

MENGENALKAN RAGAM BUSANA ADAT SUNDA MELALUI BUKU INTERAKTIF MAGNETIK UNTUK ANAK USIA 7-9 TAHUN DI KOTA BANDUNG

Diah Kartika¹, Agustina Kusuma Dewi², Asep Ramdhan³

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

E-mail: diah.kartika@mhs.itenas.ac.id, agustina@itenas.ac.id, asep.ramdhan@itenas.ac.id

Abstrak

Mengenalkan keberagaman busana adat nusantara kepada anak-anak merupakan bagian penting dalam upaya melestarikan dan memperkenalkan keberagaman budaya Indonesia kepada generasi penerus bangsa. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah buku interaktif untuk anak yang bertujuan untuk memperkenalkan ragam busana adat yang ada di provinsi Jawa Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode desain yang berbasis kualitatif dan melibatkan langkah-langkah lainnya seperti studi literatur. Konten buku interaktif ini dirancang berdasarkan informasi tentang ragam busana adat dari Provinsi Jawa Barat, seperti Kebaya Sunda, Pangsi, Beskap, Mojang Jajaka, Menak, hingga Kebaya Pengantin Khas Sunda. Pada perancangan ini menggunakan elemen interaktif magnet yang diintegrasikan dengan desain visual yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak untuk memahami serta mempelajari budaya lokal sesuai dengan perkembangan anak. Diharapkan perancangan buku ini dapat berkontribusi dalam melestarikan budaya lokal.

Kata Kunci: busana adat Jawa Barat, buku interaktif, perkembangan anak

Abstract

Introducing the diversity of traditional attire from the archipelago to children is an essential part of efforts to preserve and introduce the cultural diversity of Indonesia to the future generations. This research aims to design and develop an interactive book for children aimed at introducing the variety of traditional attire found in West Java Province. The research method used is a qualitative-based design method and involves other steps such as literature review. The content of this interactive book is designed based on information about the variety of traditional attire from West Java Province, such as Sundanese Kebaya, Pangsi, Beskap, Mojang Jajaka, Menak, and the Sundanese Bridal Kebaya. In this design, interactive elements are integrated with visually appealing designs to enhance children's engagement in the learning process and can improve children's understanding and interest in understanding and learning local culture according to their developmental stage. It is hoped that the results of this research can contribute to the preservation of local culture.

Keywords: traditional attire of West Java, interactive book, child development

1. Pendahuluan

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya yang kaya, termasuk dalam ragam busana adat Nusantara. Setiap daerah memiliki busana adat yang unik dengan ciri khas masing-masing yang mencerminkan warisan budaya, nilai-nilai, hingga identitas dari masyarakat setempat. Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beberapa jenis busana adat adalah provinsi Jawa Barat yang didominasi oleh suku Sunda. Dengan kombinasi keunggulan budaya, alam, industri kreatif dan infrastruktur yang dimiliki, Jawa Barat berperan penting dalam perkembangan budaya sehingga provinsi ini sangat menarik untuk dibahas. Di era globalisasi ini budaya lokal seringkali dilupakan bahkan terancam punah, maka sangat penting untuk melestarikan dan memperkenalkan busana adat Nusantara kepada generasi muda penerus bangsa agar tidak hilang ditelan arus globalisasi dan modernisasi. Pada hakikatnya anak-anak

merupakan generasi penerus yang mewarisi budaya dari leluhurnya dan sangat diharapkan untuk dapat melestarikan budaya yang telah diwarisi dari setiap suku daerahnya masing-masing (Krisdayanti, 2016). Selama ini, buku sebagai media pengenalan busana adat Nusantara masih berupa buku cetak yang berisi informasi dengan tampilan konten yang disajikan serupa dengan buku katalog. Hal ini membuat buku tersebut kurang sesuai jika digunakan oleh anak usia 7-9 tahun karena kurangnya interaksi antara anak dengan buku dan kurangnya visualisasi yang menarik pada buku tersebut sehingga anak tidak berimajinasi yang pada akhirnya akan menimbulkan rasa kehilangan minat dalam memahami keragaman busana adat Nusantara dan anak tidak bisa membedakan pakaian adat satu dengan yang lainnya. Dengan memvisualisasikan informasi, buku Interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak yang sesuai dengan metode pembelajaran dan perkembangan anak diusianya.

Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan buku cetak yang berisi gambar, foto, dan teks menjadi buku interaktif sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak tentang ragam busana adat Sunda. Melalui studi kasus, penelitian ini akan mengevaluasi respons dan efektivitas buku interaktif tersebut dalam konteks pembelajaran di sekolah. Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam usaha melestarikan dan memperkenalkan ragam busana adat Sunda kepada anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan tetap relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini.

2. Metode/Proses Kreatif

Dalam melakukan perancangan pada penelitian yang berjudul “Mengenalkan Ragam Busana Adat Sunda Melalui Buku Interaktif Magnetik Untuk Anak Usia 7-9 Tahun Di Kota Bandung” adalah dengan menggunakan pendekatan Design Thinking untuk memecahkan masalah, Design Thinking cocok untuk perancangan dan pengembangan suatu karya atau produk karena kemampuannya dalam menciptakan suatu solusi yang inovatif dan berorientasi. Sebagai sebuah kerangka perancangan Design Thinking terdiri atas kerangka kerja yang terdapat lima langkah proses yang berulang dan dapat diterapkan pada semua industri untuk memperkuat inovasi memecahkan masalah, memperkuat kepemimpinan dan meningkatkan kreativitas sehingga membantu pengguna lebih memahami kebutuhan pengguna mereka dan memberikan layanan serta solusi terbaik untuk pengguna (Kesuma Bhakti et al., 2022). Design Thinking melibatkan lima fase, yaitu empathy, define, ideate, prototype, dan testing. Proses dimulai dari tahapan sebagai berikut:

- Empathy, langkah pertama adalah memahami target audiens. Empathy melibatkan metode perancangan, metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan studi literatur. Pada metode kualitatif, wawancara digunakan untuk mendapatkan insight yang lebih spesifik berkaitan dengan target audiens sehingga perancangan menyorot pada familiaritas dari target sasaran. Wawancara dilakukan dengan guru sekaligus wali kelas di SDN 093 Tunas Harapan.

Selanjutnya, studi literatur yaitu melakukan pengumpulan informasi tentang keberagaman pakaian adat di provinsi Jawa Barat dari berbagai sumber, termasuk pada buku, artikel jurnal, dan situs website yang kredibel. Studi literatur berfungsi untuk memperdalam pemahaman mengenai pakaian adat provinsi Jawa Barat yang akan disertakan dalam buku interaktif.



Gambar 1. Contoh Buku Interaktif Magnetik

Sumber : www.rainbowresource.com

Buku “Magnetic Dressing Up Fairies” dan “Magnetic Dressing Up Princesses” yang diterbitkan oleh Top That! merupakan buku yang menjadi referensi, buku interaktif ini menggunakan elemen magnetik dengan tema dress up yaitu mencocokkan pakaian dan perhiasan yang sesuai dengan

aturannya. Buku ini berisi lebih dari 25 pakaian putri dan peri beserta dengan perhiasannya. Selanjutnya adalah buku “Ensiklopedia Negeriku: Pakaian Adat” yang dibuat oleh Dian Kristiani dan Agnes Bemoe yang didalamnya terdapat ilustrasi dari pakaian adat nusantara termasuk provinsi Jawa Barat, dengan teks yang menjelaskan secara rinci informasi dari pakaian adat tersebut. Setelah melakukan studi literatur, perancangan buku anak interaktif ini dilanjutkan dengan studi kasus. Studi kasus dilakukan terhadap anak-anak usia sekolah dasar untuk mengevaluasi efektivitas dari buku interaktif, kegiatan ini berfungsi untuk mengamati reaksi positif dan negatif terhadap buku interaktif dan menilai tingkat dari pemahaman anak-anak tentang ragam pakaian adat provinsi Jawa Barat melalui buku interaktif ini.

- Define, setelah mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang target audiens melalui tahap empathy, muncullah tahap define yang dimana ini adalah proses menganalisis sebuah data sehingga dapat disimpulkannya problem statement.
- Ideate, proses ideasi yang akan dilakukan untuk proses pemecahan masalah nantinya dalam penelitian ini. Penyusunan message planning yang berisi How to Say dan What to Say.
- Prototype, mengimplementasikan konsep dan ide-ide terbaik dari sesi ideasi dan melakukan uji coba pada lingkup kecil pengguna untuk mendapatkan umpan balik yang dibutuhkan, seperti fungsi, daya tarik, dan penggunaan. Baik menggunakan contoh buku yang sudah ada ataupun dengan menggunakan buku rancangan.
- Testing, hasil tes tersebut dapat menentukan apakah produk adalah jawaban dari permasalahan yang ada. Respon dari target audiens dapat memastikan keefektifan buku dan kepuasan pengguna saat mengaplikasikannya serta dapat melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik yang didapatkan dari target audiens.

