



**PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* UPAYA MELATIH SENSOR
MOTORIK HALUS BAGI ANAK-ANAK USIA 3-5 TAHUN**



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nevan Yuvelius Bintoro

18420100089

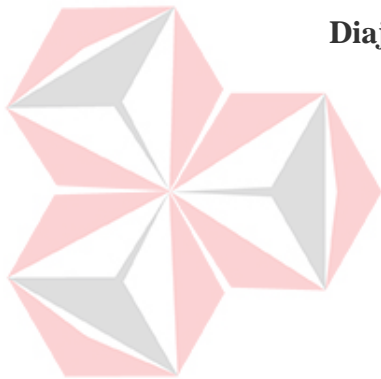
FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2023

**PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* UPAYA MELATIH SENSOR
MOTORIK HALUS BAGI ANAK-ANAK USIA 3-5 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

**Nama : Nevan Yuvelius Bintoro
NIM : 18420100089
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

Tugas Akhir

**PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* UPAYA MELATIH MOTORIK
HALUS BAGI ANAK-ANAK USIA 3-5 TAHUN**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Nevan Yuvelius Bintoro

NIM: 18420100089

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: Senin, 27 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing:

- I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701
- II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101

Digitally signed
by Universitas
Dinamika
Date: 2023.07.27
11:43:04 +07'00'

Universitas
Dinamika
2023.07.27
09:41:40 +07'00'

Penguji:

Karsam, MA., Ph.D.
NIDN: 0705076802

Universitas
Dinamika
2023.07.30 09:30:17
+07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana

 Universitas Dinamika
2023.07.27 13:32:23
+07'00'

Karsam, MA., Ph.D.

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTO

“tetap semangat dan melangkah maju”



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN

“Untuk keluarga dan teman dekat yang sudah memberi dukungan dan motivasi”



UNIVERSITAS
Dinamika

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, peneliti :

Nama : **Nevan Yuvelius Bintoro**
Nim : **18420100089**
Program Studi : **SI Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**
Jenis Karya : **Tugas Akhir**
Judul Karya : **PERANCANGAN *ACTIVITY BOOK* UPAYA
MELATIH MOTORIK HALUS BAGI ANAK-ANAK
USIA 3-5 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediasikan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai peneliti atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian suatu pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 27 Juli 2023



Nevan Yuvelius Bintoro
NIM : 18420100089

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini membantu mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk menghadapi hidup dan memungkinkan mereka untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Salah satu aspek perkembangan yang dapat menstimulasi perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan motorik. Sayangnya saat ini banyak orang tua yang mengandalkan gadget sebagai sarana belajar sehingga perkembangan motorik halus anak terhambat. arena kurangnya pengalaman dalam menggunakan motorik halus dan karena kurangnya interaksi langsung dengan media pembelajaran. Anak membutuhkan interaksi langsung dengan teman atau media pendukung lainnya untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak, salah satu solusinya adalah dengan membuat model buku pembelajaran permainan anak yang berbentuk *Activity Book* dengan menggunakan metode kualitatif. Pemilihan desain layout, warna dan gambar yang digunakan dalam buku ini disesuaikan dengan karakteristik anak usia 3-5 tahun. Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Berdasarkan Hasil penelitian pada perancangan buku yang berjudul activity book upaya melatih sensor motorik halus bagi anak usia 3-5 mendapatkan sebuah tagline yakni Interactive. "Interactive" mengacu pada pengalaman yang menarik yang secara aktif melatih keterampilan. Activity book ini dimaksudkan agar anak memiliki media tambahan untuk melatih motorik halusnya. Buku dirancang dengan menggunakan warna dan gambar yang disukai anak umur 3-5 tahun agar terlihat menarik. Pada isi buku ini, anak akan diajak untuk mengerjakan tugas-tugas yang dapat mengembangkan kemampuan motorik halus.

Kata kunci: *Activity book, motorik halus, anak.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur, panneliti panjatkan atas rahmat yang diberikan sehingga peneliti mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “**Perancangan Activity Book upaya Melatih Motorik Halus bagi Anak-anak Usia 3-5 Tahun**” dengan lancar dan dalam keadaan yang sehat.

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan melancarkan penyelesaian Tugas Akhir ini, kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku rektor Universitas Dinamika.
2. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika sekaligus sebagai penguji.
3. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika dan dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir.
4. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir.
5. Partisipan dan narasumber yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan informasi yang dapat membantu selesainya Tugas Akhir ini.
6. Serta keluarga dan teman yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan pada peneliti sejak awal hingga akhir.

Surabaya, 25 Juli 2023



Nevan Yuvelius Bintoro

18420100089

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| ABSTRAK | VII |
| KATA PENGANTAR..... | VIII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR GAMBAR..... | XI |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan | 3 |
| 1.5 Manfaat | 3 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 4 |
| 2.1 Penelitian Terdahulu | 4 |
| 2.2 Perkembangan Motorik Anak | 4 |
| 2.3 <i>Activity Book</i> | 5 |
| 2.4 Tipografi..... | 6 |
| 2.5 Ilustrasi..... | 6 |
| 2.6 <i>Layout</i> | 6 |
| 2.7 Warna | 7 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 8 |
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 8 |
| 3.2 Unit Analisis..... | 8 |
| 3.3 Teknik Pengumpulan Data | 8 |
| 3.3.1 Observasi..... | 8 |
| 3.3.2 Wawancara | 9 |
| 3.3.3 Dokumentasi | 9 |
| 3.3.4 Studi Literatur | 10 |
| 3.4 Teknik Analisis Data..... | 10 |
| 3.4.1 Reduksi..... | 10 |
| 3.4.2 Penyajian | 10 |
| 3.4.3 Penarikan Kesimpulan | 11 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 12 |
| 4.1. Hasil pengumpulan Data | 12 |
| 4.1.1. Hasil Observasi | 12 |
| 4.1.2. Hasil Wawancara | 13 |
| 4.1.3. Hasil Dokumentasi | 13 |
| 4.1.4. Hasil studi literatur | 14 |
| 4.2. Hasil analisis data..... | 15 |
| 4.2.1. REDUKSI DATA | 15 |
| 4.2.2. PENYAJIAN DATA..... | 15 |
| 4.2.3. PENARIKAN KESIMPULAN | 16 |
| 4.3. Konsep dan <i>Keyword</i> | 16 |
| 4.3.1. ANALISIS SEGMENTASI, <i>TARGETING</i> DAN <i>POSITIONING</i> | 16 |
| 4.3.2. UNIQUE SELLING POSITION (USP)..... | 18 |
| 4.3.3. ANALISIS SWOT | 18 |
| 4.3.4. KEYWORD COMMUNICATION MESSAGE..... | 19 |
| 4.3.5. DESKRIPSI KONSEP | 19 |
| 4.4. Konsep Perancangan Karya | 19 |
| 4.4.1. KONSEP PERANCANGAN | 19 |
| 4.4.2. TUJUAN KREATIF | 20 |
| 4.4.3. STRATEGI KREATIF..... | 20 |
| 4.5. Perancangan Sketsa, dan Konsep Media..... | 20 |
| 4.6. Implementasi Karya | 27 |
| 4.6.1. MEDIA UTAMA | 27 |
| 4.6.2. MEDIA PENDUKUNG..... | 31 |
| BAB V PENUTUP..... | 34 |
| 5.1 Kesimpulan | 34 |
| 5.2 Saran..... | 34 |
| DAFTAR PUSTAKA | 35 |
| LAMPIRAN..... | 37 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1 TK Kristus Raja..... | 12 |
| Gambar 4.2 Sekolah TK KRISTUS RAJA | 13 |
| Gambar 4.3 Kegiatan Kelas | 14 |
| Gambar 4.4 Buku Metodologi Pengembangan Motorik Halus..... | 14 |
| Gambar 4.5 Keyword | 19 |
| Gambar 4.6 Font Mouse Memoirs | 22 |
| Gambar 4. 7 KG what The Teacher Wants | 22 |
| Gambar 4.8 Warna | 22 |
| Gambar 4.9 Sketsa alternatif 1 | 23 |
| Gambar 4.10 Sketsa alternatif 2 | 23 |
| Gambar 4.11 Sketsa alternatif 3 | 24 |
| Gambar 4. 12 Hasil Polling | 24 |
| Gambar 4.13 Sketsa Cover Buku | 25 |
| Gambar 4.14 Sketsa Isi pengenalan karakter | 25 |
| Gambar 4.15 Sketsa Isi Mengikat Tali Sepatu..... | 26 |
| Gambar 4.16 Sketsa Isi Menyusun Bangun | 26 |
| Gambar 4.17 Sketsa Isi Mencocokkan Gambar..... | 27 |
| Gambar 4. 18 Sketsa Halaman Mencari Perbedaan Gambar Dan Menggambar .. | 27 |
| Gambar 4. 19 <i>Activity Book</i> | 28 |
| Gambar 4.20 Halaman Hak Cipta dan Biodata Peneliti..... | 28 |
| Gambar 4.21 Isi Buku Perkenalan dan Daftar Isi | 29 |
| Gambar 4.22 Isi Buku Mengikat Tali Sepatu | 29 |
| Gambar 4.23 Isi Buku Menyusun Gambar | 30 |
| Gambar 4.24 Isi Buku Mencocokkan Gambar..... | 30 |
| Gambar 4.25 Isi Buku Mencari Perbedaan Dan Menggambar | 31 |
| Gambar 4.21 Isi Buku Gambar 4.26 Mencari Perbedaan Dan Menggambar | 31 |
| Gambar 4.27 Isi Buku Menggunting dan menempel | 31 |

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara umum, pendidikan pada anak usia dini berperan penting dalam mengembangkan berbagai potensi mereka sejak dini, sebagai langkah persiapan untuk menghadapi kehidupan, dan memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan di sekitar mereka. Menurut Talango (2020) Anak usia dini mencakup anak-anak yang berada dalam rentang usia 0 hingga 6 tahun. Pada periode ini, perkembangan mereka berlangsung dengan sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, masa usia dini dianggap sangat penting dan sering disebut sebagai "usia emas" atau "golden age". Masa usia emas ini hanya terjadi satu kali dalam seumur hidup, sehingga hal ini tidak boleh disia-siakan.

