



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS *SAFETY RIDING* SEBAGAI UPAYA
EDUKASI BAGI ANAK USIA 4-7 TAHUN**

TUGAS AKHIR



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Andri Danianto

18420100048

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

**PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS *SAFETY RIDING* SEBAGAI
UPAYA EDUKASI BAGI ANAK USIA 4-7 TAHUN**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu untuk menyelesaikan
Program Sarjana Desain



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : Andri Danianto
NIM : 18420100048
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2024

Tugas Akhir
PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS *SAFETY RIDING* SEBAGAI
UPAYA EDUKASI BAGI ANAK USIA 4-7 TAHUN

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Andri Danianto
NIM: 18420100048


Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Penguji


Pada: 12 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing :

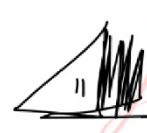
- I. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN: 0704017701
- II. Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN: 0726027101


Muh. Bahruddin
2024.02.20
14:41:28 +07'00'



Siswo Martono
2024.02.20
14:31:18
+07'00'

Penguji :

- I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701


Digitally signed
by Dhika Yuan
Yurisma, M.Ds
Date: 2024.02.20
14:49:52 +07'00'

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


KARSAM, MA., Ph.D
2024.02.21 08:06:33
+07'00'
Karsam, MA., Ph.D
NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
UNIVERSITAS DINAMIKA

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

“ Jangan Pernah Ragu Untuk Mengeluarkan Semua Kemampuanmu Hingga Batasnya ”

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

“ Saya persembahkan untuk Orang tua, Teman dan para pembaca yang baik hati.”

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : Andri Danianto
NIM : 18420100048
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : Perancangan Buku Aktivitas *Safety Riding* Sebagai Upaya Edukasi Bagi Anak Usia 4-7 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, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis 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 keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 12 Februari 2024


Andri Danianto
NIM : 18420100048

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Andri Danianto
NIM : 18420100048
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Email : 18420100048@dinamika.ac.id
Alamat : Bulak Banteng Lor I No.97, Surabaya
No. Telp : 081235720327

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya karya cipta yang saya ajukan dengan judul:

Perancangan Buku Aktivitas safety Riding Sebagai Upaya Edukasi Bagi Anak Usia 4-7 Tahun

Untuk dipublikasikan dalam Jurnal Online (E-Journal) Program S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Dinamika adalah hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat pelanggaran kaidah-kaidah akademik pada karya tulis saya, maka saya bersedia bertanggung jawab dan menanggung sanksi-sanksi yang dijatuhkan karena kesalahan tersebut, sebagaimana telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yang menyatakan,


Surabaya, 22 Januari 2024



NIM : 18420100048

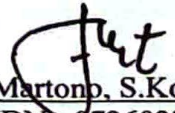
Mengetahui,

Dosen Pembimbing Pertama


Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN : 0704017701

Mengetahui,

Dosen Pembimbing Kedua


Siswo Martono, S.Kom., M.M
NIDN : 0726027101

ABSTRAK

Keselamatan berkendara penting untuk diajarkan kepada anak-anak sejak dini buku aktivitas *safety riding* dapat menjadi salah satu media edukasi yang efektif untuk anak usia 4-7 tahun. Buku *aktivitas* ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar mengenai keselamatan berkendara, mulai dari pengenalan peraturan dan cara berkendara yang aman. Tujuan dari perancangan buku *aktivitas safety riding* ini adalah untuk memberikan pemahaman dasar mengenai keselamatan berkendara kepada anak usia 4-7 tahun dengan cara mengidentifikasi, menganalisa dan hasil dari analisa kebutuhan anak usia 4-7 tahun tersebut menjadi materi yang akan dibahas dalam buku *aktivitas safety riding* dengan materi yang dikembangkan tersebut kemudian didesain ke dalam sebuah buku *aktivitas* dengan *desain ilustrasi kartun* kemudian menggunakan bahasa yang sederhana dan gambar-gambar yang menarik sehingga dapat menarik perhatian anak. Buku *aktivitas safety riding* merupakan media edukasi yang efektif untuk anak usia 4-7 tahun, buku ini dapat memberikan pemahaman dasar tentang berkendara yang aman dan membantu anak-anak untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: *Safety Riding*, anak usia 4-7 tahun, edukasi, buku ilustrasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat bantuannya saya dapat menyusun laporan tugas akhir berjudul “PERANCANGAN BUKU AKTIVITAS *SAFETY RIDING* SEBAGAI UPAYA EDUKASI BAGI ANAK USIA 4-7 TAHUN” dengan lancar serta dalam keadaan sehat. Tugas akhir ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar sarjana desain pada program studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika. Melalui kesempatan yang berharga ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam perancangan laporan tugas akhir ini, terutama kepada:

1. Keluarga peneliti yang telah membiayai kuliah, selalu mendoakan terbaik, dan mendukung saya agar tepat semangat.
2. Prof. Dr. Budi Djatmiko, M. Pd. sebagai Rektor kampus Universitas Dinamika.
3. Karsam, M.A., Ph.D sebagai Dekan Fakultas Industri Kreatif.
4. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA sebagai Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual sebagai penguji.
5. Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Pertama
6. Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Dosen Pembimbing kedua.
7. Para Dosen S1 Desain Komunikasi Visual yang telah membimbing penulis dan memberikan pembelajaran serta ilmu yang berharga.
8. Teman-teman mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang telah membantu dan memberikan banyak pengalaman baru.