Proses pendekatan Design Thinking adalah proses yang akan terus-menerus dan bisa diulang-ulang seiring dengan perkembangan dari proyek yang sedang dikerjakan.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan guru di SDN 093 Tunas Harapan yaitu Bu Dian Fuadiyah yang berpengalaman menjadi guru selama 26 tahun dan pernah mengajar di kelas 1, 2, 3, 5 dan 6 sekolah dasar, mengatakan bahwa anak-anak sudah mendapatkan pemahaman tentang keberagaman budaya di Indonesia mulai dari kelas 1. Mereka sudah diberikan materi tentang Bhineka Tunggal Ika dan keberagaman, bahkan sekolah pun mengadakan acara pada Hari Kemerdekaan Indonesia dan Hari Kartini yang dimana terdapat kesempatan untuk anak mengenal busana adat Indonesia dengan cara memakai busana adat tersebut oleh perwakilan tiap kelas. Dari acara yang diadakan itu, anak-anak mampu melihat langsung bagaimana contoh busana adat yang ada. Selain dengan acara, pengenalan busana adat juga dilakukan dengan pemutaran film tentang keberagaman budaya Indonesia yang dilakukan pada pelajaran tertentu.

Usaha sekolah untuk mengenalkan busana adat Sunda salah satunya dengan menggunakan kebijakan “Kamis Nyunda” yang dimana anak-anak diharuskan memakai busana adat Jawa Barat, siswa diminta untuk memakai pangsi beserta hiasan kepalanya begitupula dengan siswi yang diharuskan memakai kebaya berwarna putih dan rok batik. Menurut Bu Dian, anak-anak sudah mengetahui bahwa pakaian adat tersebut merupakan busana adat provinsi Jawa Barat. Untuk anak pada kelas 4-6 (Fase B) dirasa anak sudah dapat mengetahui perbedaan busana adat Sunda mulai dari kebaya nikah, kebaya mojang jajaka, pangsi, beskap, busana pernikahan, dan menak dibandingkan dengan anak pada kelas 1-3 (Fase A) yang kemungkinan masih tidak paham dengan perbedaannya.

Para guru memiliki pendekatan untuk mengajarkan anak tentang busana adat yaitu dengan beberapa cara seperti buku interaktif, bercerita, diskusi ringan, penayangan video/gambar pada infocus. Perpustakaan sekolah pun menyediakan buku ensiklopedia yang berisi tentang keberagaman budaya juga dengan buku pelajaran Pancasila dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang didalamnya memberikan informasi seputar busana adat Nusantara. Menurut Bu Dian, media yang menarik sangat efektif untuk

menjadi solusi dari pengenalan busana adat khususnya provinsi Jawa Barat, karena media edukasi yang menarik merupakan metode agar belajar lebih menyenangkan, tidak monoton dan membosankan terutama untuk anak pada tingkat 1-3 yang daya konsentrasinya hanya beberapa menit.

3.2 Analisis 5W+1H

What: Apa itu busana adat Sunda?

Busana adat Sunda merupakan salah satu simbol kebudayaan di daerah Jawa Barat. Pakaian sebagai tanda bagi orang tertentu yang menjalankan peran tertentu sehingga diharapkan berperilaku dalam cara tertentu (Kusuma., 2019).

Who: Siapa yang harus mengenal busana adat Sunda?

Anak usia dini sebagai generasi penerus bangsa harus belajar untuk mengenal keberagaman busana adat Sunda karena mereka adalah harapan bangsa untuk tetap melestarikan kebudayaan Indonesia yang salah satunya adalah busana adat agar tidak punah.

When: Kapan anak-anak harus mengenal keberagaman busana adat Sunda?

Dimulai pada saat usia anak berumur 7-9 tahun, karena usia tersebut merupakan usia yang tepat untuk mendapatkan edukasi mengenai busana adat dan kebudayaan Indonesia karena materi tersebut sudah diberikan pada mata pelajaran mulai tingkat 1.

Where: Dimana anak dapat mendapatkan edukasi mengenai keberagaman busana adat Sunda?

Anak-anak dapat belajar mengenal busana adat di rumah dengan bimbingan orang tua atau di sekolah dengan bimbingan guru.

Why: Mengapa edukasi tentang keberagaman busana adat Sunda itu penting?