Salah satu aspek perkembangan yang dapat merangsang perkembangan anak usia dini adalah aspek perkembangan motorik (Hayati & Tawati, 2021). Menurut Eva Kristiani (2018), Perkembangan motorik adalah hasil dari kematangan dan pengendalian gerakan tubuh yang memiliki keterkaitan erat dengan perkembangan pusat motorik di otak. Aspek perkembangan motorik ini merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan keseluruhan individu. Maka sangat penting untuk membimbing anak di masa awal pertumbuhan.

Kemampuan motorik dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motorik kasar yang melibatkan penggunaan otot-otot besar atau pergerakan keseluruhan anggota tubuh, dan motorik halus yang mengontrol gerakan-gerakan halus pada anggota tubuh tertentu. Perkembangan fisik motorik merupakan hal yang sangat penting dan dapat menjadi indikator pertumbuhan dan perkembangan anak (Fitriani & Adawiyah, 2018).

Saat ini, terdapat masalah di mana orang tua seringkali mengandalkan gadget sebagai alat bantu untuk tumbuh kembang anak mereka, tanpa menyadari dampak yang timbul pada anak-anak tersebut. Ketergantungan pada gadget ini dapat menyebabkan anak-anak menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan kurang aktif dalam melibatkan diri dalam aktivitas motorik halus secara optimal (Elfiadi, 2018).

Guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan sumber belajar yang mendukung perkembangan kompetensi siswa, termasuk pengetahuan mereka (Halim & Munthe, 2019). Salah satu strategi untuk mencapainya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa activity book. Media ini berperan dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Permainan yang sesuai dengan karakter usia anak menjadi faktor penting yang dapat membangkitkan minat mereka dalam bermain. Oleh karena itu, permainan dalam activity book sebaiknya dilengkapi dengan elemen warna-warni dan gambar yang menarik agar lebih mudah diingat oleh anak-anak. Selain itu, sarana activity book ini berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan keterampilan motorik halus anak di masa depan. Anak cenderung lebih suka dengan buku yang menarik secara visual, seperti dengan menggunakan media pendukung gambar yang menarik dan cara bermain yang menyenangkan. Dalam hal ini, daya ingat anak lebih baik untuk mengingat objek yang memiliki tampilan menarik dan anak dapat belajar tanpa menyadarinya.

Penelitian yang sedang diteliti pada saat ini berada di TK Katolik Kristus Raja, dari 14 anak 2-4 anak lainnya terkadang sulit untuk melakukan tugas-tugas kecil seperti menulis atau melipat kertas, karena kurangnya pengalaman dalam menggunakan motorik halus dan karena kurangnya interaksi langsung dengan media pembelajaran. Keterampilan motorik halus anak memerlukan interaksi langsung dengan teman sebaya atau media pendukung lainnya agar dapat berkembang dengan baik.

Salah satu solusi untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak adalah dengan menciptakan model buku pembelajaran permainan dalam bentuk Activity Book. Buku ini dirancang dengan berbagai permainan yang seru, kreatif, dan mendidik di dalamnya. Model pembelajaran ini mengadopsi pendekatan Game-Based Learning, di mana buku tersebut secara khusus dirancang untuk membantu proses pembelajaran dan berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak. (Cinta, 2021).

Berdasarkan informasi tersebut, model pembelajaran Activity Book dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang timbul di lapangan terkait dengan keterbatasan sensorik motorik halus anak dalam

menjalankan aktivitas sehari-hari.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana merancang *Activity Book* untuk melatih sensor motorik halus bagi anak-anak usia 3-5 tahun?”

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang dibahas di dalam Tugas Akhir ini adalah:

1. Merancang *activity book* upaya melatih sensor motorik halus bagi anak-anak usia 3 – 5 tahun.
2. *Activity book* berisi cara mengikat tali sepatu, menyusun bangun, menulis, mencocokkan gambar, menggambar, mewarnai, menggunting, dan menulis.
3. *Activity book* dibuat dengan menggunakan konsep *games* dan *Participation* atau bisa disebut dengan Interaktif campuran.
4. Media pendukung: pembatas buku, pin, gantungan kunci, dan stiker.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah merancang *Activity Book* upaya melatih sensor motorik halus bagi anak-anak usia 3-5 tahun.

1.5 Manfaat

Penelitian ini memberikan manfaat teoritis dengan meningkatkan wawasan dan pengetahuan tentang cara merancang *activity book* yang sesuai dengan segmen tertentu, dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian serupa. Sementara itu, manfaat praktis hasil penelitian ini meliputi memberikan stimulasi bagi perkembangan sensorik motorik halus pada anak-anak, serta dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran untuk anak-anak di sekolah pada masa yang akan datang

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam studi literatur yang didapatkan, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jovita Christiani, Listia Natadjaja, Mendy H. Malkisedek, Ma

hasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual yang berjudul “Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Menjahit untuk Melatih Motorik Halus bagi Anak-anak Usia 8-12 Tahun”. Dalam buku tersebut peneliti merancang buku interaktif pembelajaran menjahit bagi anak usia 8-12 tahun untuk meningkatkan motorik halus ke tingkat yang lebih tinggi. Peneliti menggunakan konsep buku bercerita yang didalamnya terdapat permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan menjahit. Peneliti menggunakan metode interaktif *Peek a boo*, *Pull a tab* dan *Participation*.

Peneliti saat ini memilih lebih memfokuskan pada motorik halus tingkat dasar pada anak-anak dengan judul “Perancangan *Activity Book* upaya Melatih Motorik Halus bagi Anak-anak Usia 3-5 Tahun” yang bertujuan untuk mengembangkan motorik anak anak sejak usia dini melalui media interaktif yang telah dirancang. Perbedaan pada penelitian saat ini dan penelitian terdahulu terletak pada pembahasan materi pada buku serta target pembaca pada buku yang akan dirancang. Peneliti juga menggunakan Teknik yang berbeda pada buku interaktif yang dirancang, yaitu menggunakan jenis *games* dan *Participation* atau bisa disebut dengan interaktif campuran.

2.2 Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan motorik anak mengacu pada kemampuan fisik dan gerak tubuh anak yang berkembang sejalan dengan proses pertumbuhannya. Terdapat dua jenis perkembangan motorik pada anak, yaitu perkembangan motorik kasar dan perkembangan motorik halus.

Perkembangan motorik mencakup dua jenis, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar melibatkan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar anggota tubuh, dan dipengaruhi oleh faktor kematangan anak.

Contohnya termasuk kemampuan duduk, menendang, berlari, dan sebagainya. Sementara itu, motorik halus melibatkan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu, dan dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Contohnya termasuk kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret, menyusun, menggunting, dan menulis (Eva Kristiani, 2018).

Keterampilan tersebut dibagi menjadi tiga tahap perkembangan motorik pada anak, yaitu tahap kognitif, tahap asosiatif, dan tahap autonomus, yaitu sebagai berikut:

1. Tahap kognitif: Tahap ini terjadi pada anak usia 2-7 tahun. Pada tahap ini, anak-anak belajar mengenali objek dan memahami hubungan antara objek dengan lingkungannya. Gerakan motorik anak pada tahap ini masih bergantung pada pemikiran dan persepsi mereka. Misalnya, anak akan memegang krayon dengan cara yang berbeda saat sedang menggambar di atas kertas datar dan di atas kertas bergerigi.
2. Tahap asosiatif: Tahap ini terjadi pada anak usia 7-10 tahun. Pada tahap ini, anak-anak mulai belajar bagaimana menggerakkan tubuh mereka secara lebih efektif dan efisien dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Gerakan motorik anak pada tahap ini lebih terstruktur dan terkoordinasi, sehingga memungkinkan mereka untuk melakukan aktivitas yang lebih kompleks seperti bermain olahraga.
3. Tahap autonomus: Tahap ini terjadi pada anak usia 10-12 tahun ke atas. Pada tahap ini, anak-anak sudah memiliki kontrol motorik yang cukup baik dan mampu melakukan aktivitas yang memerlukan koordinasi motorik yang kompleks, seperti bermain musik atau olahraga yang lebih intens. Pada tahap ini, anak-anak cenderung lebih kreatif dalam mengembangkan gerakan motorik mereka dan memperbaiki teknik gerakan yang sudah dikuasai.