Surabaya, 12 Februari 2024

Andri Danianto
18420100048

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Perancangan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Safety Riding.....	5
2.3 Tata cara Safety Riding.....	5
2.4 Perkembangan Anak Usia 4-7 Tahun	6
2.4.1 Aspek Perkembangan Fisik Anak Usia Dini.....	6
2.4.2 Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	7
2.4.3 Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	7
2.4.4 Aspek Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia Dini	8
2.5 Ilustrasi.....	9
2.6 Jenis Ilustrasi	9
2.7 Buku Ilustrasi	9
2.8 Tipografi.....	10
2.8.1 Jenis-Jenis Tipografi	11
2.9 Warna	13
2.9.1 Klasifikasi Warna.....	13
2.10 Tata Letak / <i>Layout</i>	13
2.10.1 Jenis Layout	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Pendekatan penelitian.....	15
3.2 Unit Analisis	15
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	16

3.2.2 Subyek Penelitian.....	16
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.3.1 Observasi.....	16
3.3.2 Wawancara.....	17
3.3.3 Studi literatur.....	17
3.3.4 Dokumentasi	17
3.3.5 Studi kompetitor.....	17
3.3.6 Reduksi.....	19
3.3.7 Penyajian	19
3.3.8 Penarikan Kesimpulan	19
3.3.9 Analisis SWOT	19
3.4 Alur Desain	20
BAB IV Hasil Dan Pembahasan	22
4.1 Hasil Pengumpulan Data.....	22
4.1.1 Hasil Observasi	22
4.1.2 Hasil Wawancara	22
4.1.3 Hasil Dokumentasi.....	24
4.1.4 Studi Literatur	26
4.2 Hasil Reduksi Data.....	26
4.3 Hasil Penyajian Data.....	27
4.4 Kesimpulan	28
4.5 Konsep Keyword.....	28
4.5.1 Analisi, Segmentasi, Targeting Dan Positioning	28
4.5.2 Unique Selling Preposition	29
4.5.3 Analisis SWOT	30
4.5.4 Analisis <i>Key Communication Message</i>	31
4.5.5 Deskripsi Keyword.....	32
4.6 Konsep Karya.....	32
4.6.1 Konsep Perancangan Karya	32
4.6.2 Tujuan Kreatif.....	32
4.6.3 Strategi Kreatif.....	32
4.7 Strategi Media	34
4.8 Implementasi Media.....	37
4.8.1 Media Utama	37
4.8.2 Hasil Implementasi.....	40
4.8.3 Media Pendukung	41

BAB V PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Buku Ilustrasi.....	10
Gambar 2. 2 <i>Font Serif</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Font Sans Serif</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Font Decorative</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Font Script</i>	12
Gambar 2. 6 Contoh Logo Tipografi	12
Gambar 3. 1 Komik Bersatu Keselamatan No.1.....	18
Gambar 3. 2 Buku Ilustrasi Petualangan Sela.....	18
Gambar 4. 1 Wawancara Guru SD Kelas 1.....	23
Gambar 4. 2 Wawancara Guru TK	23
Gambar 4. 3 Suasana Parkiran Dan Lapangan Sekolah.....	24
Gambar 4. 4 Suasana Kelas TK	25
Gambar 4. 5 Suasana Kelas 1 SD.....	25
Gambar 4. 6 Suasana Kantin Sekolah.....	25
Gambar 4. 7 Buku Panduan Tertib, Aman Dan Selamat Bersepeda Motor Dijalan	26
Gambar 4. 8 Jenis <i>Layout Images</i>	33
Gambar 4. 9 <i>Font Century Gothic</i> dan <i>Candara</i>	33
Gambar 4. 10 <i>Pallet Warna</i>	34
Gambar 4. 11 Sketsa 2 Karakter Anak Buku Aktivitas <i>Safety Riding</i>	34
Gambar 4. 12 Sketsa <i>Cover</i> Buku Aktivitas <i>Safety Riding</i>	35
Gambar 4. 13 Sketsa Isi Buku Halaman Pembuka	35
Gambar 4. 14 Sketsa Isi Buku Halaman 1-2	35
Gambar 4. 15 Sketsa Isi Buku Halaman 3-4.....	36
Gambar 4. 16 Sketsa Isi Buku Halaman 5-6.....	36
Gambar 4. 17 Sketsa Isi buku Buku Halaman 7-8.....	36
Gambar 4. 18 Sketsa Isi Buku Halaman 9-10	36
Gambar 4. 19 Sketsa Media Pendukung	37
Gambar 4. 20 Desain Karakter.....	37
Gambar 4. 21 Cover Depan Dan Belakang.....	37
Gambar 4. 22 Layout Pembuka Buku.....	38