Edukasi tentang keberagaman busana adat Sunda itu penting karena agar anak dapat membedakan pakaian adat Sunda yang satu dengan yang lainnya, juga merupakan bentuk usaha untuk melestarikan kebudayaan Indonesia dan sebagai bentuk dari rasa cinta terhadap tanah air Indonesia.

How: Bagaimana cara agar anak memiliki minat dan semangat yang tinggi dalam mempelajari keberagaman busana adat Sunda?

Sebagai salah satu usaha agar anak memiliki minat dan semangat yang tinggi dalam mempelajari mengenai busana adat Sunda, salah satunya adalah dengan menggunakan media yang menarik. Media yang menarik tersebut bisa berupa video, film, permainan, dan buku interaktif.

3.3 Analisis SWOT

Strengths

Busana adat Sunda sangat beragam memiliki ciri khas dan arti masing-masing dalam penggunaannya. Buku interaktif dengan elemen magnetik dengan tema “*dress up*” sangat bermanfaat untuk meningkatkan anak-anak untuk mempelajari busana adat Sunda.

Weaknesses

Anak-anak memiliki sedikit minat dalam mempelajari busana adat Nusantara termasuk Provinsi Jawa Barat. Media buku interaktif magnetik memiliki kekurangan yaitu mudahnya kehilangan bagian-bagian kecil pelengkap buku.

Opportunities

Masih kurangnya media cetak yang mengenalkan ragam busana adat sunda dengan alur cerita dan interaksi yang menarik untuk anak-anak sehingga membuat anak tidak mudah bosan dan kabur konsentrasi saat membacanya.

Threats

Banyaknya buku interaktif magnetik dengan karakter fiksi seperti peri, princess, dan kartun luar negeri yang lebih dulu beredar dipasaran, sehingga berdampak pada penurunan minat anak untuk membaca

dan belajar mengenai buku keberagaman kebudayaan Indonesia, anak-anak cenderung lebih memilih karakter fiksi kesukaan mereka.

3.4 MATRIX SWOT

Tabel. 1Matrix SWOT

SWOT MATRIX	STRENGTHS (S)	WEAKNESSES (W)
OPPORTUNITIES (O)	Keberagaman busana adat Sunda dapat disampaikan dengan menggunakan media yang menarik yaitu buku interaktif magnetik.	Anak-anak kurang memiliki minat dalam mempelajari busana adat Sunda, maka dari itu perlu pendekatan dengan media buku interaktif yang menarik.
THREATS (T)	Menyajikan informasi keberagaman busana adat Sunda dengan ilustrasi masa kini dan penggunaan elemen magnet.	Minat anak dalam mempelajari informasi mengenai pakaian adat Nusantara termasuk provinsi Jawa Barat masih kurang, karena mereka lebih tertarik dengan buku fiksi yang karakternya menjadi kesukaan mereka.

Dari Analisis Matrix SWOT diatas, maka solusi yang dapat diambil untuk menjawab permasalahan pada perancangan ini adalah keberagaman busana adat Sunda dapat disampaikan dengan menggunakan media yang menarik yaitu buku interaktif magnetik yang ada pada kudar Strengths-Opportunities dan ini relevan dengan fungsi buku interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar karena di desain menarik dan menantang bagi anak-anak.

3.5 Strategi Perancangan

3.5.1 Problem Statement

- Kondisi saat ini
Kurangnya ketertarikan anak untuk mengenal ragam busana adat Sunda sehingga mereka tidak bisa membedakan antara busana adat satu dengan yang lainnya, hal ini terjadi karena media edukasi yang disediakan tidak menarik.
- Kondisi Ideal
Anak-anak memiliki rasa tertarik untuk mengenal ragam busana adat Sunda.

Berdasarkan kondisi saat ini dan kondisi ideal maka dapat disimpulkan bahwa problem statement dari kasus ini adalah kurangnya minat anak untuk memahami keberagaman busana adat Sunda.

3.5.2 Problem Solution

Meningkatkan minat dan motivasi anak dalam mempelajari dan memahami keragaman busana adat Sunda melalui buku interaktif yang menarik. (S+O).

3.5.3 Target Audience

3.5.3.1 Segmentasi Target

Anak dengan usia 7-9 tahun berada pada tahap operasional konkret yaitu anak dianggap sudah dapat mengerti dan mampu menangkap isi dari cerita buku cerita bergambar. Metode pembelajaran dengan menggunakan pendekatan visual merupakan salah satu metode yang dianggap efektif dalam mendukung

perkembangan anak usia ini. Menurut hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru di SDN Tunas Harapan Cijerah, anak-anak sudah mulai mendapat pelajaran tentang pakaian adat saat duduk dikelas 1 SD dan akan diperdalam saat sudah menginjak kelas 3-4 SD.

