<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: [Farah.nabila@mhs.itenas.ac.id](mailto:Farah.nabila@mhs.itenas.ac.id), [agustina@itenas.ac.id](mailto:agustina@itenas.ac.id), [ramlan@itenas.ac.id](mailto:ramlan@itenas.ac.id)

### **Abstrak**

*Shadow play book* sebuah media buku Interaktif yang sangat menarik untuk anak dengan elemen interaktif menggunakan cahaya dan bayangan, masa pra-oprasional merupakan masa tahapan berkembang ketiga untuk anak, pada masa tersebut anak akan mulai belajar mengenal cara mengoprasikan suatu benda disekitarnya sehingga buku interaktif *Shadow play book* sangat sesuai untuk anak usia Pra-oprasional (5-7 tahun) karena pada saat tersebut anak memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi cara mengoprasikan buku interaktif tersebut, selain itu pada usia pra-oprasional anak mulai belajar tentang pengenalan karakter yang akan membentuk sifat dan karakternya di masa depan, karakter Punakwan yang merupakan karakter wayang golek jawa barat memiliki sifat baik yang sesuai norma kehidupan, karakter Panakawan mengajarkan nilai kejujuran, kecerdasan, kerendahatian, dan nilai-nilai kebaikan lainnya, sehingga rancangan buku interaktif anak *Shadow play book* akan sangat bermanfaat bagi generasi muda dimasa depan dengan membudayakan kesenian Jawa Barat serta menjadi media pendukung belajar pengenalan karakter pada anak.

Kata Kunci: Buku Interaktif Anak, Pra-Oprasional, Karakter Panakawan, *Shadow play book*

### **Abstract**

*Shadow play book is a very interesting interactive book media for children with interactive elements using light and shadow, the pre-operational period is the third stage of development for children, during this period children will begin to learn how to operate objects around them so that shadow play interactive books The book is very suitable for pre-operational age children (5-7 years) because at that time children have a high level of curiosity about how to operate the interactive book, apart from that, at pre-operational age children begin to learn about character recognition which will shape their nature and character. In the future, the Punakwan character, who is a West Javanese wayang golek character, has good qualities that are in accordance with the norms of life, the Panakawan character teaches the values of honesty, intelligence, humility and other good values, so the design of the children's interactive book Shadow play book will be very beneficial for the younger generation in the future by cultivating Indonesian arts and becoming a supporting medium for learning about character recognition in children.*

Keywords: *Children's Interactive Book, Pre-Operational, Panakawan Characters, Shadow play book*

## **1. Pendahuluan**

Dalam era *digital* membutuhkan pendekatan yang inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang dipenuhi dengan teknologi yang sangat liar, sehingga penting untuk memperhatikan pembentukan karakter anak.(Fauziah Rohmah, Agus Cahyana, & Asep Miftahul Falah, 2021) Salah satu media pembelajaran yang efektif dan inovatif adalah buku interaktif anak dengan cerita yang memperkenalkan suatu karakter. Pada tahapan pembelajaran anak sendiri perlu diperhatikan untuk membuat buku tentunya harus sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dari perkembangan anak tersebut, menurut Piaget anak sendiri memiliki proses tahap perkembangan dalam psikologisnya, Piaget sendiri mengkategorikan proses tahap perkembangan

anak menjadi empat tahap, yaitu sensori-motori, pra-oprasional, oprasional konkret, dan yang terakhir oprasional formal. (Sriastuti & Masing, 2020) Ke-empat tahap tersebut terjadi mulai usia 0-11 tahun ke atas. Pada tahap ini juga media buku interaktif akan lebih menarik untuk media pembelajaran anak usia Pra-oprasional sub pemikiran intuitif karena pada tahapan tersebut anak mulai bisa dan mulai ingin tahu akan suatu cara kerja benda disekitarnya.

Wayang golek Sunda adalah salah satu seni pertunjukan tradisional Jawa Barat yang kaya akan nilai budaya dan sejarah. Dalam pertunjukannya, wayang golek tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan moral dan kehidupan sosial. Penelitian menunjukkan bahwa pengenalan karakter dengan media wayang golek dalam pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman anak tentang pengenalan dan pembentukan karakter pada anak itu sendiri, hal ini juga berkaitan dengan proses *Problem solving* pada anak yang akan melatih kemampuan mereka untuk menyelesaikan sebuah masalah, namun ternyata anak-anak sendiri banyak yang tidak mengetahui karakter Panakawan karena selain bentuk fisik yang tidak disukai cerita yang dibawakan Dalang golek terbilang sulit dipahami anak-anak, dan biasanya wayang golek tampil disebuah acara pada malam hari dimana waktu tersebut anak-anak sudah tertidur. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat sudah menggerakkan berupa upaya agar kebudayaan terus dilestarikan (Majid & Agustina Kusuma Dewi, S. Sos., 2019) dan berbagai cara telah dilakukan namun tentunya belum sepenuhnya berhasil maka buku ini akan menjadi sumber pendidikan yang inovatif dan interaktif sehingga kebudayaan wayang golek tetap bisa dilestarikan dengan cara yang lebih menarik.