Gambar 4. 23 Layout Pembuka Dan Isi Buku	38
Gambar 4. 24 Layout Perkenalan Karakter Dan Edukasi	39
Gambar 4. 25 Layout Edukasi Alat Pelindung Bersepeda.....	39
Gambar 4. 26 Layout Permainan Aktivitas Edukasi Anak	39
Gambar 4. 27 Layout Terakhir Tentang Penulis.....	40
Gambar 4. 28 Hasil Implementasi Buku Cetak.....	40
Gambar 4. 29 Desain Poster.....	41
Gambar 4. 30 Desain X-Banner	42
Gambar 4. 31 Desain <i>Feed</i> Instagram.....	42
Gambar 4. 32 Desain Stiker Cetak.....	43



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 SWOT	30
Tabel 4. 2 <i>Key Communication Message</i>	31



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

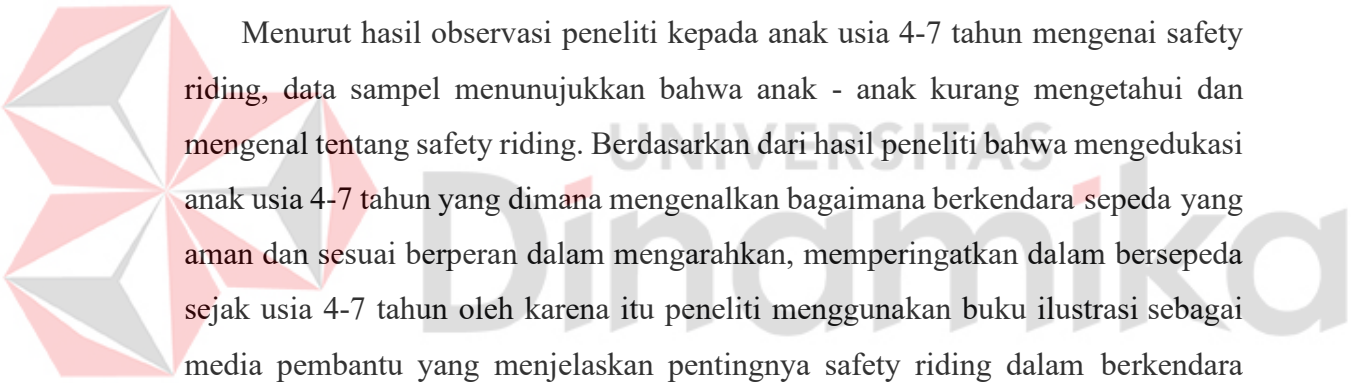
Budaya bersepeda Indonesia telah dikenal setidaknya sejak zaman penjajahan Belanda sebelum abad ke-19. Namun, saat itu hanya Pangle Praja dan bangsawan setempat yang mampu membeli sepeda Belanda. Sepeda menjadi simbol stabilitas dan prestise dalam hierarki sosial kolonial. Setelah kemerdekaan, muncul produk sepeda dengan berbagai bentuk, fungsi, dan harga. Sepeda yang biasa digunakan adalah 'Kumbang', 'Jenkiki', 'Unta' dan 'Ontel', dibuat di Jepang, China, Eropa dan Jepang.

Yang jelas, sepeda berfungsi sebagai alat yang lebih fungsional, mencapai puncaknya pada tahun 1970-an ketika banyak penanda melayang di sepanjang jalan raya. Itu mendapat dorongan baru dengan munculnya "sepeda gunung," diterjemahkan secara longgar untuk sepeda gunung. Meski tidak cepat populer, bersepeda tidak lagi menjadi moda transportasi utama, namun mulai populer kembali. Sejak lahirnya sepeda gunung, bersepeda telah berkembang dari alat transportasi fungsional menjadi hobi dan akhirnya menjadi gaya hidup perkotaan.

Bersepeda adalah kegiatan rekreasi atau olahraga serta salah satu cara untuk bergerak di darat. Saat ini, bersepeda menjadi olahraga favorit. Bersepeda memiliki daya jelajah lebih jauh yang dapat ditempuh seseorang. Diharapkan bahwa efek latihan akan dirasakan oleh mereka yang mulai bersepeda. Supaya tubuh tetap sehat dan bugar, konsistensi diperlukan. Bersepeda sangat baik untuk jantung dan paru-paru.

Beberapa orang mulai bersepeda sebagai gaya hidup sehari-hari. Selain membantu mereka menjadi lebih sehat, bersepeda juga bisa membantu mereka menghemat uang. Bersepeda memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain meningkatkan kebugaran fisik, bersepeda juga dapat membantu perkembangan motorik, kognitif, dan sosial emosional anak-anak. Pada usia 4-7 tahun, anak-anak mulai mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, seperti koordinasi, kekuatan, dan keseimbangan. Namun, bersepeda juga merupakan aktivitas yang berisiko bagi anak-anak usia 4-7 tahun.

Alasan peneliti memilih topik atau tema ini karena anak usia 4-7 tahun rentan terhadap cedera saat bersepeda dengan pemahaman yang lebih baik, dapat diambil langkah-langkah untuk mengurangi risiko cedera dan penelitian ini dapat menyoroti perbaikan, yang perlu dilakukan pada lingkungan serta fisik untuk meningkatkan keselamatan anak-anak yang bersepeda diantaranya. Menurut media online dari (kemenkes, 2023) penyebab kecelakaan bersepeda akibat tabrakan, jalan yang buruk atau rusak serta kurangnya keterampilan dalam bersepeda untuk pencegahan dari cedera atau kecelakaan dalam bersepeda bisa dilakukan dengan cara melatih anak agar terampil dalam bersepeda, menggunakan perlengkapan pelindung: selalu kenakan helm, pelindung siku dan lutut, saat bersepeda. Perlengkapan ini dapat membantu melindungi kepala, tulang belakang, dan bagian tubuh lainnya dari cedera serius dan memberi arahan kepada anak untuk memperhatikan kondisi jalan sebelum bersepeda dengan teliti seperti menghindari jalan berlubang.