Namun, buku mengenai busana adat yang disediakan oleh sekolah membuat anak kehilangan minat dan motivasi dalam pembelajaran apalagi untuk anak yang masih berada dikelas 1-3 SD karena fokus mereka hanya beberapa menit saja dan belum bisa membedakan busana adat Sunda satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, hasil dari analisis data yang telah dikumpulkan menghasilkan segmentasi target sebagai berikut:

Tabel. 2 Segmentasi Target

Segmentasi	Karakteristik	
Demografis	Jenis kelamin	• Laki-laki • Perempuan
	Usia	• 7-9 Tahun
	Pendidikan	• Sekolah Dasar • Kelas 1 s/d 3
	Status	• Pelajar
	Kelas Ekonomi	• Menengah
Geografis	Lokasi	• Bandung • Perkotaan
Psikografis	Rasa penasaran tinggi, senang bermain, aktif, tertarik akan hal baru, mudah bosan, rasa ingin belajar tinggi	
Teknografis	Menggunakan handphone untuk menonton video dan reels di Youtube dan Tiktok, senang menonton kartun di TV, suka bermain game	

3.5.3.2 Personifikasi Target Audience

Berikut adalah *consumer journey* dari *target audience*, yaitu Raffa anak berusia 7 tahun yang duduk dikelas 1 di sekolah dasar:



Gambar 2. Consumer Journey

Sumber : dokumen pribadi

Bangun di pagi hari lalu menjalankan solat subuh bersama orang tua, menonton kartun, sarapan, dan menyiapkan peralatan untuk sekolah. Setelah mandi dan siap-siap, berangkat ke sekolah bersama ayah

yang berangkat kerja dan pulang sekolah mereka dijemput oleh ibu mereka, saat sampai dirumah mereka bersih-bersih dan mengerjakan tugas bila ada.

Setelah mengerjakan tugas, mereka bermain dan menonton TV, mereka langsung mandi dan solat magrib. Sambil menunggu isya, mereka menghafal surat-surat pendek dan doa sehari-hari. Setelah isya mereka lanjut bermain dan menonton, namun terkadang mereka tertidur.

Tabel. 3 Kesimpulan Consumer Journey

Kesimpulan	
Font	• Sans Serif • Cute, Fun, Circle
Gaya Visual	•  • Crayon Style • Warm Tone
Warna	

3.5.3.3 Target Audience

Untuk mengetahui keinginan dan ketakutan dari target audience, maka perlunya melakukan wawancara ringan dengan anak, berikut adalah hasilnya:

Tabel. 4 Target Insight

Target Insight	
Kebutuhan (Need)	Mendapatkan pengetahuan mengenai keberagaman busana adat Sunda yang dikemas dengan menarik.
Ketakutan (Fear)	Takut merasakan bosan dan kehilangan minat belajar mengenai busana adat Sunda.
Keinginan (Want)	Mengetahui keberagaman busana adat Sunda.
Harapan (Hope)	Menjadi anak dengan wawasan yang luas dan kreatif.
Mimpi (Dream)	Ingin menjadi anak yang dapat membanggakan kedua orang tua dan kakak.

3.6 Laswell Model

Tabel. 5 Laswell Model

Laswell Model

Who	Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia ingin menyampaikan informasi mengenai keberagaman busana adat Sunda.
Says What	Pesan yang ingin disampaikan adalah informasi mengenai keberagaman busana adat Sunda kepada anak-anak dengan media yang menarik.
In Which Channel	Media untuk menyampaikan pesan menggunakan buku interaktif magnetik
To Whom	<i>Audience</i> dari pesan ini adalah anak berusia 7-9 tahun yang memiliki rasa penasaran tinggi, senang bermain, aktif, tertarik akan hal baru, mudah bosan, rasa ingin belajar tinggi
With What Effect	Efek yang diinginkan dari perancangan ini adalah <i>audience</i> memiliki minat dan motivasi yang tinggi untuk mendapatkan informasi dengan baik mengenai keberagaman pakaian adat Provinsi Jawa Barat beserta fungsinya

3.7 What to Say

General message + target insight + problem statement yang ada pada data yang telah dikumpulkan, What to Say yang diperoleh adalah:

“Plek! Plek! Asyiknya Tempel-Menempel Busana Adat Sunda”

3.8 How to Say

Memberikan edukasi pada anak melalui buku interaktif yang menarik dengan elemen magnetik mengenai keberagaman busana adat Sunda sehingga anak memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam mempelajari dan membaca buku karena media yang digunakan membuat anak dapat belajar sambil bermain.