Karakter Panakawan terdapat pada versi Jawa dan Sunda menurut Dalang Apep A.S Huda ada sebuah perbedaan antara Panakawan versi Jawa dan Sunda, karakter Pankawan Sunda diadaptasi dari Punakawan Jawa yang mengalami perubahan. Berikut perbedaan Panakawan dan Punakawan :

Tabel 1 Perbedaan Panakawan dan Punakawan

	Penyebutan	Bentuk	Nama dan Urutan karakter	Warna
<b>Jawa</b>	Punakawan	2D	Semar, Petruk, Gareng, Bagong	Berwarna sama (fungsi sebagai penghasil bayangan, dan memainkan lubang untuk ruang aksen)
<b>Sunda</b>	Panakawan	3D	Semar, Cepot/Astrajingga, Gareng, Dawala	Warna beragam, filosofi berbeda setiap karakter.

Perkembangan buku interaktif sudah sangat maju berbagai jenis buku sudah dibuat dan banyak tersebar dipasaran seperti *pop up book*, *flip side book*, *touch and feel* dan masih banyak lagi jenis buku interaktif anak untuk melatih motorik halus (Yanti Fauziah, Sevi Triana, Susanti, & Pascasarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 2023), namun untuk jenis *shadow play book* sendiri dipasaran masih sangat langka, bahkan pada *e-commerce* terkenal sekalipun sangat amat sulit menemukan buku jenis ini, bahkan jika ada buku jenis ini masih hanya sampai pasar diluar negeri. Dalam tugas akhir ini, akan dirancang sebuah buku interaktif anak jenis *Shadow play book* (interaktif proyeksi bayangan) dengan menggunakan karakter wayang golek Sunda metode proyeksi ini sebenarnya sudah terdapat pada pertunjukan wayang kulit namun pada buku ini diterapkan dengan metode yang lebih modern dan praktis dalam sebuah buku. Buku ini akan dirancang khusus untuk anak-anak agar dapat belajar tentang karakter wayang golek Sunda secara menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan teknik penggunaan bayangan. Dengan memanfaatkan teknologi senter atau cahaya, buku interaktif ini akan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan berbeda bagi anak-anak.

Melalui buku interaktif ini, diharapkan anak-anak dapat lebih memahami sebuah karakter dan lebih mengenal seni budaya wayang golek Sunda serta memahami nilai-nilai budaya serta moral yang terkandung dalam cerita wayang golek Sunda. Selain itu, buku interaktif ini juga diharapkan dapat

menjadi salah satu cara untuk melestarikan seni budaya wayang golek Sunda dan mengajak generasi muda untuk menjaga dan menghargai warisan budaya Indonesia. (Fauziah Rohmah et al., 2021)

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan kualitatif yang diterbitkan dalam konteks pembuatan buku anak, merupakan pendekatan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana orang sekitar dan anak mengharapkan hasil luaran buku tersebut, lalu uji coba pada anak-anak yang akan bereaksi terhadap buku tersebut. Metode ini berkaitan dengan data primer dan data sekunder yang dibutuhkan untuk melengkapi dan membuat hasil penelitian lebih akurat melibatkan pengamatan langsung terhadap respons dan interaksi anak-anak terhadap buku, serta memperoleh wawasan yang lebih kaya tentang preferensi dan kebutuhan mereka dalam konteks literasi dan pendidikan.

Metode perancangan pada buku “*Shadow play book* Karakter Wayang Golek Panakawan Sebagai Media Pengenalan Karakter” ialah Metode *Design Thinking* yang melibatkan 5 tahapan utama yaitu *Emphasize, define, ideate, prototype, dan test* (Wolniak, 2017) dalam peranannya.

### 2.1 *Emphasize*

Memahami kebutuhan audiens, dengan metode kualitatif (wawancara dan observasi) serta studi literatur untuk mendapatkan sudut pandang dari berbagai pihak. Sebelumnya dilakukan studi literatur pengumpulan data dari berbagai sumber, dari artikel atau jurnal ilmiah, studi literatur ini bertujuan untuk pengumpulan data agar semakin matang mengenai objek perancangan dan target audiens yang akan ditunjuk, dan penulis selain mengumpulkan data secara penelitian lain penulis melakukan wawancara kepada Guru pengajar selaku orang yang selalu disekitar target audiens.

### 2.2 *Define*

Setelah pengumpulan data yang cukup dari berbagai sumber maka penulis mulai menarik benang merah yaitu *what to say* dan *how to say* yang merupakan bagian dari proses lanjutan sebuah Analisa data

### 2.3 *Ideate,*

Setelah benang merah ditemukan maka dihasilkanlah berbagai ide untuk makin membangun rancangan pada buku ini, persiapan semakin matang mulailah masuk ke ide visual, tipografi, rancangan buku, teknis pembuatan dan bayangan hasil akhir buku.

### 2.4 *Prototype,*

Pada proses ini rancangan yang telah disusun mulai direalisasikan dan dibuat nyata, namun pada tahap ini desain tentunya tidak langsung jadi, maka pada tahap ini dilihat kembali apakah data yang terkumpul sebelumnya sudah cukup atau masih ada hal masih diperlukan, pada tahap ini sebuah ide direalisasikan menjadi bentuk nyata, dibuatlah contoh untuk diuji coba mencoba berbagai bahan kertas, dan berbagai teknik.

### 2.5 *Testing*

Setelah prototype jadi selanjutnya tentu dilakukan sebuah *test*, dan ini akan menentukan apakah buku ini akan berhasil atau gagal, dengan memastikan berbagai aspek seperti kekuatan bahan, respon yang diterima, dan mengkaji apakah maksud dan tujuan buku dibuat tersampaikan atau melenceng dari fungsi dan manfaat seharusnya.