2.3 Activity Book

Activity book atau buku kegiatan adalah buku yang dirancang untuk memberikan kegiatan interaktif kepada pembacanya. Biasanya, buku ini ditujukan untuk anak-anak dan berisi berbagai jenis kegiatan, seperti mewarnai gambar, menyelesaikan teka-teki, menggambar, atau melakukan aktivitas lain yang dapat

meningkatkan kreativitas dan keterampilan motorik anak.

Menurut Fitriani & Adawiyah (2018) *busy book* atau *quiet book*, yang juga dikenal sebagai *activity book*, adalah jenis media interaktif yang berisi aktivitas-aktivitas belajar dalam bentuk tugas, pertanyaan, dan latihan. Buku ini menggunakan elemen visual atau grafis sebagai sarana pengajaran. Buku kegiatan sering digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk anak-anak, karena dapat membantu mereka untuk belajar sambil bermain dan beraktivitas secara aktif. Selain itu, buku kegiatan juga dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kreativitas, dan kerjasama.

2.4 Tipografi

Tipografi adalah salah satu elemen penting dalam desain grafis yang berkaitan dengan tata letak dan pengaturan huruf, angka, dan simbol. Tipografi memainkan peran penting dalam membantu komunikasi visual dan membentuk kesan dan citra yang ingin disampaikan oleh suatu karya desain (Priscilia Yunita Wijaya, 1999).

Selain itu, tipografi juga saling mempengaruhi dengan elemen desain lainnya seperti warna, bentuk, tekstur, dan gambar. Pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, spasi antar huruf dan baris, serta warna huruf harus dipertimbangkan dengan baik untuk mencapai tampilan desain yang harmonis dan efektif.

2.5 Ilustrasi

Menurut Witabora (2012) ilustrasi adalah gambar atau citra yang diciptakan untuk membantu memperjelas atau menggambarkan informasi atau konsep secara visual. Ilustrasi dapat memberikan representasi visual yang jelas dan efektif untuk memudahkan pemahaman dan komunikasi pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, ilustrasi juga dapat menambah daya tarik dan estetika dari sebuah karya desain.

2.6 Layout

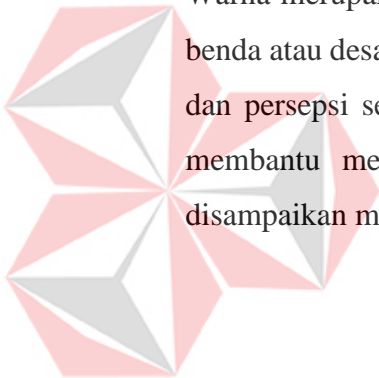
Layout adalah cara penataan elemen desain seperti teks, gambar, dan grafik pada suatu halaman atau media visual. Layout dirancang untuk menciptakan

hierarki visual yang jelas dan menarik sehingga pembaca dapat dengan mudah membaca dan memahami informasi yang disajikan.

Layout yang baik harus memiliki tata letak yang seimbang dan proporsional, penggunaan warna yang tepat, dan tipografi yang baik. *Layout* yang efektif juga memperhatikan faktor-faktor seperti penggunaan ruang negatif, pilihan *font* yang konsisten, penggunaan huruf kapital atau kecil, dan penyusunan elemen-elemen desain secara teratur dan mudah dipahami.

2.7 Warna

Warna adalah sifat yang dimiliki oleh cahaya yang dapat dilihat oleh manusia. Warna terbentuk melalui spektrum cahaya yang terdiri dari berbagai panjang gelombang dan masing-masing panjang gelombang memiliki warna yang berbeda. Warna merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan daya tarik sebuah benda atau desain. Warna memiliki kemampuan untuk memengaruhi emosi, mood, dan persepsi seseorang terhadap suatu objek atau karya seni. Warna juga dapat membantu membangun identitas merek dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui desain (Monica & Luzar, 2011).



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian yang menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengumpulkan data dari berbagai sumber dengan tujuan memahami kondisi dan masalah sosial yang ada dalam suatu ekosistem, serta mengolah data tersebut menjadi ide-ide konseptual untuk menciptakan karya (Fadli, 2021)

Jenis penelitian yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi,

Dalam perancangan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan studi pustaka sebagai sumber data. Pendekatan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang akurat dari sumber yang dapat membantu peneliti untuk melihat secara langsung peristiwa, kegiatan, dan proses secara detail..

3.2 Unit Analisis

unit analisis merupakan suatu teknik analisis yang digunakan dalam penelitian untuk memecah konsep atau objek penelitian menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan terpisah, dengan tujuan untuk memahami dan menganalisis masing-masing bagian tersebut secara lebih mendalam. unit analisis dalam penelitian ini mengenai motorik halus anak yang berada di Sekolah TK Katolik Kristus Raja, Jl. Teratai No. 2-A, Tambaksari, Kec. Tambaksari, Kota Surabaya, Jawa Timur 60136.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Perlu adanya teknik pengumpulan data yang dilakukan sebagai pedoman yang sistematis dan terarah sehingga data yang didapat lebih optimal dan maksimal.

3.3.1 Observasi

Observasi untuk membantu suksesnya penelitian ini dilaksanakan pada TK Katolik Kristus Raja dengan memperhatikan kegiatan di sekolah, fasilitas yang

disediakan sekolah, metode pembelajaran yang disalikan guru terhadap anak jenjang TK, melihat gerak-gerik setiap anak dalam memperhatikan gurunya dan mencari tahu metode pembelajaran seperti apa yang disukai anak TK Katolik Kristus Raja.

3.3.2 Wawancara

Metode wawancara merupakan bentuk pengumpulan data kualitatif yang paling umum digunakan. Wawancara biasanya melibatkan beberapa tahap, di antaranya perkenalan dengan subjek yang diwawancarai. Setelah itu, dilanjutkan dengan isi wawancara untuk memperoleh data yang diinginkan. Tahap terakhir adalah ikhtisar respon dari subjek dan konfirmasi untuk memastikan keakuratan dan kesesuaian data yang telah dikumpulkan (Rachmawati, 2007).

Tujuan dari proses wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data dan memperoleh informasi terkait dengan penelitian yang sedang berlangsung. Berikut adalah tahapan wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

1. Orang tua dari murid TK Katolik Kristus Raja untuk mencari informasi tentang kegiatan seperti apa yang dilakukan anak-anak ketika selesai melakukan pembelajaran.
2. Guru yang mengajar TK Katolik Kristus Raja dengan tujuan untuk menggali informasi media pembelajaran yang diberikan dan cara menyampaikan antara guru kepada muridnya.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan menghimpun bukti-bukti kegiatan yang terkait dengan subjek penelitian. Pendokumentasian dilakukan untuk lebih mendalam penyelidikan sehingga data yang diperoleh menjadi lebih akurat.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi berbagai bentuk seperti dokumen, arsip, foto, video, dan data tertulis lainnya. Penelitian ini menggunakan beberapa situasi lapangan, di mana peneliti mengamati bagaimana anak-anak memperhatikan guru dan membuat dokumentasi kegiatan pembelajaran di TK Katolik Kristus Raja. Hasil dari dokumen dan data yang dikumpulkan akan

digunakan sebagai bahan untuk mendukung analisis survei.

3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian untuk memecahkan masalah tertentu dengan mengambil data dari berbagai sumber referensi, buku, dan literatur sebagai sumber acuan.

Literasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku tentang media interaktif, buku desain pengantar, jurnal *Activity book*, dan jurnal motorik halus anak. Dalam urutan abjad, kami mengumpulkan data tentang *Activity book*, teori dalam pembuatan desain dan karakteristik anak-anak untuk menyempurnakan teori yang terdaftar.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses pengelolaan dan pengorganisasian hasil penelitian agar dapat diuraikan menjadi suatu rangkuman atau kesimpulan yang dapat mengungkap tema atau pola tertentu. Selain itu, analisis data juga membantu merumuskan hipotesis kerja yang didukung oleh data yang telah dikumpulkan (Muslich, A., & Ismawati, 2009). Teknik analisis data menggunakan pendekatan triangulasi data yang terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 1992).

3.4.1 Reduksi

Proses reduksi merupakan upaya untuk merangkum hasil penelitian dengan cara memilih poin-poin penting dan mengekstraknya dari beberapa data yang diperoleh. Data yang dapat direduksi meliputi data hasil observasi, wawancara, dan studi literatur. Dengan melakukan reduksi data, dapat membantu menjelaskan situasi secara lebih jelas dan menyederhanakan proses penelitian.