3.9 Efek Komunikasi

Tabel. 6 Think, Feel, Do

		Pesan	Tujuan	Konten
Think	Attention	Memberikan informasi mengenai ragam busana adat Sunda sejak dini melalui buku interaktif magnetik	Mengenalkan ragam busana adat Sunda kepada target audiens dengan cara yang menarik namun informasi tetap tersampaikan	Berkenalan dengan karakter Neng dan Udin yang akan mengenalkan ragam busana sunda
Feel	Interest	Menunjukan bahwa memakai busana adat Sunda adalah suatu hal yang lumrah	Target audiens merasa tertarik untuk mengenal ragam busana adat Sunda	Neng dan Udin menghampiri teman-temannya yang menggunakan busana adat Sunda sambil bermain permainan tradisional
	Desire	Memaparkan ragam busana adat Sunda yang memiliki jenis	Target audiens merasa penasaran dan ingin mengetahui lebih dalam mengenai	Neng dan Udin menjelaskan berbagai macam busana adat Sunda dan

		dan fungsi yang berbeda-beda pula	keberagaman busana adat Sunda dan perbedaan antara satu dengan yang lainnya	memaparkan ciri dan fungsinya masing-masing
Do	Action	Mengajak target audiens untuk mengenal ragam busana adat Sunda dengan menempelkan stiker magnet pada buku	Target Audiens termotivasi untuk mengenal ragam busana adat Sunda dimulai dari melakukan aktivitas yaitu menempelkan stiker magnet busana adat Sunda sesuai dengan penjelasan yang disampaikan	Menempel stiker magnet busana adat Sunda sesuai dengan topik yang dibahas dan menempel stiker magnet busana adat Sunda kesukaan target audiens

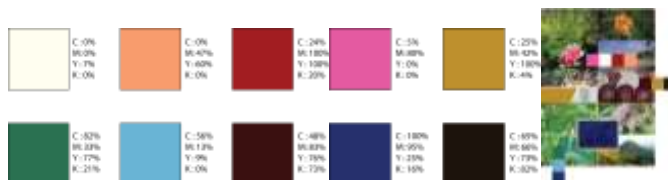
3.10 Strategi Media

Media dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi interaktif dengan elemen magnetik dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi anak dalam mempelajari keberagaman busana adat Sunda dengan media yang menarik dan membawa anak untuk turut memiliki peran dalam proses belajarnya. Buku magnetik ini mengusung tema permainan “dress-up” yaitu menempelkan stiker magnet busana sunda pada bagian buku yang disediakan, sehingga dapat merangsang kreativitas anak-anak dengan memungkinkan anak untuk mengubah tata letak sesuai dengan keinginan mereka dan menempatkannya dengan benar. Anak dapat belajar sambil bermain dimanapun dan kapanpun karena buku ini dilengkapi oleh box dengan tujuan agar bagian-bagian kecil pelengkap buku tetap rapi dan tidak akan hilang yang memudahkan anak untuk membawa buku kemana-mana.

3.10.1 Konsep Visual

3.10.1.1 Warna

Warna yang dipakai dalam perancangan ini adalah *warm tone* dan gabungan warna-warna Sunda.



Gambar 3. Moodboard Warna Sunda

Sumber : dokumen pribadi

3.10.1.2 Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan ini adalah *sans serif*. Pada bagian judul huruf yang digunakan adalah “Anyelir Script” yang dibuat oleh Fredy Sujono, bagian sub-judul menggunakan huruf “Mochiy Pop One” yang dibuat oleh Fontdasu, dan untuk *body text* menggunakan font “Dongle” yang dibuat oleh Yanghee Ryuu. Pemilihan *font* tersebut bertujuan agar anak dapat membaca konten yang ada pada buku dengan baik dan benar, sehingga pesan dapat tersampaikan kepada anak.