Dengan proses pendekatan *Design Thinking* merupakan proses yang bisa berulang sehingga akan terus bisa dikembangkan dari yang sedang dijalani.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Wawancara dan Observasi

Penggunaan metode *design thinking* bertujuan agar penelitian lebih terstruktur, tahapan wawancara dan observasi berada pada bagian *Emphatize* dimana wawancara dan observasi merupakan bagian dari pengumpulan data.

Media *Shadow play book* merupakan sebuah media inovatif dalam bercerita, dalam rancangan buku ini juga sudah termuat beberapa kategori hal yang menarik untuk anak-anak, mulai dari karakter, adanya storytelling, dan media interaktif bermain bayangan. *Shadow play book* ini bukan media baru namun memang bukunya jarang dan sulit untuk ditemukan dipasaran jika ada pasti cerita yang dikandung merupakan cerita dari luar negeri, sedangkan anak-anak perlu mempelajari kebudayaan Indonesia dari karakter lokal. Merubah bentuk asli dari Panakawan wayang golek tidak menjadi masalah yang terpenting tetap melibatkan bentuk khas, atau warna dari karakternya sendiri. akan membantu anak-anak untuk mempelajari kesenian wayang golek, mengingat bentuk wayang golek yang kebanyakan anak-anak kurang menyukainya, mengubah bentuk dan menambahkan cerita tentu akan sangat menarik minat belajar anak, mengingat anak-anak sangat amat suka belajar dari sebuah karakter karena memang fase audiens yang lebih bisa meniru suatu karakter dari buku atau film terlebih ingatan audiens yang masih sangat tajam dan sedang dalam fase pembentukan karakter yang diarahkan, Belum ada media yang benar-benar mengajarkan anak tentang kesenian wayang golek terlebih karakter Panakawan, mungkin beberapa siswa siswi ada yang tahu karakter cepot tapi tidak dengan Semar, Gareng, dan Dawala, maka cerita yang membuat audiens akan sangat membantu untuk menambah wawasan audiens tentang kebudayaan Indonesia.

Murid tidak mengenal karakter Panakawan, namun ada beberapa murid yang mengenal karakter Cepot, saat ditanyakan secara langsung terhadap karakter Semar, Gareng atau bahkan Dawala audiens tidak mengetahuinya, murid yang mengetahui Cepot dari sebuah acara yang mengundang hiburan Wayang Golek dan audiens mendapatkan informasi tambahan lewat video youtube namun karena cerita tidak menarik audiens tidak mencari lagi, Sebagian saat ditunjukkan bentuk asli karakter Panakawan merasa tidak nyaman, audiens bereaksi sedikit ketakutan lebih dominan kepada bentuk mata dan ekspresi dari wayang golek itu sendiri. Audiens tertarik dan menyukai prototype contoh yang dibawa, audiens lebih suka diceritakan karena beberapa dari audiens belum lancar membaca, saat audiens ditunjukkan cara kerja *Shadow play book* audiens menunjukkan respon yang baik, audiens mudah untuk mengikuti arahan saat ditunjukkan langsung cara kerjanya, audiens juga sangat tertarik karena permainan bayangan bisa membuat titik bayangan menjadi fokus dan membesarkan sebuah objek didalamnya.

#### 3.2 Analisis 5W+1H

Sebagian besar anak-anak tidak mengenal Panakawan, namun saat menyebutkan Cepot ada anak yang mengetahui dari sini bisa dipahami pengenalan budaya kepada anak harus diajarkan sedini mungkin, usia Pra-operasional ini anak masih tergolong *Golden age* pada usia tersebut anak lebih mudah untuk meniru dan mengingat sesuatu dari lingkungannya. Internet menjadi sumber termudah selain itu Pagelaran Wayang Golek dan Musium Wayang Golek yang bisa didatangi untuk mengenal karakter Panakawan.

Bentuk fisik asli menjadi hambatan saat mengenalkan karakter Panakawan padahal tujuannya mereka adalah sebagai penghibur namun seiring perkembangan zaman visual dari wayang golek menjadi sebuah hambatan. Mengenalkan Semar, Cepot, Dawala, dan Gareng akan lebih mudah jika bentuknya sudah disesuaikan dengan minat target audiens selain itu memasukan cerita dan unsur interaktif ke dalam buku akan menghasilkan efek yang besar saat ingin mengenalkan karakter Panakawan

#### 3.3 Analisis SWOT

##### **Strengths (Kekuatan)**

- Media yang inovatif : *Shadow play book* merupakan sebuah media yang sudah banyak diaplikasikan pada buku di Luar negri, namun dinegara kita sendiri terbilang masih langka media buku interaktif dengan bermain bayangan.
- Edukasional : Buku ini memuat 4 karakter didalamnya dengan sifat dan karakter fisik yang berbeda, sehingga anak disini akan belajar pengenalan karakter yang akan membentuk sifat dan karakter pada anak.
- Pengembangan Keterampilan : Media buku yang mengharuskan anak mengoprasikan senter dan mengarahkan Cahaya tentu akan mengembangkan kemampuan anak dalam mengoprasikan suatu benda, dan akan berkembang mengarahkan anak agar fokus bagaimana agar Cahaya sejalan dengan cerita.