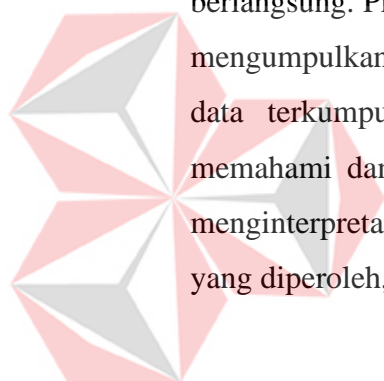
3.4.2 Penyajian

Setelah dilakukan proses reduksi data, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data dilakukan dengan berbagai media, seperti tulisan, gambar,

grafik, dan tabel. Tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi hasil reduksi dengan cara yang lebih terstruktur dan mudah dipahami, sehingga dapat menghindari pemikiran yang bersifat subjektif. Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan tinjauan pustaka dapat dikombinasikan dan disajikan dalam bentuk grafik dan tabel.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Setelah melakukan reduksi dan penyajian data, tahap akhir dari analisis data adalah menarik kesimpulan. Kesimpulan yang diambil bersifat sementara dan dapat berubah pada berbagai tahap, dimulai dari kesimpulan sementara yang dapat direvisi ketika ditemukan bukti lain, hingga kesimpulan akhir yang dapat digunakan dalam penelitian. Kesimpulan terus dikembangkan selama proses penelitian berlangsung. Proses ini memungkinkan peneliti untuk mengambil tindakan setelah mengumpulkan data yang cukup untuk membuat kesimpulan sementara. Setelah data terkumpul secara lengkap, kesimpulan akhir dapat diperoleh dengan memahami dan menganalisis data, merancang buku pengenalan teks interaktif, menginterpretasi hasil observasi dan wawancara, menarik kesimpulan dari data yang diperoleh, serta memperoleh kata kunci yang relevan.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil pengumpulan Data

Pembahasan dalalam bab ini akan meliputi tentang kumpulan data yang telah dilakukan peneliti. Data yang didapat digunakan untuk merancang *activity book* upaya melatih motorik halus bagi anak-anak usia 3-5 tahun.

4.1.1. Hasil Observasi



Gambar 4.1 TK Kristus Raja

Observasi dilakukan pada tanggal 20 Maret 2023 di TK Katolik Kristus Raja, Kecamatan Tambaksari Kota Surabaya. Observasi untuk mencari informasi yang menunjang penelitian tentang perkembangan motorik halus anak usia 3-5 tahun. Peneliti menggali informasi mengenai edukasi pengembangan motorik halus dan perkembangan motorik halus melalui kegiatan dan buku pelajaran pada anak-anak di TK Kristus Raja.

Setelah peneliti melakukan pengamatan di TK Kristus Raja, peneliti menyimpulkan bahwa masih ada beberapa anak yang kesulitan dalam mengikuti arahan guru saat melakukan kegiatan melipat kertas atau menggambar. Pada buku pelajaran juga ada aktifitas seperti mencocokkan gambar dengan menarik garis, mewarnai, menempel lain-lain. Hasil yang dapat dilihat pada buku tersebut pewarnaan dan garis yang dibuat terlihat

tidak rapih. Anak-anak juga lebih memilih melakukan kegiatan di luar ruangan seperti bermain bersama.

4.1.2. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan di TK Kristus Raja pada tanggal 20 maret 2023 dengan M. C. Santi Prasasti Wahyuwati, A. Md sebagai guru. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, kegiatan untuk mengembangkan motorik halus di sekolah tersebut adalah dengan menulis, menggambar, mewarnai, melipat kertas, menggunting dan menempel. Beliau juga mengatakan bahwa masih ada muridnya yang tidak mau menulis.

Wawancara juga dilakukan pada beberapa orangtua murid. Menurut beberapa orang tua murid anak anak kesulitan fokus saat mengerjakan tugas sekolah seperti menulis, manun berbeda saat tugas seperti menggambar atau kegiatan prakarya.

Maka dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa anak di usia 3-5 tahun dengan motorik halusnya belum berkembang.

4.1.3. Hasil Dokumentasi

Hasil dokumentasi yang diperoleh dari TK Kristus Raja memperkuat data untuk perancangan *activity book* upaya melatih motorik halus bagi anak-anak usia 3-5 tahun. Berikut dokumentasi yang telah diperoleh peneliti:



Gambar 4.2 Sekolah TK KRISTUS RAJA

Gambar di atas merupakan foto saat anak” bernaris sebelum memasuki kelas. Anak di umur 3-5 tahun sudah dapat mengikuti arahan yang diberikan oleh

pembimbing mereka. Anak-anak baris dengan teratur hingga masuk ke ruang kelas.

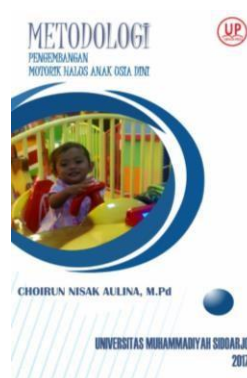


Gambar 4.3 Kegiatan Kelas

Anak-anak di kelas sudah mampu mengikuti arahan dan mau memperhatikan gurunya saat berbicara. Anak aktif menjawab dan bertanya dengan gurunya saat di beri pertanyaan atau kebingungan dalam suatu hal.

4.1.4. Hasil studi literatur

Berdasarkan studi literatur dari buku yang berjudul “Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini” yang ditulis Choirun Nisak Aulina, M.Pd, dalam buku ini dijelaskan bahwa banyak anak sudah memiliki kesiapan belajar suatu keterampilan motorik, namun kurangnya kesempatan untuk mempelajari hal tersebut maka anak tidak bisa mencapai kemampuan tersebut. Hal tersebut dipengaruhi banyak faktor seperti lingkungan, motivasi, kurangnya bimbingan. Kegagalan motorik halus anak juga diakibatkan dari kurangnya kesempatan berpraktek anak dalam melakukan hal-hal yang dapat merangsang motorik halus.



Gambar 4.4 Buku Metodologi Pengembangan Motorik Halus

4.2. Hasil analisis data

4.2.1. Reduksi data

1. Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang diteliti di TK Kristus Raja, Sekolah ini sudah mengajarkan mengenai motorik halus pada siswa, berbagai pelajaran seperti menggambar, mewarnai, melipat, menempel, dan menggunting namun masih ada siswa yang kurang memahami. Maka dapat disimpulkan bahwa masih ada beberapa anak di usia 3-5 tahun dengan motorik halusnya belum berkembang.

2. Wawancara

Berdasarkan hasil dokumentasi yang didapatkan di TK Kristus Raja. Anak-anak mau diarahkan dan aktif belajar dan mau bertanya saat ada yang kurang dipahami meskipun ada beberapa yang kurang fokus saat pelajaran. Anak-anak juga aktif bermain bersama teman-temannya didalam dan diluar kelas seperti bermain di halaman sekolah.

3. Studi Literatur

Dalam Penelitian ini Kajian literasi menggunakan buku yang berjudul “Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini” karya Choirun Nisak Aulina, M.Pd. Menurut buku ini, anak usia 3-5 tahun sudah mampu belajar mengembangkan motorik mereka. Perlu ditingkatkannya kesempatan mereka dalam mempelajari motorik halus dan metode pembelajaran yang tepat agar perkembangan motorik halus anak tidak terlambat.

4.2.2. Penyajian data

Hasil reduksi data yang didapatkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi serta studi literatur maka didapatkan hasil sebagai berikut:

1. *Activity Book* yang akan dirancang akan berisi cara mengikat tali sepatu, menyusun bangun, menulis, mencocokkan gambar, menggambar dan mewarnai. Buku yang akan dirancang menggunakan konsep *games* dan *participation*.

2. Buku akan dirancang akan dibuat desain karakter hewan dan dengan warna dan cirikhas yang unik yang disukai anak-anak umur 3-5 tahun.
3. Pada bagian mengikat tali sepatu akan diberi contoh gambar ilustrasi langkah-langkah mengikat tali sepatu.

4.2.3. Penarikan Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari analisis data, reduksi data, dan penyajian data yaitu pada anak-anak usia 3-5 tahun sudah memiliki kesiapan dalam melatih kemampuan motorik halus. Maka kesempatan untuk mempelajari motorik halus untuk anak usia 3-5 tahun harus diperbesar dengan membuat *activity book* upaya melatih motorik halus anak. *Activity book* akan dirancang dengan menggunakan konsep *games* dan *participation* agar anak antusias dalam belajar dan melatih motorik halus. Buku yang dirancang akan menggunakan karakter dengan menggunakan ilustrasi dari hewan singa, dan gajah dan panda dan menggunakan warna cerah yang disukai anak-anak sehingga menambah minat pada buku.

4.3. Konsep dan *Keyword*

4.3.1. Analisis Segmentasi, *Targeting* dan *Positioning*

1. Segmentasi
 - a. Geografis
 - 1) Negara : Indonesia
 - 2) Teritorial : Jawa Timur
 - 3) Distrik : Surabaya
 - 4) Ukuran Kota : Wilayah Perkotaan
 - b. Demografis
 - 1) Usia : 3-5 Tahun
 - 2) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
 - 3) Pendidikan : Prasekolah, TK/PAUD
 - 4) Profesi : -
 - c. Psikografis
 - 1) Semua kalangan
 - 2) Orang tua dan anak

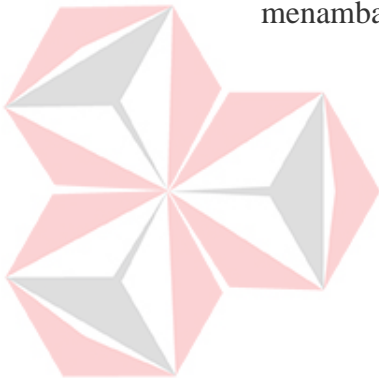
- 3) Pengajar atau Guru
- 4) Memiliki keingintahuan yang tinggi

2. *Targeting*

Dari hasil segmentasi yang didapat, maka target dari *activity book* upaya meningkatkan motorik halus ini yaitu anak-anak usia 3-5 tahun dan orang tua dan pengajar yang ingin meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan ingin menambah minat anak terhadap buku.