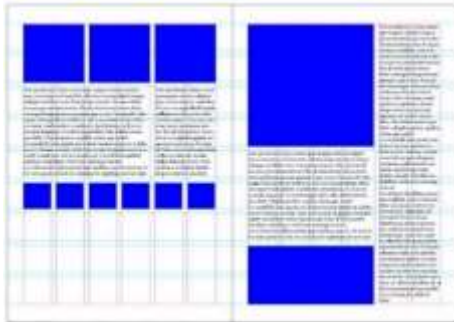


Gambar 4. Font

Sumber : dokumen pribadi

3.10.1.3 Grid

Perancangan buku ini menggunakan *modular grid design*, pengaturan blok-blok elemen menggunakan *modular grid* yang terdiri dari *grid vertical* dan *grid horizontal*. (Kuswanto, 2017)



Gambar 5. Sistem Grid Modular

Sumber : www.pinterest.com

3.10.1.4 Referensi



Gambar 6. Referensi Ilustrasi

Sumber : www.pinterest.com



Gambar 7. Referensi Media Interaktif

Sumber : www.pinterest.com

3.10.2 Prototyping

3.10.2.1 Dimensi dan Format Buku

- Judul Buku : Pesona Busana Adat Sunda
- Ukuran : 23x23 cm

- Jumlah Halaman : 16 Halaman
- Cover : Hard Cover
- Jenis Kertas : Art Carton 400 gsm dan Magnet Paper
- Finish : Doff

3.10.2.2 Cover Buku



Gambar 8. Cover Buku
Sumber : dokumen pribadi

3.10.2.3 Desain Karakter



Gambar 9. Desain Karakter Neng dan Udin
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 10. Desain Karakter Neng dan Udin Dengan Busana Adat Sunda
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 11. Desain Karakter Teman-teman
Sumber : dokumen pribadi

3.10.2.4 Storyline

Pada bagian Storyline menggunakan teknik the mountain yang terdiri dari 4 tahapan yang terdiri dari ; 1. Beginning, 2. Conflict, 3. Deflation, dan 4. Resolution.

Tabel. 7 Storyline

Struktur Narasi	Halaman	Teks
Beginning	Halaman 1	“Sampurasun! Nama aku Neng”
		“Halo nama aku Udin, Udin Kasep”

Conflict	Halaman 3	“Lihat, Neng! Mereka pakai kebaya dan pangsi” “Iya, Din! Itu namanya busana adat Sunda. Masih banyak loh yang lainnya, mau lihat?” “Mau!”
Deflation	Halaman 5	Neng menjelaskan mengenai pangsi dan kebaya.
	Halaman 7	Udin menjelaskan mengenai busana mojang dan jajaka.
	Halaman 10	Neng menjelaskan mengenai busana pengantin Sunda
	Halaman 11	Udin menjelaskan mengenai aksesoris pengantin Sunda
	Halaman 13	Udin dan Neng menjelaskan mengenai busana Menak
Resolution	Halaman 16	Akhirnya Udin dan Neng mengetahui ragam busana adat Sunda.

3.10.2.5 Isi Buku



Gambar 12. Isi Buku
Sumber : dokumen pribadi

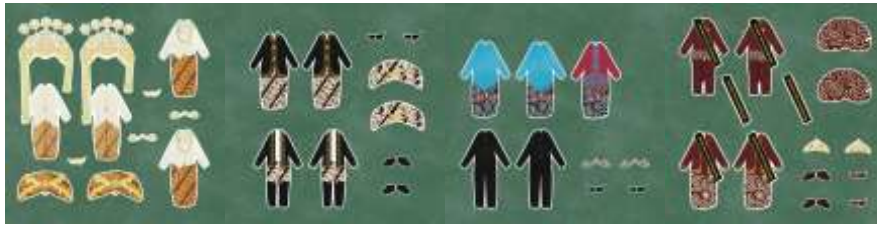
3.10.2.6 Media Pendukung



Gambar 13. Packaging Buku
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 14. Kertas Panduan dan Stiker
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 15. Stiker Magnet Busana Adat Sunda

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 16. Iket Sunda dan Bros Kebaya

Sumber : dokumen pribadi



Gambar 17. Gantungan Kunci dan Magnet Kulkas

Sumber : dokumen pribadi

4. Kesimpulan

Buku dengan judul “Pesona Busana Adat Sunda” telah selesai dirancang. Selanjutnya, dilakukan uji coba buku kepada anak-anak usia 7-9 tahun. Berdasarkan hasil dari uji coba yang dilakukan, anak-anak menunjukkan rasa ketertarikan terhadap media interaktif dengan tema “*dress up*” busana adat Sunda. Anak-anak membaca dan menempelkan stiker sesuai dengan arahan yang ada pada buku, anak-anak juga membaca penjelasan mengenai busana adat Sunda dengan teliti dan cermat. Mereka terlihat mulai dapat membedakan antara busana adat Sunda yang satu dengan yang lainnya. Perbandingan antara anak kelas 1 dan kelas 3 saat membaca buku adalah anak kelas 1 harus dibimbing oleh orangtua maupun guru untuk menempelkan stiker yang sesuai, sementara anak kelas 2-3 sudah mampu menempelkannya sesuai dengan arahan dan topik buku.