#### **Weaknesses (Kelemahan)**

- Kurang minat Anak terhadap karakter Wayang Golek : Melihat Perkembangan dunia karakter cerita anak-anak akan kurang berminat terhadap karakter wayang golek, dikarenakan bentuk fisik dari wayang golek yang menyeramkan.
- Cerita Pewayangan yang sulit dipahami : Untuk target usia 5-7 tahun untuk cerita asli pewayangan cenderung terlalu banyak menggunakan Majas kiasan dengan bahasa baku, sehingga dalam cerita pewayangan anak kurang memahami apa isi pesan yang ingin disampaikan sehingga anak kurang memahami isi cerita yang mana harus mengadaptasi cerita lain yang mudah dipahami oleh anak.

#### **Opportunities (Peluang)**

- Menjadi Inovasi Baru : Karena pembuatan buku ini yang sulit sehingga hampir tidak ada yang memproduksi buku interaktif jenis ini karena tingkat kegagalan cetak yang tinggi, maka buku ini berpotensi tinggi menjadi inovasi baru buku interaktif anak dipasaran Indonesia.
- Cara Baru Mengenalkan Wayang Golek kepada Anak : Anak yang takut mengenal wayang golek karena bentuk fisiknya dengan adanya buku ini dan perubahan bentuk karakter wayang golek serta cerita didalamnya, menjadikan cara baru untuk mengajarkan anak tentang salah satu budaya Indonesia.

#### **Threats (Ancaman)**

- Gagal cetak : Saat melakukan *laser cutting* kegagalan cetak beresiko tinggi, sehingga pilihannya mengurangi detail kecil atau mencari bahan yang lain.
- Biaya produksi : karena pembuatannya sendiri melewati proses laser cutting cukup memakan biaya. Sehingga buku ini sangat berpotensi kecil untuk produksi massal.

### **3.4 Matrix SWOT**

Tabel 2 Matrix SWOT

<p><b>Strengths + Opportunities</b> Terciptanya media belajar inovatif dalam pendidikan anak di Indonesia, dengan menggabungkan konsep bayangan wayang golek dan pembelajaran yang menyenangkan. Buku ini tidak hanya mengedukasi tentang karakter dan budaya lokal, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik dan kreativitas anak.</p>	<p><b>Strengths + Threats</b> Merupakan sebuah buku interaktif langka di Indonesia dengan kombinasi bermain bayangan yang serta cerita yang dibawakan memiliki pesan edukatif dan pembelajaran karakter yang unik. Meskipun memiliki keunggulan edukasional dan pengembangan keterampilan, risiko kegagalan cetak dan biaya produksi tinggi menjadi kendala dalam produksi massal buku ini.</p>
<p><b>Weaknesses + Opportunities</b> Memiliki potensi sebagai inovasi baru di pasar buku interaktif anak di Indonesia, meskipun menghadapi tantangan teknologi dan kurangnya minat anak</p>	<p><b>Weaknesses + Threats</b> Resiko kegagalan cetak dan biaya produksi yang tinggi, serta keterbatasan teknologi, dapat menjadi hambatan dalam produksi massal. Selain itu,</p>

terhadap karakter wayang golek. Namun, buku ini dapat menjadi cara baru yang menarik untuk memperkenalkan budaya wayang golek kepada anak-anak.

kurangnya minat anak terhadap karakter wayang golek juga menjadi tantangan dalam pemasaran buku ini.

Rancangan buku interaktif ini (*Shadow play book*) merupakan sebuah buku inovasi baru yang mengenalkan karakter lokal Panakawan kepada anak dengan cara yang menarik sekaligus menyenangkan, namun ancaman persaingan dengan karakter import menggunakan media serupa akan menjadi tantangan bagi media baru yang mulai merambah karakter lokal dengan cerita yang sudah diadaptasi.

### 3.5 Strategi Komunikasi

#### Problem Statement

- Kondisi terkini  
Target Audiens tidak mengenal Panakawan sebagai karakter lokal, Media belajar tentang karakter pewayangan seperti Panakawan masih sangat minim untuk usia Pra-oprasional, media interaktif *shadow play book* menjadi sebuah media interaktif yang masih sulit ditemukan.
- Kondisi Ideal  
Anak mengenal karakter Panakawan sebagai karakter lokal pewayangan asli Indonesia, media belajar anak lebih beragam agar menarik minat anak untuk mempelajari kebudayaan, *shadow play book* menjadi media interaktif yang bisa diaplikasikan dengan berbagai materi isi pembahasan karena media ini mudah dioperasikan oleh anak.

#### Problem Solition

- Merancang media interaktif agar pengenalan karakter kebudayaan mengenal karakter Panakawan akan lebih menarik sehingga anak memiliki minat untuk mempelajari tentang kebudayaan dengan cara yang tidak membosankan.

### 3.6 Target Audience

#### Segmentasi Target

Anak yang sedang dalam masa pengenalan karakter, yang masih belajar membedakan karakter baik dan buruk, pada masa ini anak juga harus mulai membiasakan paham dengan norma kehidupan dari kecil karna pada masa tersebut anak akan tumbuh dari apa yang diingat pada masa saat ini (Ramdhani et al. 2019), anak akan banyak mempelajari hal baik tentang kehidupan dari karakter Panakawan yang bisa diambil nilai kehidupan dari cerita serta mengikuti sifat dari sebuah karakter.