Menurut hasil observasi peneliti kepada anak usia 4-7 tahun mengenai safety riding, data sampel menunjukkan bahwa anak - anak kurang mengetahui dan mengenal tentang safety riding. Berdasarkan dari hasil peneliti bahwa mengedukasi anak usia 4-7 tahun yang dimana mengenalkan bagaimana berkendara sepeda yang aman dan sesuai berperan dalam mengarahkan, memperingatkan dalam bersepeda sejak usia 4-7 tahun oleh karena itu peneliti menggunakan buku ilustrasi sebagai media pembantu yang menjelaskan pentingnya safety riding dalam berkendara sepeda.

Penulis percaya bahwa penggunaan media ilustrasi akan membantu anak-anak usia empat hingga tujuh tahun belajar mengeksplorasi dan menarik perhatian pembaca melalui teks, warna, dan gambar yang ditampilkan. membuat deskripsi atau penjelasan tentang beberapa tokoh dalam buku ilustrasi tersebut lebih mudah dipahami. Ini juga merupakan cara untuk mengungkapkan pengalaman orang dengan peristiwa yang digambarkan dalam gambar.

Ilustrasi digunakan sebagai sarana pendukung dalam membuat buku yang diberikan kepada penulis dengan tujuan memberikan keterangan yang lebih jelas sebelum atau sesudah penulisan teks. Selain itu, ilustrasi harus disertai dengan keterangan tersendiri supaya pembaca dapat lebih mudah mengaitkan isi tulisan dengan gambar. Jadi, sangat penting untuk mengajarkan anak-anak usia 4-7

tahun tentang pentingnya *safety riding* dengan buku ilustrasi. Buku ilustrasi, menurut para ahli, adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan antara subjek dan tulisan yang dimaksud daripada bentuknya (Kusrianto, 2007).

Dari diskusi di atas, penelitian ini bertujuan untuk membuat buku aktivitas tentang *safety riding* untuk mengajar anak-anak berusia 4-7 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut: "Perancangan buku aktivitas *safety riding* sebagai upaya edukasi bagi anak usia 4-7 tahun."

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah berikut dapat disimpulkan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan:

1. Membuat buku aktivitas *safety riding* berbasis ilustrasi dengan media buku untuk anak usia 4-7 tahun
2. Teknik ilustrasi digital dengan gaya kartun
3. Media pendukung: *e-book*, stiker, *feed* Instagram, *x-banner*, dan poster

1.4 Tujuan

Mereancang buku aktivitas *safety riding* sebagai upaya edukasi kepada anak usia 4-7 tahun.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Karya ini dapat memberikan mengajarkan aktivitas *safety riding* kepada anak usia 4-7 tahun.
2. Temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti yang akan datang.
3. Meningkatkan jiwa tahu tentang pentingnya *aktivitas safety riding* kepada anak usia 4-7 tahun.

4. Dengan menggunakan buku aktivitas berkendara yang aman, anak-anak berusia 4-7 tahun dapat lebih memahami pentingnya keselamatan berkendara.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Menurut penelitian yang dirancang oleh Dedi Setiawan, "Multimedia Interaktif Pembelajaran Safety Riding Pada Kendaraan Beroda Dua (Tahun 2019)," tujuan dari aplikasi ini adalah untuk membantu masyarakat memahami langkah-langkah yang diperlukan sebelum berkendara di jalan raya, khususnya bagi remaja.

Salah satu perbedaan yang dibuat peneliti dengan penelitian sebelumnya adalah untuk karya yang akan dibuat peneliti berupa buku aktivitas edukasi sedangkan peneliti terdahulu membuat sebuah aplikasi yang targetnya ditunjukkan kepada anak muda sedangkan peneliti membuat perancangan buku aktivitas safety riding guna mengedukasi anak usia 4-7 tahun.

Pada penelitian ini merancang serta memperkenalkan aktivitas safety riding kepada anak TK (*Taman Kanak-kanak*) dan SD (*Sekolah Dasar*) yang dimana terdapat aktivitas permainan yang mengedukasi anak usia 4-7 tahun dengan permainan puzzle, mewarnai dan menempel gambar alat keamanan bersepeda sesuai bentuknya.

2.2 Safety Riding

Apa sebenarnya safety riding? Safety berarti aman, dan riding berarti mengemudi. Dengan demikian, mengemudi yang aman dapat didefinisikan sebagai berkendara yang aman dan nyaman. Ini berarti bahwa perilaku yang aman dan nyaman ditunjukkan sebagai aman bagi pengemudi sendiri dan orang lain. Kita dapat mengatakan bahwa safety riding adalah sikap kita yang bertujuan untuk menciptakan kondisi bagi diri kita sendiri untuk dapat mengemudi dengan aman. (Suzuki, 2020).