3. *Positioning*

Activity book ini diharapkan dapat menjadi media yang menarik bagi anak usia 3-5 tahun dan dapat membantu mengembangkan motorik halus anak serta menambah minat baca buku pada anak.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.3.2. Unique Selling Position (USP)

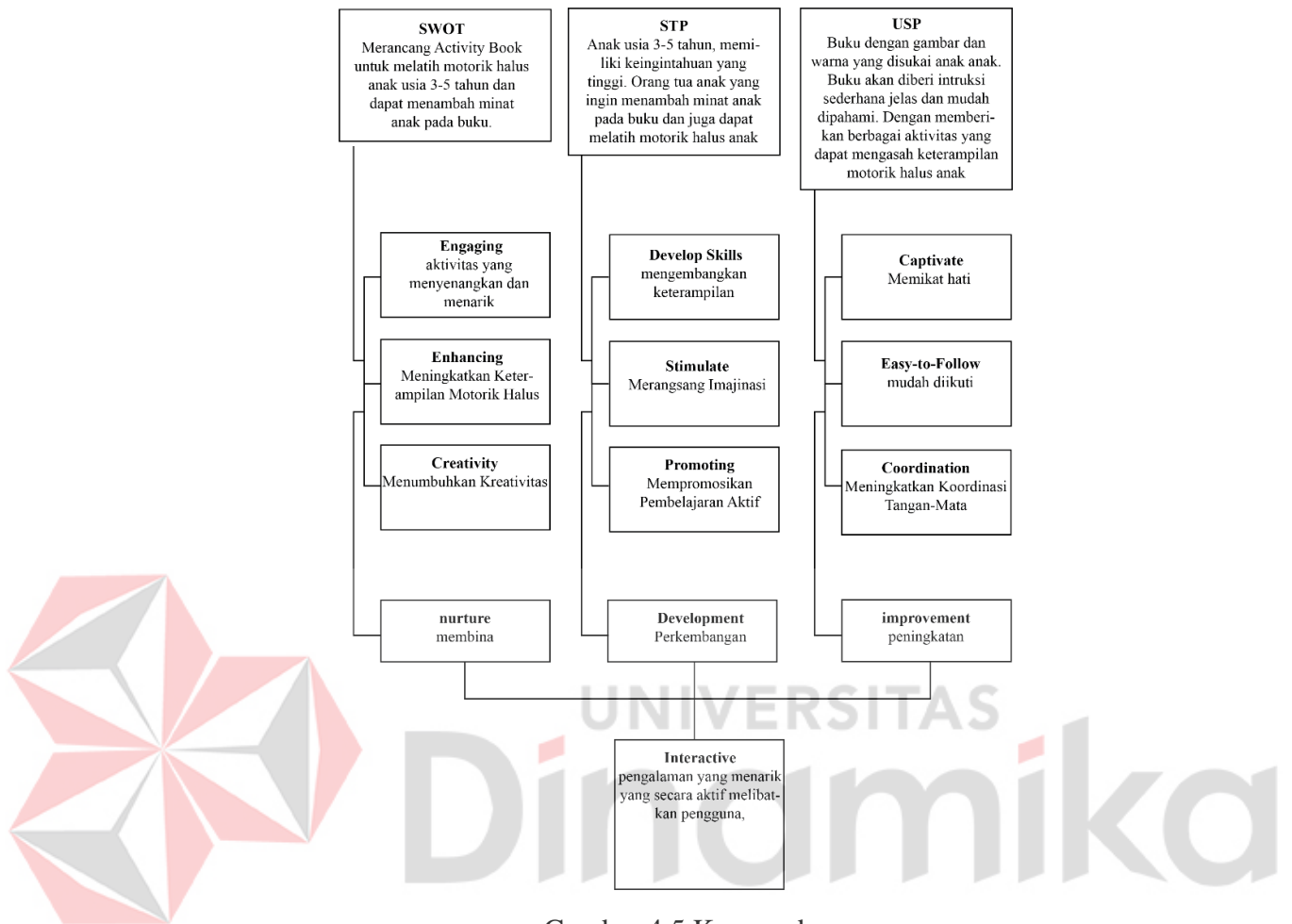
Di tahap ini *activity book* akan dirancang khusus untuk anak, sehingga menambah daya tarik pada anak. Dengan memberi gambar dan warna yang disukai anak-anak seperti gambar hewan dan warna yang cerah. Buku akan diberi intruksi sederhana jelas dan mudah dipahami. Dengan memberikan berbagai aktivitas yang dapat mengasah keterampilan motorik halus, *activity book* akan membantu meningkatkan kemampuan motorik halus anak-anak.

4.3.3. Analisis SWOT

4.1 Tabel Analisis SWOT

| | | |
|--|--|---|
| <p>Faktor Internal</p> | <p>Strengths</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjadi edukasi anak usia 3-5 tahun. - Meningkatkan minat anak pada buku. - Meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia 3-5 tahun. | <p>Weaknesses</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak mudah bosan - Kurangnya minat anak pada buku. |
| <p>Faktor Eksternal</p> | <p>S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>Activity book</i> yang menarik dengan tema yang dikenali anak. - Merancang buku agar menarik bagi anak. | <p>W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang media buku yang menarik bagi anak usia 3-5 tahun. |
| <p>Opportunities</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak akan lebih dapat meningkatkan motorik halus mereka melalui latihan dari <i>Activity book</i>. | <p>Threat</p> <ul style="list-style-type: none"> - Banyaknya buku untuk meningkatkan motorik halus anak. - Terdapat permainan digital mengenai motorik halus. | <p>S-T</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merancang buku agar terlihat mencolok sehingga dapat menambah minat anak pada buku. |
| <p>W-T</p> <ul style="list-style-type: none"> - Isi buku akan dirancang dengan gambar dan warna yang bervariasi agar anak tidak bosan. | | |
| <p>Strategi utama : Merancang <i>Activity Book</i> upaya melatih motorik halus anak usia 3-5 tahun dan dapat menambah minat anak pada buku.</p> | | |

4.3.4. Keyword Communication Message



Gambar 4.5 Keyword

4.3.5. Deskripsi konsep

Berdasarkan hasil penelitian dan proses reduksi dari STP, USP, dan SWOT maka konsep yang akan digunakan pada Activity Book adalah *Interactive*. "*Interactive*" mengacu pada pengalaman yang menarik yang secara aktif melatih keterampilan dan diharapkan dapat mengembangkan sensor motorik halusnya.

4.4. Konsep Perancangan Karya

4.4.1. Konsep perancangan

Konsep perancangan karya merupakan rangkaian dalam perancangan berdasarkan konsep dari *keyword* yang didapat dari hasil analisa STP, USP, SWOT

sebelumnya.

4.4.2. Tujuan Kreatif

Dalam merancang activity book upaya melatih sensor motorik halus anak usia 3-5 tahun, tujuan utamanya adalah untuk mengembangkan keterampilan motorik halus mereka. Materi-materi dalam activity book ini dirancang agar menarik minat anak-anak dan menjadi alat bantu yang efektif bagi para pendidik dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak-anak tersebut.

4.4.3. Strategi Kreatif

Perancangan activity Book yang akan dibuat semenarik mungkin untuk anak usia dini, dengan menggunakan pewarnaan serta ilustrasi menarik dan sederhana sehingga dapat mudah dipahami oleh anak usia dini.

4.5. Perancangan Sketsa, dan Konsep Media

4.5.1. Fisik Buku

Activity book ini akan dibuat menarik dengan menggunakan model buku *board book* dengan menggunakan konsep *games* dan *participation*. Dengan menggunakan jenis boardbook maka buku akan terlihat lebih menarik dan buku tidak mudah rusak.

Berikut detail dalam buku fisik yang akan digunakan :

1. Jenis Buku : *Activity Book*
2. Teknik Interaktif : *Games* dan *Participation*
3. Cover Buku : Hard cover laminasi glossy
4. Isi Buku : Bluswhite paper 250 gr
5. Dimensi buku : 20 cm x 20 cm
6. Jumlah halaman : 10 halamank
7. Finishing : *hard cover* laminasi glossy

4.5.2. Jenis Layout

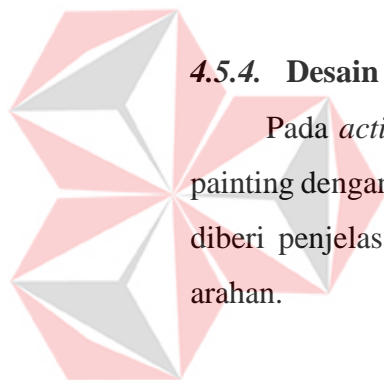
Jenis layout yang akan dirancang pada *activity book* ini adalah *sircus layout* yang dimana buku ini akan berisi cara mengikat tali sepatu, menyusun bangun, menulis, mencocokkan gambar, menggambar dan mewarnai dengan gaya layout yang berpindah pindah

4.5.3. Judul

Judul pada *actibity Book* yang yang digunakan peneliti adalah “Petualangan Tangan Kecil: Activity Book Meningkatkan Sensor Motorik Halus guna Anak Usia 3-5 Tahun”. Judul ini dibuat dengan tujuan untuk melatih motorik halus pada anak.dengan menggunakan judul tersebut anak akan merasa seperti dalam petualangan sehingga membuat anak lebih antusias.