Tabel 3 Segmentasi Target

Segmentasi	Karakteristik	
Demografis	Jenis Kelamin	1. Laki-laki 2. Perempuan
	Usia	3. 5-7 Tahun
	Pendidikan	4. Taman kanak-kanak
	Kelas Ekonomi	5. Menengah ke atas
	Geografis	Lokasi
Psikografis	Lingkungan	7. Masyarakat urban
	Suka belajar sambil bermain	

Teknografis	Bisa mengoperasikan alat elektronik sederhana (remot, senter, dsb)
Primer	Anak usia 5-7 Tahun
Sekunder	Orang Tua, Guru

### 3.7 Personifikasi Target Audience



Gambar 1 Consumer Journey  
sumber: Data Pribadi

#### Kesimpulan

**Type Font** : Sans Serif  
**Typography Keyword** : Children, Fun

**Warna** : Deep Auntem



\*warna disesuaikan kembali dengan karakter Panakawan

Target Audiens usia 5-7 tahun merupakan siswa siswi TK Islam Siti Khadijah I yang memiliki kepribadian ingin tahu banyak hal, menyukai hal-hal interaktif, ceria, suka bermain, dan senang mengetahui hal baru. Target audiens sebelum berangkat sekolah menonton acara kesukaan pada moment ini target audiens menyaring hal yang mereka suka dari sebuah visual tontonan mereka, lalu berangkat ke sekolah didampingi orang tua begitu juga pulang dijemput oleh orang tua, sepulang sekolah diisi dengan kegiatan santai dan bermain, lalu target audiens ada screen time untuk menonton acara atau film kesukaan mereka, dilanjutkan dengan kegiatan belajar sambil bermain dengan media interaktif atau mereka Bersiap tidur dan mendengarkan cerita yang dibacakan orang tua mereka lalu tiba waktu istirahat.

#### Target Insight

Tabel 4 Tareget Insight

Want	Keingintahuan tinggi tentang hal baru didunia bagaimana suatu benda bekerja, ingin belajar dengan cara menyenangkan dan interaktif agar bisa lebih cepat memahami sesuatu.
Needs	Media interaktif dan menarik untuk belajar, kebutuhan belajar tentang kebudayaan.
Hope	Media belajar menarik yang memiliki cerita dan karakter yang bisa menjadi inspirasi dan sifatnya bisa menjadi contoh.
Fear	Media ternyata tidak menarik dan karakter tidak sesuai harapan karna sudah banyak karakter impor yang hadir.

#### Efek Komunikasi (Laswell Model)

Tabel 5 Laswell Model

Who	Audiens yang akan memahami bahwa karakter juga menarik jika diproses dengan baik agar menarik peminat.
Say What	Karakter juga bisa diangkat dan dikembangkan menjadi cerita yang lain dengan berbagai media menarik.
In Which Channel	Media interaktif yang digunakan yaitu <i>Shadow play book</i>
To Whom	Audiens berusia 5-7 tahun usia Pra-opsional dimana pada masa tersebut fase anak mempelajari mengoperasikan suatu benda.
With What Effect	Diharapkan anak-anak dapat mengoperasikan senter dengan baik, serta dapat memahami cara menggunakan buku interaktif ini, selain itu harapan penulis anak akan mengambil pesan yang disampaikan dalam cerita.

### 3.8 What To Say

What to say sendiri berisi kalimat apa yang ingin disampaikan dan menggambarkan konteks dalam perancangan desain untuk menemukan titik kreatif, selain itu akan berkaitan dengan bayangan serta memasukan unsur karakter utama dalam buku menjadikan audiens lebih tertarik. Maka hasilnya adalah:

“Belajar Menyenangkan Lewat Cerita Bayangan Panakawan”

Mengajak audiens belajar yang bermakna belajar mengarahkan cahaya sesuai jalan cerita, mengajak audiens belajar tentang pesan dari cerita, Bayangan sendiri merepresentasikan cara buku interaktif *shadow play book* yang akan mengasalkan bayangan dalam cerita, dan Panakawan merupakan karakter yang terdapat didalam buku tersebut.

### 3.9 How To Say

Cara bercerita dalam kegelapan menggunakan permainan cahaya dan bayangan merupakan cara yang sangat menarik untuk anak belajar karena ini merupakan sebuah inovasi saat permainan bayangan bisa lebih efektif dan praktis dalam satu buku.

## 4. Strategi Media

### 4.1 Creative Approach

Media dalam perancangan buku ini adalah buku interaktif dengan elemen bayangan yang bertujuan anak akan tertarik terhadap media interaktif bermain bayangan dan termuat jalan cerita dengan karakter Panakawan sehingga anak akan lebih mudah mengingat mudah karena adanya media penyampaian informasi yang menarik (Sriastuti and Masing 2020) , informasi yang didapatkan juga menjadi tidak dipaksakan namun disampaikan dengan cara yang menyenangkan, selain itu buku interaktif ini akan berinteraksi dengan cahaya dan bayangan akan menjadi daya tarik sendiri untuk anak anak. Buku ini juga bisa memiliki seri lanjutan point of view dari karakter lain dengan cerita yang berbeda, seri lanjutan ini tentunya bisa berupa cerita slice of life.