2.3 Tata cara Safety Riding

Keselamatan adalah hal terpenting yang sering diabaikan oleh banyak pengguna kendaraan. Hal pertama yang harus dipikirkan adalah mencapai tujuan

dengan cepat dan aman. Tanpa melupakan keselamatan saat berkendara. Safety Riding harus menjadi panduan bagi pengendara :

1. Mengecek Kondisi Sepeda Sebelum Digunakan
2. Menggunakan Helm
3. Menggunakan Pengaman Lengan Tangan
4. Menggunakan Pengaman Lutut Kaki
5. Menggunakan Sarung Tangan
6. Menggunakan Sepatu

2.4 Perkembangan Anak Usia 4-7 Tahun

Anak-anak usia 0–8 tahun dianggap sebagai usia dini. Anak-anak pada usia ini sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental. Laju perkembangan setiap anak tentu berbeda-beda, tergantung pada lingkungannya, rangsangan yang diberikan, dan kepribadian setiap anak. Namun, perkembangan fisik, kognitif, bahasa, emosional, dan sosial sering kali merupakan komponen perkembangan masa kanak-kanak.

Sebagian besar anak melewati masa sensitif untuk tumbuh dan berkembang dengan cepat dan dramatis selama masa kanak-kanak yang dikenal sebagai masa emas. Kami berharap dapat memberikan pedoman berdasarkan tahap perkembangan anak dengan mengidentifikasi lebih lanjut lima komponen perkembangan masa kanak-kanak. Oleh karena itu, kami mengidentifikasi lima komponen penting berikut dalam perkembangan anak usia dini.

2.4.1 Aspek Perkembangan Fisik Anak Usia Dini

Salah satu aspek perkembangan masa kanak-kanak adalah perkembangan fisik, yang mencakup penambahan berat badan, tinggi badan, perkembangan otak, dan perkembangan motorik kasar dan halus. Anak-anak aktif bergerak, melompat, dan berlari saat mereka berusia empat hingga lima tahun.

Anak-anak akan semakin mahir menyelaraskan gerakan tubuh mereka dengan minat atau kebutuhan mereka jika perkembangan fisik mereka berjalan dengan baik. Keterampilan motorik halus, di sisi lain, adalah keterampilan yang berhubungan dengan keterampilan fisik, termasuk koordinasi tangan-mata dan otot kecil. Contoh keterampilan motorik halus termasuk memegang krayon, menyusun

puzzle, menyusun balok, dan masih banyak lagi.

2.4.2 Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Jean Piaget, profesor psikologi di Universitas Jenewa, Swiss, adalah salah satu teori perkembangan kognitif yang paling populer saat ini. Menurut Piaget, anak-anak berpikir dengan cara yang berbeda dari orang dewasa. Piaget membagi perkembangan kognitif anak-anak ke dalam 4 tahap, yaitu:

1. Tahap sensorimotor (usia 0 hingga 24 bulan):

Bayi hanya dapat menggunakan indera dan refleks. Bayi tidak memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan keinginan, kebutuhan, atau preferensi orang lain.

2. Tahap praoperasional (Usia 2-7 tahun):

Pada tahap ini, anak-anak mulai menerima rangsangan tetapi sangat terbatas, dan mereka juga selalu "egosentris" karena mereka hanya memiliki kemampuan untuk berpikir secara independen. Anak-anak juga mengalami perkembangan dalam kemampuan berbahasa dan kosa kata mereka, meskipun perkembangan ini belum logis.

3. Tahap Operasional konkret (Usia 7-11 tahun):

Pada tahap ini, anak-anak belajar berpikir logis dan memahami sebab-akibat secara sistematis dan logis. Anak-anak mulai belajar membaca dan matematika setelah kemampuan mereka untuk memahami konsep meningkat.

4. Tahap operasional formal (Usia mulai 11 tahun):

Anak-anak memiliki kemampuan berpikir abstrak dan menguasai teori. Kemampuan ini akan membantu transisi anak dari remaja ke masa dewasa atau dunia nyata.

2.4.3 Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Sejak lahir hingga lima tahun adalah masa perkembangan bahasa yang penting. Anak-anak di prasekolah memiliki keterampilan berbahasa yang berkembang dan berkembang dengan cepat.

Kemampuan berbahasa dapat berfungsi sebagai indikator perkembangan anak

secara keseluruhan sebagai salah satu komponen perkembangan masa kanak-kanak. Memang benar bahwa kemampuan berbahasa juga dapat mendeteksi keterlambatan atau kelainan pada sistem lain, seperti kemampuan kognitif, sensorimotor, psikologis, emosional, dan lingkungan anak.

2.4.4 Aspek Perkembangan Sosio-Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan masa kanak-kanak ini sebenarnya dimulai saat bayi dilahirkan. Dari segi emosional, misalnya, perilaku bayi, seperti tersenyum atau menghentakkan kaki saat bahagia, menunjukkan hal ini. Seiring bertambahnya usia, anak-anak lebih cenderung mengekspresikan emosinya melalui gerakan otot, seperti melempar, menjatuhkan, atau memukul benda, tetapi seiring bertambahnya usia, respons emosional seringkali berubah menjadi respons verbal, yaitu ekspresi emosi atau kata-kata tertentu.