4.5.4. Desain visual *activity book*

Pada *activity book* yang dirancang ini, peneliti menggunakan teknik digital painting dengan gaya ilustrasi hewan sederhana yang disukai anak-anak. Buku juga diberi penjelasan pada setiap konten agar anak dapat mengerjakan tugas sesuai arahan.

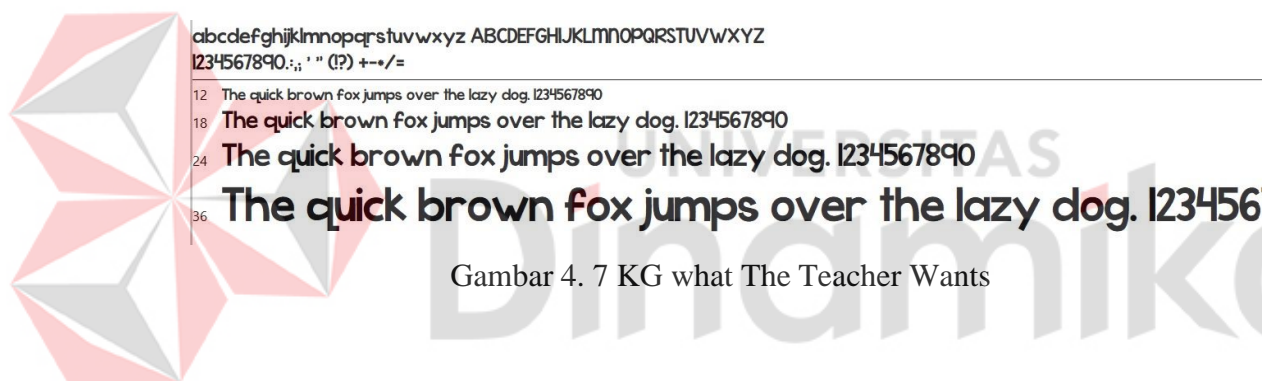


4.5.5. Tipografi

Activity book dirancang menggunakan dua jenis font. Pada halaman sampul, font yang digunakan untuk judul adalah font *KG what The Teacher Wants* dan menggunakan font *Mouse Memoirs* untuk bagian sub judul dan isi judul. Ini dikarenakan kedua font tersebut memiliki bentuk font yang berjenis sans serif yang mudah sehingga dapat menambah ketertarikan pada anak.



Gambar 4.6 Font Mouse Memoirs



Gambar 4. 7 KG what The Teacher Wants

4.5.6. Warna Desain

Warna yang dipilih untuk *activity Book* upaya melatih motorik halus anak 3-5 tahun ini menggunakan konsep “*Interactive*”. Dengan menggunakan dominan warna kuning yang memiliki arti ceria dan antusias sehingga membuat anak antusias dalam melatih motorik halusny.



Gambar 4.8 Warna

4.5.7. Sinopsis

Melalui media visual *activity book* ini, diharapkan dapat mengembangkan kemampuan motorik halus anak-anak usia 3-5 tahun dengan cara yang menyenangkan dan menumbuhkan minat baca buku anak. Buku ini menyajikan berbagai aktivitas dan latihan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan.

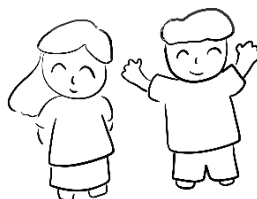
4.5.8. Sketsa karakter alternatif

Sketsa !: Menggunakan karakter hewan dengan anatomi tubuh seperti cartoon yang dapat bergerak seperti manusia dan menggunakan warna cerah.



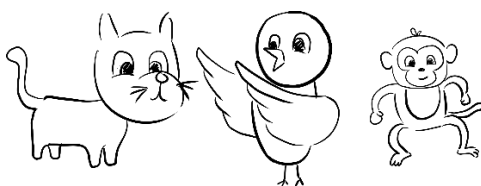
Gambar 4.9 Sketsa alternatif 1

Sketsa 2: Menggunakan ilustrasi anak laki laki dan perempuan dengan gaya gambar peneliti.



Gambar 4.10 Sketsa alternatif 2

Sketsa 3: menggunakan ilustrasi hewan dengan menggunakan warna *soft*.

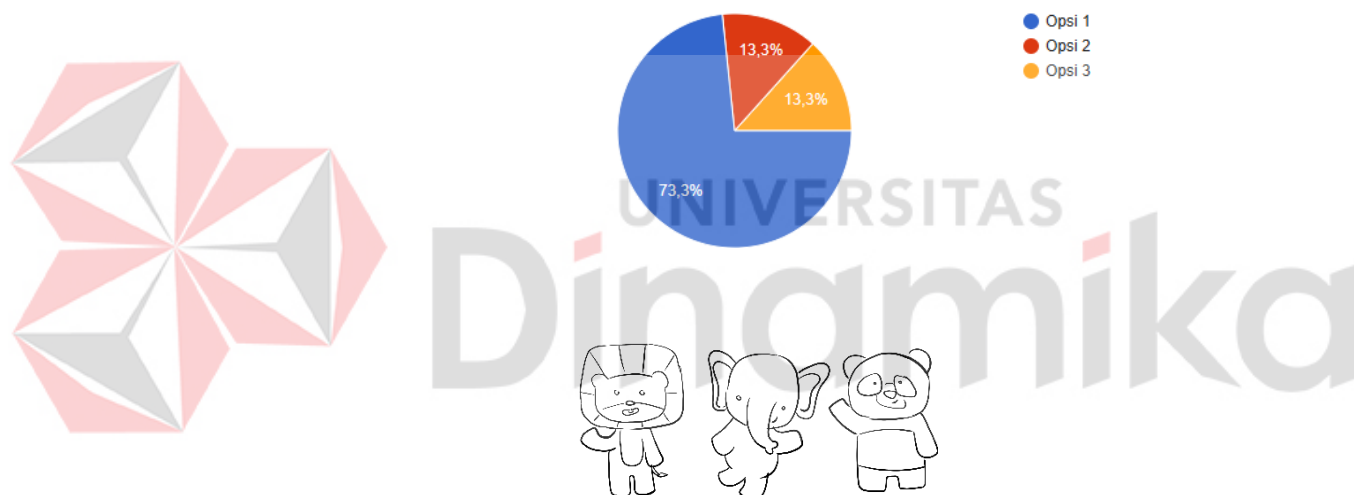


Gambar 4.11 Sketsa alternatif 3

4.5.9. Sketsa terpilih

Hasil yang didapatkan dari polling yaitu sketsa nomer 1 dengan ilustrasi hewan dengan *style cartoon*.

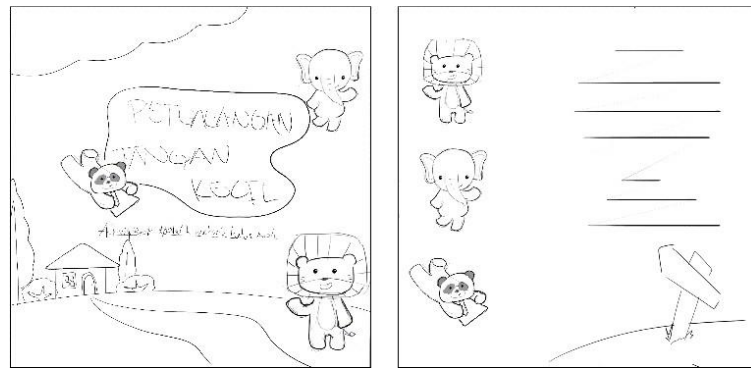
30 jawaban



Gambar 4. 12 Hasil Polling

4.5.10. Sketsa

Ini adalah sketsa untuk cover depan dan belakang *activity book* yang akan dirancang. Cover depan menggunakan elemen grafis hewan. Pada bagian belakang sampul akan terdapat sinopsis buku dengan mempertahankan unsur hewan.