### 4.2 Tone and manner

Perasaan yang ingin dibawakan buku ini yaitu perasaan hangat pedesaan, kekeluargaan, dan keceriaan anak. Karna berdasarkan cerita yang dimuat pada buku ini berlatar belakang permasalahan keluarga, diharapkan audiens merasa lebih dekat dengan karakter serta ikut merasakan suasana yang dibawakan didalam buku ini. Hasil dari pencarian penulis ingin tetap memunculkan kehangatan keluarga dengan adat sunda dipedesaan mengingat latar dari karakter utama berasal dari Jawa Barat. Hal tersebut juga

akan berpengaruh kepada objek dalam buku interaktif, pakaian kaarakter, dan latar tempat kejadian dalam cerita.



*Gambar 2 Suasana Pedesaan Sunda*  
*Sumber : Google.com*



*Gambar 3 Anak Desa*  
*Sumber : <https://anomharya.com>*

### 4.3 Konsep Visual

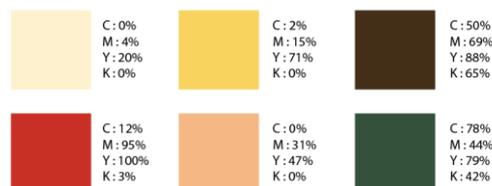
Konsep visual asli tentunya diambil dari karakter Panakawan, akan diambil Sebagian dari ciri khas mereka. Namun sebagian besar akan disesuaikan kembali dengan kebutuhan visual yang akan dimuat pada bagian halaman buku.



*Gambar 4 Panakawan*  
*Sumber : Google.com*

### 4.4 Warna

Warna digunakan untuk kebutuhan ilustrasi pada cover dan media pendukung adalah Deep Auntum. Warna ini disesuaikan kembali dengan kebutuhan warna dari Panakawan dan suasana alam yang ingin ditampilkan dengan pemilihan warna.

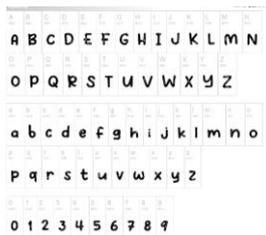


*Gambar 5 Kode Warna*  
*Sumber : Data Pribadi*

#### 4.5 Tipografi

Pemilihan font dengan jenis Sans-serif untuk buku sudah free comercial use, 100% Free yang sangat aman untuk digunakan. Karakter sesuai dengan pembawaan sederhana yang ingin ditampilkan serta karakter menyenangkan anak-anak. Apasih oleh Syafrizal a.k.a. Khurasan diperuntukan untuk Headline, Sub-headline memiliki karakter berlubang yang akan mewakili bentuk bukunya sendiri yang bermain dengan lubang untuk cahaya menembus. LT saeda oleh Lysons Type digunakan sebagai bodytext, karakter sesuai untuk keterbacaan anak, selain itu hurufnya masih masuk kedalam kategori huruf yang sans-serif tidak memberi kesan kaku.

##### Apasih



##### LT Saeda



#### 4.6 Refrensi

Refrensi visual berdasarkan perkembangan gaya ilustrasi anak, akan disesuaikan kembali dengan kebutuhan buku, gaya visual juga harus saling berkaitan karna *shadow play book* sendiri memiliki kesulitan yaitu harus ada bagian yang menyatu, agar tetap terhubungng. (Sriastuti and Masing 2020)



Gambar 6 Refrensi Ilustrasi  
Sumber : Behance

Refrensi konsep interaktif pada buku ini menggunakan permainan cahaya dan bayangan atau shadow play, saat dilakukan eksperimen prototype contoh pada target audiens penulis mendapatkan respon dan diterima dengan sangat baik.



Gambar 7 Refrensi Media Interaktif  
Suber : <https://shplaboo.com>

#### 4.7 Prototyping

##### Desain karakter

Karakter yang dibuat adalah sebagai karakter pendukung dalam isi buku serta visual pendukung. Visual karakter ini dibuat dengan ilustrasi yang lucu disesuaikan dengan target audience yang dituju yaitu anak-anak usia 5-7 Tahun.



*Gambar 8 Desain Karakter Panakawan  
Sumber : Data Pribadi*

#### **Dimensi dan Format**

- Judul buku : Cepot dan Sepatu Pak Semar
- Ukuran buku : 21cm x 21cm
- Jumlah halaman : 10 Halaman
- Halaman : Siluete (bagian interaktif) & Berwarna (lembar cerita)
- Jenis Kertas : Artpaper 260gsm
- Finish : Doff

## **5. Hasil Karya**

### **Sinopsis cerita**

Cepot merupakan anak yang Ceria dan Jujur, namun ia sedikit ceroboh, Siang ini cepot diberi tugas oleh Bapak Semar untuk mengambil Sepatu yang baru selesai diperbaiki ditoko sepatu, Apakah Cepot akan berhasil?

- Ada juga Alternatif seri lanjutan dari cerita berikut masih dengan problem solving sederhana dan mengajarkan nilai budi pekerti. Berikut sinopsis seri lanjutan :

### **Seri 2**

Kehilangan Layang-layang kesayangan saat bermain, Dawala kebingungan mencari dimana layang-layang kesayangannya itu, siapa ya kira-kira yang mengambil layang-layang Dawala?