Saat ini, tonggak perkembangan sosial dimulai dengan kedekatan anak dengan orang dewasa. Ini mengacu pada bagaimana anak belajar berinteraksi dan berintegrasi dengan lingkungannya. Pada awalnya, anak hanya mengenal kakak, pengasuh, dan orang lain yang tinggal bersamanya.

Ketika anak-anak tumbuh dewasa, mereka akan mulai mengenal orang-orang di luar keluarga mereka dan harus belajar norma sosialisasi seperti disiplin dan sopan santun. Sangat penting untuk memahami bahwa anak usia dini memiliki ciri-ciri tertentu, seperti:

1. Rasa ingin tahu yang besar
2. Kepribadian yang unik
3. Suka berimajinasi dan berfantasi
4. Menunjukkan sikap egois
5. Memiliki waktu yang pendek untuk memperhatikan sesuatu

Pengetahuan tentang aspek perkembangan masa kanak-kanak dapat membantu ibu memahami dan membentuk kepribadian anaknya. Dengan memahami dunia dan sifat anak, kita dapat memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai untuk menunjang tumbuh kembang anak.

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi, menurut KBBI, adalah hasil visualisasi teks dengan menggunakan gambar, fotografi, lukisan, atau teknik artistik lainnya yang menekankan hubungan antara teks dan subjek daripada bentuknya. Menurut perspektif lain, ilustrasi adalah karya seni berupa gambar yang digunakan untuk menjelaskan informasi atau cerita sehingga pembaca lebih mudah memahaminya.

Menurut Rohidi (1984:87), ilustrasi berarti menampilkan sesuatu melalui elemen visual untuk menjelaskan, menjelaskan, atau membumbui teks sehingga pembaca dapat melihat langsung karakteristik gerak dan kesan cerita yang disajikan.

2.6 Jenis Ilustrasi

Dilihat dari definisinya yang agak luas, ilustrasi dapat dikelompokkan berdasarkan jenisnya. Soedarso (2014) menjelaskan berdasarkan tampilannya, ilustrasi dibedakan menjadi beberapa jenis, yakni sebagai berikut:

- a. **Ilustrasi Kartun** : yaitu gambar ilustrasi berupa gambar lucu orang, hewan, tumbuhan dan benda mati digunakan untuk melengkapi cerita.
- b. **Ilustrasi Karikatur** : yaitu gambar atau representasi suatu objek tertentu dengan melebih-lebihkan fitur-fiturnya. Kata karikatur berasal dari bahasa Italia "*caricare*" yang berarti memberi isi atau melebih-lebihkan.
- c. **Ilustrasi Naturalis** : yaitu gambar ilustrasi yang bentuk dan warnanya sesuai dengan kenyataan alam tanpa penambahan atau pengurangan.
- d. **Ilustrasi Khayalan** : yaitu gambar ilustrasi jenis ini banyak digunakan dalam novel, komik, dan cerita roman.

Menurut pendapat peneliti dari yang cocok untuk digunakan dalam buku ilustrasi yaitu dengan menggunakan ilustrasi kartun karena banyak gambar ilustrasi yang lucu serta cocok sekali untuk melengkapi suatu cerita pada buku ilustrasi edukasi anak.

2.7 Buku Ilustrasi

Menurut Rothlein, dan Meinbach dalam Sugihartono (2015: 1101) Buku bergambar atau buku ilustrasi adalah buku cerita yang disajikan dengan teks dan

ilustrasi atau foto. Buku bergambar dapat memotivasi anak untuk belajar lebih banyak, dengan buku bergambar yang baik maka anak akan terbantu dalam proses belajar dan memperkaya pengalaman berceritanya. Disini peneliti memilih membuat buku cetak sebagai media utama dan buku bergambar cetak sebagai media pendukung.



Gambar 2. 1 Contoh Buku Ilustrasi

(Sumber: dkv.binus.ac.id, 2022)

Untuk materi kali ini penulis akan membuat buku ilustrasi dengan gaya / jenis ilustrasi kartun dikarenakan target pembacanya ialah anak yang berusia 4-7 tahun sehingga meningkatkan ingin membaca buku ilustrasi tentang safety riding bersepeda.

2.8 Tipografi

Danton Sihombing menyatakan dalam bukunya tentang tipografi dalam grafis desain bahwa tipografi adalah bidang seni yang mempelajari huruf. Saat mendengarkan sebuah lagu, kita dapat merasakan perasaan dan kesan seperti senang, sedih, optimis, damai, atau romantis.

Mempelajari sejarah tipografi berarti mempelajari sejarah ideologi, komunikasi, seni teknologi, politik, dan kebudayaan manusia. Tipografi adalah salah satu bahasa desain grafis yang tidak hanya berfungsi dalam bidang komunikasi, teknologi, psikologi, dan bidang lain (Rustan, 2011).

Dalam buku ilustrasi terdapat gambar dan dialog yang bekerja sedemikian rupa sehingga pembaca dapat mengungkapkan alur cerita dan memahami konflik cerita. Menurut pakar atau ahli yaitu Ida Mardi, tipografi merupakan sebuah karya seni yang menggunakan huruf-huruf dalam karya seni yang sangat kompleks. Dialog

tersebut memerlukan tipografi yang sesuai untuk mendukung photobook yang dapat dibaca, jenis font yang digunakan adalah sans serif.