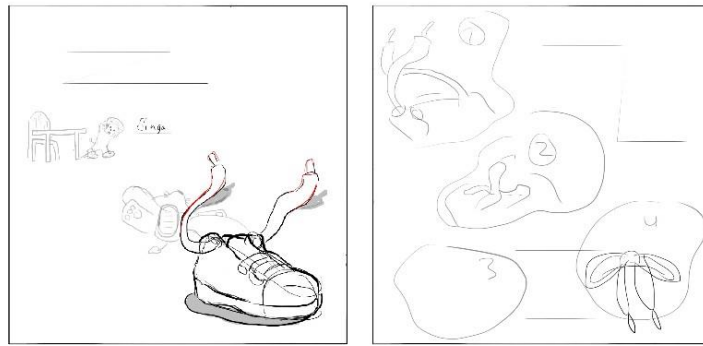
Gambar 4.13 Sketsa Cover Buku

Sketsa ini adalah halaman perkenalan setiap karakter. Pada bagian ini terdapat tiga karakter yaitu si singa, si panda. Halaman ini dibuat dengan tujuan agar anak akrab dengan karakter hewan yang terdapat pada buku



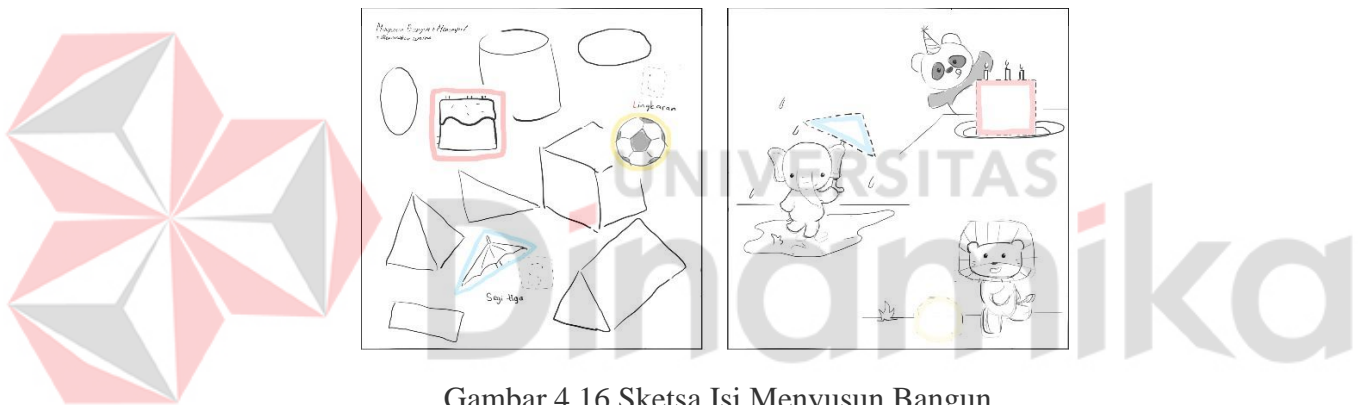
Gambar 4.14 Sketsa Isi pengenalan karakter

Sketsa ini menunjukkan halaman pertama pada buku. Dalam halaman pertama terdapat ilustrasi sepatu yang memiliki tali yang dapat diikat, pada halaman kedua berisi cara mengikat tali sepatu. Interaksi tersebut dapat melatih motorik halus anak.



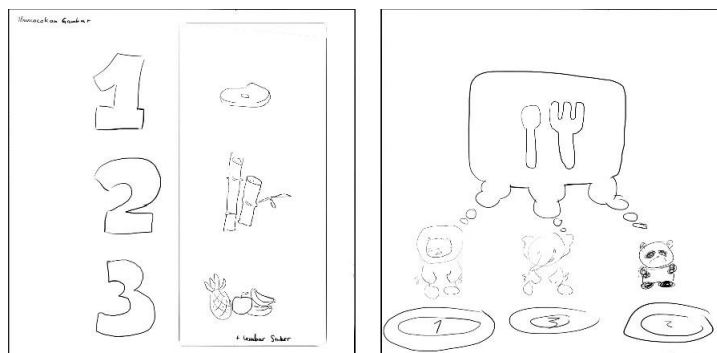
Gambar 4.15 Sketsa Isi Mengikat Tali Sepatu

Pada sketsa ini terdapat kegiatan melengkapi gambar. Pada halaman ketiga berisi penjelasan dan gambar yang penuh dengan benda yang digunakan untuk melengkapi gambar di halaman empat.



Gambar 4.16 Sketsa Isi Menyusun Bangun

Setsa pada halaman ini berisi pembelajaran mencocokkan gambar makanan dengan ketiga hewan yang lapar dan mencocokkan makanan berdasarkan jumlah pada halaman kelima. gambar makanan akan dipisah dan pada kertas yang nantinya akan digunting. Aktivitas menggunting dan mencocokkan gambar ini dapat melatih motorik halus, mengedukasi tentang makanan hewan, dan meletakkan objek dengan benar.



Gambar 4.17 Sketsa Isi Mencocokkan Gambar

Pada sketsa halaman ketujuh ini berisi aktivitas mencari perbedaan pada gambar yang sudah disediakan dengan cara dilingkari. Pada sketsa terakhir halaman sembilan berisi kegiatan menggambar dan mewarnai. Dimana anak dapat menggambar dan mewarnai hewan sesuai dengan imajinasi anak.



Gambar 4. 18 Sketsa Halaman Mencari Perbedaan Gambar Dan Menggambar

4.6. Implementasi Karya

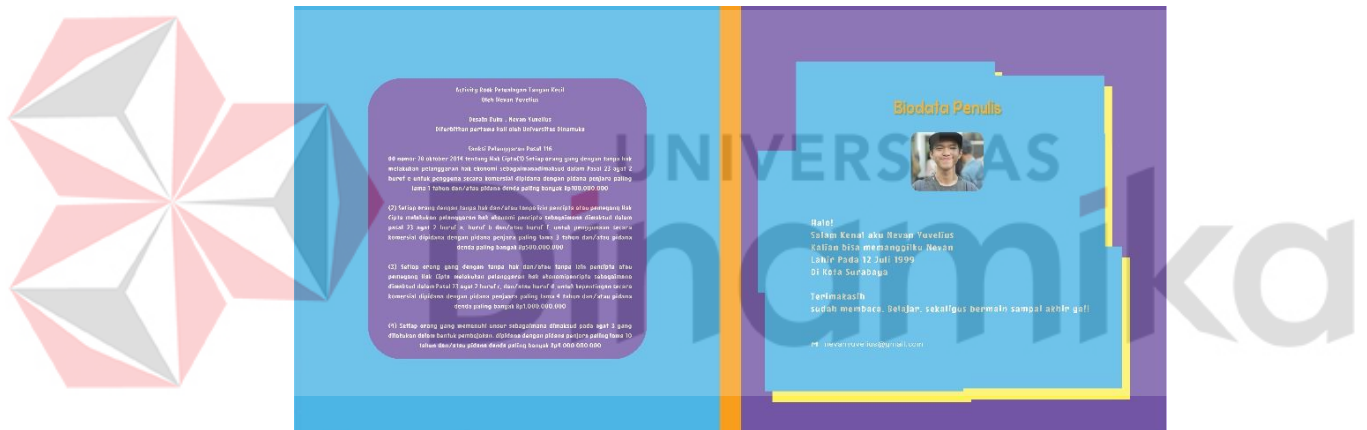
4.6.1. Media Utama

Peneliti merancang *activity book* sebagai media yang dapat melatih motorik halus anak usia 3-5 tahun dengan menggunakan teknik digital painting pada cover dan isinya. Dalam buku tersebut berisi beberapa jenis kegiatan dengan konsep *games* dan *Participation* yang seru sehingga membuat anak tidak jenuh.



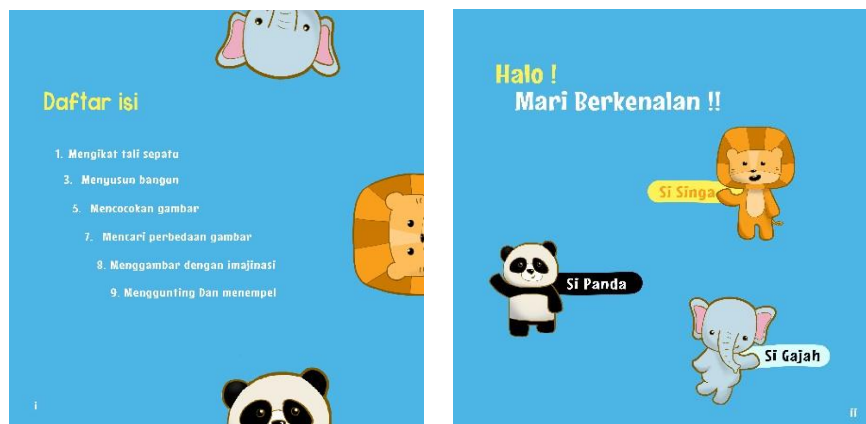
Gambar 4. 19 Activity Book

Dibalik halaman cover depan diberi halaman hak cipta dan sebelum biodata peneliti pada halaman terakhir sebelum cover belakang *activity book*.



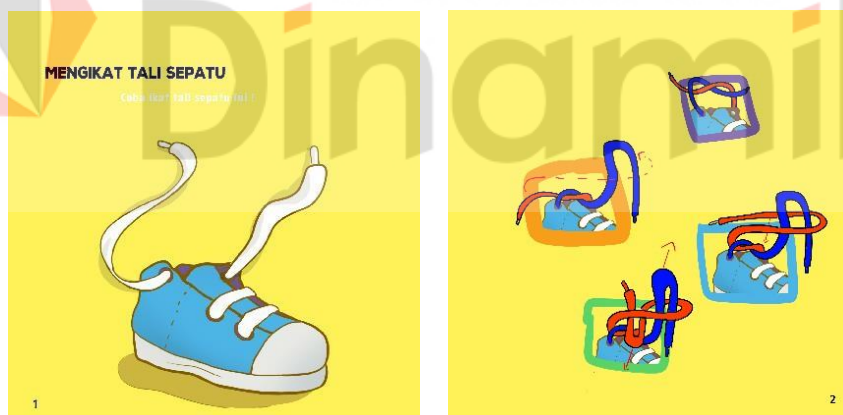
Gambar 4.20 Halaman Hak Cipta dan Biodata Peneliti

Pada halaman berikutnya terdapat daftar isi buku dan perkenalan pada tiga karakter hewan yang digunakan pada *Activity book* ini.