Perancangan buku ini diharapkan dapat menjadi sebuah media edukasi yang menarik dengan topik yang ringan namun tetap bermanfaat untuk anak, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Namun, dalam perancangan buku ini terdapat beberapa hal yang masih perlu diperbaiki dan ditingkatkan agar mencapai hasil yang maksimal. Hal-hal yang masih kurang pada perancangan ini, yaitu:

- Isi konten kurang mendetail dan tidak ada refleksi/lembar jawaban pada akhir buku atas pertanyaan mengenai busana adat pada lembar sebelumnya.
- Halaman interaktif dan stiker terlalu sedikit, buku terlalu cepat habis untuk dibaca.
- Sticker magnet rapuh dan mudah rusak.
- Mempertimbangkan untuk tidak memvisualisasikan anak perempuan dengan gestur terlalu molek dan pakaian yang terbuka.

Diharapkan kekurangan tersebut dapat menjadi catatan dan pengingat bagi desainer yang akan melakukan perancangan yang serupa.

5. Daftar Referensi

1. Krisdayanti L. Pengenalan Beragam Pakaian Adat Nusantara Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Perwanida Ii Mataram. 2016;4(1):1–23.
2. Mahdayeni M, Alhaddad MR, Saleh AS. Manusia dan Kebudayaan (Manusia dan Sejarah Kebudayaan, Manusia dalam Keanekaragaman Budaya dan Peradaban, Manusia dan Sumber Penghidupan). Tadbir J Manaj Pendidik Islam. 2019;7(2):154–65.
3. Darmawiguna IGM, Sunarya IMG, Puspitarini NPR. Pengembangan Aplikasi Kinect Digital Display Pakaian Adat Indonesia. J Nas Pendidik Tek Inform. 2017;6(1):39.
4. Adenin, S. D., Desanto, D., & Rohaeni AJ. Perancangan Boneka Kayu Karakter Pakaian Adat Tradisional Jawa Barat. J Seni Rupa. 2021;1(9):23–8.
5. Bayu G, Putra S. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Smk Ti Bali Global Denpasar. 2023;4(2):204–10.
6. Siregar SM, Utomo B, Marlina L. Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. Pros Konf Nas Pengabdian Kpd Masy dan Corp Soc Responsib. 2020;3:828–34.
7. I Ketut B. Perancangan Media Komunikasi Visual Sebagai Sarana Kampanye Imunisasi Campak Di Denpasar Bali. Prinsip Desain Komun Vis. 2011;2:42–65.
8. Angela CV, Suhartono AW. Analisa Terhadap Feeds Instagram Dyandra Academy Sebelum Dan Sesudah Penerapan Teori Layout. J DKV Adiwarna [Internet]. 2022;(2022):1–11. Available from: <https://datareportal.com/reports/digital-2022->
9. Hanisha F, Djalari YA. Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. J Seni dan Reka Ranc J Ilm Magister Desain. 2018;1(1):63–82.
10. Program D, Desain S, Visual K, Bunda U. KAJIAN VISUAL ILUSTRASI HEWAN LANGKA INDONESIA DALAM BENTUK ENSIKLOPEDIA BAGI ANAK-ANAK 1 Aprilia Kartini Streit. 2015;4:123–9.
11. Latifah U. Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. Acad J Multidiscip Stud. 2017;1(2):185–96.
12. Kesuma Bhakti F, Ahmad I, Adrian QJ. Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). J Teknol dan Sist Inf [Internet]. 2022;3(2):45–54. Available from: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
13. Kusuma. Kajian Pakaian sebagai Pesan Dalam Film Studi Kasus Kostum Karakter. Bandung: Institut Teknologi Bandung. J Wimba. 2019;10(1):10–25.
14. Kuswanto H. Analisis Prinsip Layout and Composition pada Web Design Perusahaan PT. Bank Rakyat Indonesia, Tbk dan PT. FIF Group berdasarkan Buku “The Principle of Beautiful Website Design (2nd Edition) By Jason Beard.” Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat Educ. 2017;2(1):1–7.