2.8.1 Jenis-Jenis Tipografi

Menurut Kusrianto Adi (2010), tipografi adalah pengetahuan atau keterampilan yang berkaitan dengan tipografi di industri percetakan atau seniman yang bekerja di perusahaan yang memproduksi mesin tik yang dikenal sebagai "type foundry" sebelum era digital. Jika didefinisikan secara umum, tipografi adalah bidang yang mempelajari cara menulis karakter pada cetakan. Namun, tipografi ilmiah lebih dari sekadar seni dan teknik membuat dan menyusun huruf yang termasuk dalam publikasi visual. Di bawah ini adalah beberapa jenis huruf menurut klasifikasi Christian Wiranta:

1. Serif (Berkaki)

Serif (Footed / Berkaki) adalah jenis huruf dengan serif di setiap ujungnya. Contoh serif adalah: Times New Roman, Georgia, Book Antiqua dan Garamond. Huruf-huruf ini memiliki sebuah guratan yang tebal dan mewah, sehingga digunakan untuk menulis surat di majalah dan berita. surat kabar karena mudah dibaca dan diingat.

Serif (Footed / Berkaki) adalah jenis huruf tipografi dengan kaki di setiap sisi. Times New Roman, Georgia, Book Antiqua, dan Garamond adalah beberapa jenis serif. Huruf-huruf ini, yang memiliki guratan yang tebal dan mewah, digunakan dalam surat-surat yang ditulis dalam majalah dan berita.

SERIF

Gambar 2. 2 *Font Serif*

(Sumber : HowChoo, 2022)

2. Sans Serif

Font Sans-serif seperti Arial, Gothic, dan Verdana adalah yang paling umum digunakan saat ini dan menciptakan kesan yang kontemporer, modern, dan efektif.

Sans Serif

Gambar 2. 3 *Font Sans Serif*
(Sumber : WebDesignDev, 2022)

3. Decorative

Tipografi dekoratif tidak memiliki karakteristik yang sama dengan tipografi lainnya. Genre ini mengembangkan bentuk yang sudah ada dengan menambahkan ornamen atau hiasan. Disney, Joker, dan Magneto adalah contoh font dekoratif.

Decorative

Gambar 2. 4 *Font Decorative*
(Sumber : Ffonts, 2022)

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dibuat dengan pulpen, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan.



Gambar 2. 5 *Font Script*
(Sumber : Ffonts, 2022)

Penggunaan tipografi tidak hanya didalam halaman tapi juga digunakan pada sampul untuk menyebutkan judul. Pada bagian sampul tipografi menggunakan font sans serif karena berkesan simpel dan mudah ditangkap pembaca. Jadi menurut penulis untuk jenis tipografi yang cocok dan pas untuk *safety riding* ialah sans serif jenis font ini cenderung menggambarkan efisien, dan modern.



Gambar 2. 6 Contoh Logo Tipografi

(Sumber: canva.com, 2022)

2.9 Warna

Sebagaimana dinyatakan oleh Rustan (2013:72), dia percaya bahwa warna adalah kesan yang ingin disampaikan oleh bentuk atau huruf. Warna adalah komponen yang membentuk keindahan dalam seni dan desain (Sulasmı Darma Prawira, 1989: 4).

2.9.1 Klasifikasi Warna

Teori Brewster (Ali Nugraha, 2008: 35) mengklasifikasikan warna menjadi 4 kategori notasi warna:

1. Warna Primer

Menurut (Ali Nugraha, 2008: 37), warna primer berasal dari warna-warna dasar dan warna lain berasal dari campuran warna primer. Warna dasar terdiri dari merah, kuning, dan biru.

2. Warna Sekunder

Menurut teori Blon (Sulasmı Darma Prawira, 1989:18), pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1:1 menghasilkan warna sekunder. Misalnya, warna oranye yang berasal dari kombinasi merah dan kuning.

3. Warna Tersier

Jika warna primer kuning dan warna sekunder jingga dicampur, maka akan muncul warna kuning-oranye tersier.

4. Warna Netral

Dalam sistem warna cahaya aditif, warna abu netral diciptakan sebagai hasil dari pencampuran ketiga warna dasar dalam skala rasio seimbang, khususnya 1:1:1.

2.10 Tata Letak / *Layout*

Menurut Gavin Amborse dan Paul Haris (2005), Penataan artistik yang terdiri dari kombinasi berbagai elemen desain yang saling terkait disebut *layout*. Dalam situasi seperti ini, komposisi juga dapat disebut pengelolaan bentuk dan ruang. Untuk membuat pembaca lebih mudah menyerap informasi yang disajikan, tujuan utama tata letak adalah menampilkan elemen visual dan tekstual secara bersamaan.

2.10.1 Jenis Layout

Menurut Surianto Rustan (Buku Layout, Dasar & Penerapannya, 2010) *Layout* adalah penataan elemen desain dalam area tertentu pada suatu media tertentu untuk mendukung ide atau pesan yang dibuat. *Layout* adalah cabang mendasar dari dunia desain grafis yang berhubungan dengan penataan teks dan gambar. Efektivitas desain jenis ini selalu dipengaruhi oleh tata letaknya.