### **Seri 3**

Tidak ada yang mengingat Hari ulang tahun Gareng hari ini semuanya sibuk sampai lupa ini hari penting untuk Gareng, apakah semua orang telah melupakan Gareng?, akankah ini menjadi pengalaman menyedihkan untuk Gareng

### **Cover**

Desain cover akan berkaitan dengan judul cerita yang akan dibawakan, maka cover akan disesuaikan dengan judul seri lanjutan dari buku interaktif.



*Gambar 9 Cover Seri 1  
sumber : Data Pribadi*

**Alternatif Cover seri 2**



Gambar 10 Cover seri 2  
Sumber : Data Pribadi

**Alternatif Cover Seri 3**



Gambar 11 Cover seri 3  
Sumber : Data Pribadi

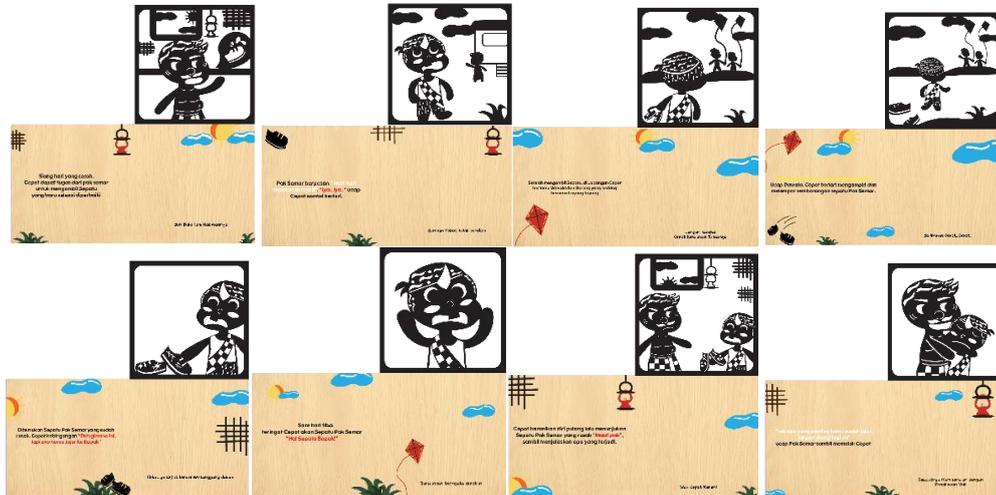
**Halaman Pelengkap**

Halaman pelengkap dibawah merupakan halaman pertama pada buku berisi arahan penggunaan buku interaktif serta informasi singkat mengenai karakter.



Gambar 12 Tutorial penggunaan buku & pengenalan karakter  
Sumber : Data Pribadi

**Media Utama**



Gambar 13 Media utama cerita hal 1-8  
Sumber : Data Pribadi

**Kit Packaging**



*Gambar 14 Packaging kit*  
*Sumber : Dokumen pribadi*

- Buku Interaktif : Media utama bermain bayangan yang berisi cerita.
- Senter : Merupakan pendukung media interaktif, jika senter hilang bisa digantikan dengan alat lain yang menghasilkan cahaya serupa dengan senter yang tidak menghasilkan cahaya yang bias (senter pada smartphone).
- Wayang-wayangan : Media tambahan interaktif bermain wayang dengan latar utama dari kemasan.
- Sticker merch : sticker lengkap karakter Panakawan.

### Media pendukung Kemasan



### Gantungan Tas/Kunci/Hiasan Mobil



### Stand Character



### Sticker pack



## 6. Kesimpulan

Di Indonesia media interaktif seperti *Shadow play book* sangat masih langka dan masih sedikit buku anak yang menggunakan karakter pewayangan seperti Panakawan sebagai karakter dalam bukunya, menggunakan karakter asli lokal Indonesia sangat diperlukan untuk melestarikan kebudayaan kepada generasi penerus bangsa. Hasil dari observasi yang dilakukan di TK Islam Siti Khadijah 1 dan wawancara terhdap guru serta seorang Dalang wayang Golek menunjukkan bahwa audiens usia 5-7 Tahun pada masa sekarang kurang berminat dan cenderung tidak mengetahui karakter pewayangan Panakawakan hal ini dikarenakan orang tua tidak mengenalkan, sekolah kekurangan media pengenalan, serta anak tidak menyukai bentuk fisik dari bentuk asli Panakawan. Sebagai media pengenalan karakter Panakawan harus disesuaikan dengan minat anak agar anak mau mengenal karakter Panakawan, cerita dalam buku menjadi pendukung yang baik untuk anak lebih merasa dekat dengan karakter dan bisa merasakan masuk dalam cerita atau mereka akan berimajinasi membuat cerita dan mengembangkan cerita yang ada hasil dari karakter yang sudah mereka ketahui.

Media interaktif menjadi media yang menarik untuk audiens usia 5-7 Tahun yaitu saat audiens memasuki tahap Pra-operasional karena pada masa tersebut audiens akan lebih tertarik kepada buku jika didalamnya berisi aktifitas interaktif didalamnya, pada masa tersebut juga difokuskan agar audiens bisa berinteraksi dengan buku dan mulai mengenal karakter menirukan sifat karakter dalam buku hal tersebut akan membentuk karakter audiens menjadi pribadi yang berbudi pekerti.