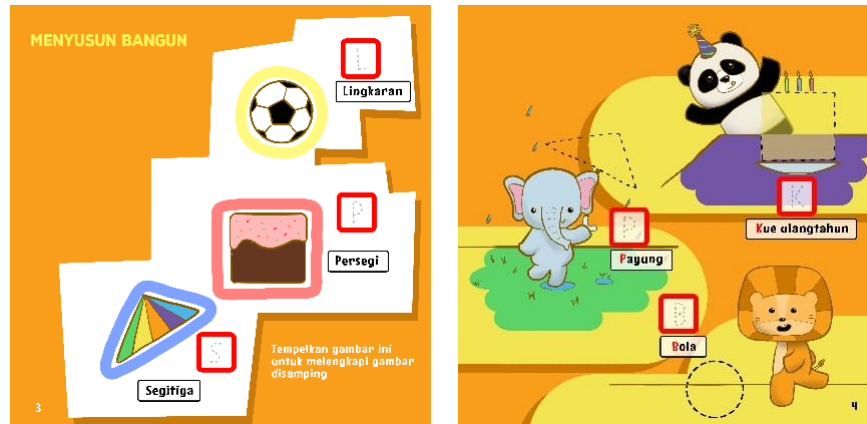
Gambar 4.21 Isi Buku Perkenalan dan Daftar Isi

Pada halaman pertama dan kedua terdapat latihan mengikat tali sepatu. Di halaman pertama terdapat ilustrasi sepatu dan terdapat tali sepatu yang menempel pada buku sehingga dapat menjadi media untuk melatih anak mengikat tali sepatu. Pada halaman kedua berisi salah satu langkah-langkah sederhana mengikat tali sepatu. Sehingga anak dapat dengan mudah mempelajarinya sendiri atau dengan bimbingan orangtua ataupun guru.



Gambar 4.22 Isi Buku Mengikat Tali Sepatu

Halaman tiga kertas dibuat menggunakan sticker cutting berisi latihan untuk menyusun bangun sehingga membentuk benda yang nantinya akan disusun dan ditempel pada halaman empat. Kegiatan ini dapat membantu anak menghafal bentuk dan nama bangun. Pada halaman ini juga terdapat latihan menulis huruf kapital pada setiap bangun dan nama benda.



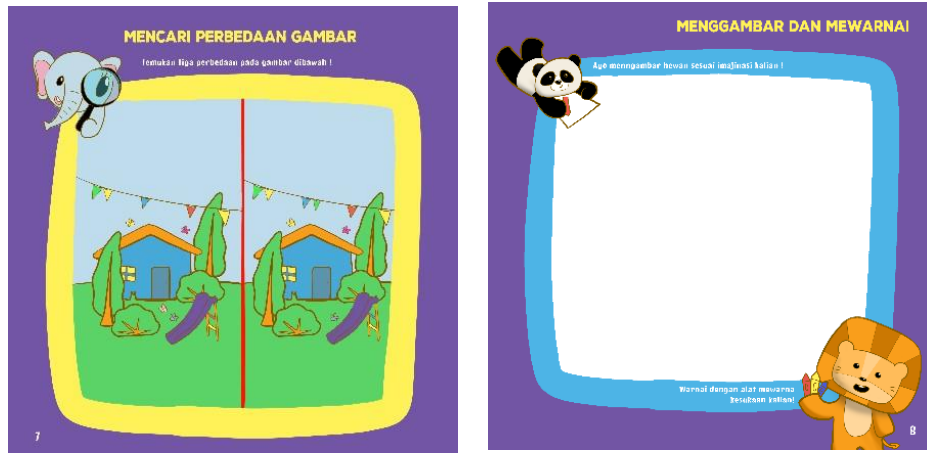
Gambar 4.23 Isi Buku Menyusun Gambar

pada halaman ini berjudul Mencocokkan Gambar. Di halaman ini terdapat latihan menghitung jumlah, mencocokkan gambar berdasarkan makanan hewan dan berdasarkan angka. Anak akan diajak menempelkan stiker yang sudah disediakan pada halaman lima untuk ditempelkan di halaman enam dengan mencocokkan jenis makanan dan jumlah dari makanan.



Gambar 4.24 Isi Buku Mencocokkan Gambar

Pada halaman ketujuh terdapat games mencari perbedaan pada gambar. Anak diminta untuk menandai perbedaan yang terdapat pada kedua gambar yang sudah disediakan. Pada halaman delapan berisi tugas menggambar dan mewarnai sesuai imajinasi anak. Sehingga anak dapat mengekspresikan imajinasinya.



Gambar 4.25 Isi Buku Mencari Perbedaan Dan Menggambar

Gambar 4.21 Isi Buku Gambar 4.26 Mencari Perbedaan Dan Menggambar

Pada halaman selanjutnya adalah latihan keterampilan menggunting dan menemmel, di mana telah disediakan halaman dengan gambar yang nantinya akan di gunting dan di susun pada halaman yang telah disediakan untuk menempel dan menyusun.



Gambar 4.27 Isi Buku Menggunting dan menempel

4.6.2. Media Pendukung

Media pendukung adalah jenis media yang digunakan untuk mendukung media utama yang sudah ada. Media pendukung ini dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan dapat digunakan untuk mencapai audiens. Media yang digunakan adalah pembatas buku, pin, gantungan tas, dan sticker.

1. Pembatas Buku

Pembatas buku merupakan media yang digunakan untuk memberi tanda pada halaman saat jeda membaca. Pembatas buku terbuat dari kertas dan menggunakan ilustrasi karakter hewan, nama buku, dan elemen grafis yang terapat pada cover buku.



Gambar 4.22 Pembatas Buku

2. Pin

Konsep pin menggunakan ilustrasi hewan dan judul *activity book* dengan ilustrasi karakter hewan. Media ini dapat menjadi aksesori yang dapat disematkan pada topi, tas, dan benda lainnya yang berbahan kain.



Gambar 4.23 Pin

3. Gantungan Kunci

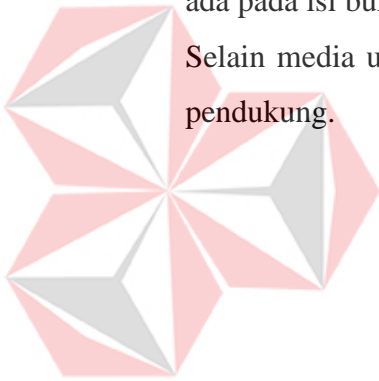
Media pendukung berikutnya adalah gantungan kunci. Media ini berbentuk character hewan yang ada di *Activity Book* Petualangan Tangan Kecil.



Gambar 4.24 Gantungan Kunci

4. Stiker

Media pendukung stiker berisi ilustrasi hewan, judul buku dan ilustrasi objek ada pada isi buku. Media ini merupakan media pendukung yang umum digunakan. Selain media utama yang terdapat pada buku, stiker juga digunakan untuk media pendukung.



Gambar 4.25 Stiker

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan Hasil penelitian pada perancangan buku yang berjudul *activity book* upaya melatih sensor motorik halus bagi anak usia 3-5 mendapatkan sebuah tagline yakni *Interactive*. "*Interactive*" mengacu pada pengalaman yang menarik yang secara aktif melatih keterampilan. *Activity book* ini dimaksudkan agar anak memiliki media tambahan untuk melatih motorik halusnya. Buku dirancang dengan menggunakan warna dominan warna kuning yang memiliki arti ceria dan antusias sehingga membuat anak antusias dalam melatih motorik halus dan gambar dengan menggunakan ilustrasi dari hewan singa, dan gajah dan panda dan menggunakan warna cerah yang disukai anak-anak sehingga menambah minat pada buku yang disukai anak umur 3-5 tahun agar terlihat menarik. Dalam isi buku ini, anak-anak akan diajak untuk melakukan berbagai tugas yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik halus mereka. media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembatas buku, pin, gantungan tas, dan sticker.

5.2 Saran

Hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran *activity book* ini diharapkan dapat menjadikannya sebagai salah satu alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan motorik halus anak, serta membangkitkan minat anak terhadap membaca buku. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti dapat memberikan visual tambahan dengan berbagai manfaat pada media pembelajaran *activity book*. Saran untuk penelitian lanjutan dapat membuat *activity book* atau jenis buku lain dengan mengembangkan aktivitas dan konsep yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulina, C. N. (2021). Buku Ajar Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Umsida Press*, 1-186. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-56-0>
- Cinta, A. W. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*, 3(1), 17–22.
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837–849. <https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159>.
- Eva Kristiani. (2018). Berguna dari Clap hand games untuk mengoptimalkan aspek cognitive dalam pendidikan anak usia dini. *Prodi PG-PAUD Universitas Pahlawan Tuanku Tembusai*, 2(2), 162–169.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2018). Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 25. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.742>.
- Halim, D., & Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216>.
- Hayati, T., & Tawati, A. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Metode Demonstrasi Menggunakan Kertas Kokoru. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*. <http://journal.uinsgd.ac.id/index.php/japra/article/view/12714>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis data kualitatif : buku sumber tentang metode metode baru / Matthew B. Miles, A. Michael Huberman*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI -Press).
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>.
- Muslich, A., & Ismawati, S. (2009). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Airlangga.
- Priscilia Yunita Wijaya. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54.

<http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>.

Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
<https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>.

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105.
<https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>.

Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v3i2.3410>.



UNIVERSITAS
Dinamika