Media yang menggunakan cahaya tentu dibutuhkan suatu pemahaman tentang cahaya seperti hasil bayangan jelas atau samar karna dibiaskan cahayanya, pada rancangan Perancangan Buku Interaktif "*Shadow play book* Karakter Panakawan" Sebagai Media Pendukung Belajar Pra-Operasional Anak Usia 5-7 Tahun cahaya yang dibutuhkan ialah cahaya sorotan langsung tanpa sebaran cahaya karena akan menghasilkan bayangan yang bias, sedangkan jika cahaya lampu LED langsung menyorot ke media interaktif bayangan yang dihasilkan akan jelas, dalam kemasan kit sudah disediakan senter, namun jika senter tersebut hilang sangat bisa digantikan dengan sumber cahaya lain yang menghasilkan cahaya serupa dengan senter yang tanpa menghasilkan cahaya bias (Smartphone, Senter lain).

Kebutuhan ilustrasi sudah sesuai dengan kebutuhan tahap pengenalan pada anak seperti ciri fisik, dan warna yang ditampilkan pada halaman lain buku untuk pengenalan karakter, pada buku sendiri masih bisa ditambahkan asset visual tambahan sebagai pengisi halaman ruang kosong, bisa ditambah kembali detail yang berkaitan dengan karakter Panakawan atau bisa ditambahkan aksesoris khas yang terdapat pada Wayang Golek untuk mendukung kebutuhan visual.

Media interaktif *shadow play book* bisa menjadi sebuah media inovasi pembelajaran baru dengan menambah ragam jenis buku interaktif anak di Indonesia media ini juga bisa dikembangkan kembali dengan berbagai aspek seperti bahan baku media interaktif berupa mika yang bisa dikembangkan menggunakan mika berwarna agar bayangan dari cahaya yang dihasilkan lebih menarik lagi untuk anak.

## 7. Daftar Referensi

1. Fauziah Rohmah, Agus Cahyana, & Asep Miftahul Falah. (2021). Pengaruh Perubahan Masyarakat pada Perkembangan Rupa Wayang Golek Sunda. *Atrat*, 9(3), 54–63. Retrieved from <https://jurnal.isbi.ac.id/index.php/atrat/article/download/1723/1135>
2. Jb, Penyadur Bambang. (n.d.). Asal Usul Panakawan Bambang JB.
3. Majid, Raesty Aisyah Annisa, & Agustina Kusuma Dewi, S. Sos., M. Ds. (2019). Laporan publikasi tugas akhir perancangan buku ilustrasi mengenai seni tari jaipong.
4. Muamalah, Rochima Fauqa, Ambarwati, Mega Desi, Fauzi, Muhammad, & Naila, Ishmatun. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Wayang Golek Terhadap Kemampuan Bercerita Pada Siswa Kelas 5. *Conference of Elementary Studies*, 495–511.
5. Noviadji, Benny Rahmawan, & Hendrawan, Angga. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Pengenalan Bidang Keilmuan Desain. *Jurnal Desain*, 8(2), 103. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.7930>
6. Nurhayati, Nurhayati, Amiruddin, Juanda, Juanda, & Elfira, Elfira. (2022). Penerapan Metode Storytelling Menggunakan Media Hand Puppet Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(4), 1140–1145. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i4.4618>
7. Pickens, Mario. (2020). *ScholarWorks @ Georgia State University Elementary Science : A Critical Race Perspective of Exemplary African American Teachers*.
8. Putri, S. R., & Eliza, D. (2023). Pengaruh Storytelling terhadap Karakter Sopan Santun Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 651–665. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.354>
9. Ramdaniah, Fajrina. (2022a). Perancangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Edukasi Self-Development untuk Anak Usia 6-12 Tahun. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
10. Rani, Prita, Chakraborty, Manigopa K., Kumar, Awadhesh Arun Ashwani Anjani Amrit, et al. (2020). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “ THE ADVENTURE OF ARA “. *Range Management and Agroforestry*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.fcr.2017.06.020>

11. Resmisari, Ganis, Desain, Prodi, & Visual, Komunikasi. (2023). STRUKTUR VISUAL STORYTELLING BUKU CERITA BERGAMBAR “ THE BAKER BY THE SEA .” 2(128), 86–97.
12. Soelistyarini, T. D. (2011). Cerita Anak dan Pembentukan Karakter. Lokakarya Pembentukan Karakter Bangsa Melalui Sastra Anak, 1–6. Retrieved from [https://www.academia.edu/download/33910450/Cerita\\_Anak\\_dan\\_Pembentukan\\_Karakter.pdf](https://www.academia.edu/download/33910450/Cerita_Anak_dan_Pembentukan_Karakter.pdf)
13. Sriastuti, Lucia, & Masing, Musa. (2020). Penerapan Teori Belajar Kognitif Jean Piaget dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 318–333.
14. Udayana, Ketut, & Aryanto, Hendro. (2022). SHADOW PLAY BOOK : Pengenalan Wayang Kulit Melalui Rancangan Buku Ilustrasi Wayang Kancil. *Jurnal Barik*, 3(3), 74–88.
15. Ulfa, Maria. (2018). Membangun Kebudayaan Wayang Sebagai Media Bercerita Untuk Anak Usia Dini (0-8 tahun). *Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id*, 3, 91–100. Retrieved from <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/88/90>
16. Wasik, Barbara A., & Bond, Mary Alice. (2001). Beyond the pages of a book: Interactive book reading and language development in preschool classrooms. *Journal of Educational Psychology*, 93(2), 243–250. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.93.2.243>