Layout dapat dikatakan baik apabila pengguna dapat menangkap dan memahami pesan yang dirancang. *Layout* jaringan juga harus dipetakan dan diorientasikan secara akurat sehingga elemen yang diamati dapat diperoleh dengan mudah dan cepat. Saat membuat ide desain, pertama-tama harus memperhatikan elemen penting, ini adalah prinsip dasar desain.

Menurut Surianto Rustan, prinsip perencanaan terdiri dari empat bagian berikut dalam desain tata letak:

1. Balance (Keseimbangan)

Keseimbangan diukur dalam porsi ukuran setiap bagian layout dalam ruang desain. Dengan ukuran yang seimbang, audiens akan lebih mudah membaca dan merasakan sesuatu yang ditangkap. Balance simetris (kuat, stabil) dan balance asimetris (variatif, bergerak).

2. Irama

Irama adalah variasi elemen yang berulang. Karena penyusunan elemen yang bervariasi akan mempengaruhi visual tersendiri, sangat penting untuk membuat variasi dan pengulangan elemen yang utuh agar tidak tampak membosankan..

3. Emphasis (Titik Berat)

Sebuah desain harus menambahkan titik berat pada ruang tertentu sehingga tampak persuasif. Tujuan dari titik berat ini adalah membuat audiens tertarik saat melihat karya desain.

4. Unity (Kesatuan)

Kesatuan adalah kesatuan dari semua elemen dalam sebuah layout. Untuk membuat penggunaan banyak elemen yang disusun lebih mudah, hubungan antar elemen harus saling memiliki.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan penelitian

Perancangan buku ilustrasi tentang aktivitas *safety riding* guna edukasi bagi anak usia 4-7 tahun ini menggunakan pendekatan secara kualitatif. Metode kualitatif dipilih karna suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah (Walidin, Saifullah & Tabrani, 2015: 77).

Untuk berfungsi sebagai panduan penelitian, metode ini digunakan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara bertujuan untuk menentukan aspek khusus yang berkaitan dengan desain buku aktivitas berkendara aman untuk anak-anak berusia 4-7 tahun. Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian. Peneliti dapat mengumpulkan data dengan mengambil foto objek untuk digunakan dalam desain buku bergambar/ilustrasi. Tujuan studi pustaka adalah untuk melengkapi sumber bacaan sebagai referensi data tertulis.

3.2 Unit Analisis

Objek penelitian diperlukan untuk memenuhi bahan penelitian menggunakan metode kualitatif. Unit yang akan diteliti adalah anak TK (Taman Kanak-kanak) dan SD (Sekolah Dasar Kelas1) yang berlokasi di Jalan Manyar Sambongan No.119. Peneliti nantinya akan mencari informasi mengenai permasalahan tentang kurangnya pembelajaran serta pemahaman edukasi tenatnag *safety riding* kepada anak usia 4-7 tahun. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi penting mengenai permasalahan tersebut apakah anak usia 4-7 tahun sudah diajarkan kepada guru baik TK atau SD tentang pentingnya *safety riding* disaat ingin bersepeda dijalan.

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah suatu wilayah sebagai tempat proses penelitian berlangsung. Penelitian ini akan berlangsung di Surabaya, tepatnya di Taman Pendidikan Islam Maryam Surabaya Jalan Manyar Sambongan No.119, peneliti memilih sekolah ini karena telah melakukan belajar tatap muka dan terdapat semua jenjang sekolah dari KB, TK, SD, SMP hingga SMA. Tetapi yang dipilih adalah jenjang TK dan SD untuk jenjang pendidikan SD lebih tertuju di kelas 1.

3.2.2 Subyek Penelitian

Peneliti akan mengamati anak-anak berusia sekitar 4-7 tahun sejauh mana mereka paham pentingnya *safety riding* di jalan, dan tanggapan dari guru TK dan SD mengenai perancangan *buku ilustrasi* yang mengedukasi aktivitas *safety riding* untuk usia 4-7 tahun.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan diperlukan untuk membuat buku ilustrasi tentang *safety riding*. Agar penelitian berhasil, langkah-langkah pengumpulan diperlukan. Empat metode pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini: observasi, wawancara, studi literatur, dan studi kompetitor.

3.3.1 Observasi

Peneliti akan mengobservasi situasi sosial tentang penyebab pengendara sepeda melanggar *safety riding*, dan dampak buruk pengendara melanggar *safety riding*. Observasi dimulai dengan mengamati secara langsung di Taman Pendidikan Islam Maryam Surabaya yang terdiri dari *KB*, *TK*, *SD*, *SMP* hingga *SMA* memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap permasalahan yang dihadapi dan menggali ciri-ciri subjek penelitian secara keseluruhan dalam upaya peneliti menciptakannya buku dengan media *ilustrasi* tentang *aktivitas safety riding* untuk usia anak 4-7 tahun yang dimana dalam masa pendidikan *TK* (Taman Kanak-kanak) dan *SD* (Sekolah Dasar) menjadi objek studi. Hasil observasi dapat memberikan informasi seperti ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, peristiwa, dan waktu.

3.3.2 Wawancara

Peneliti akan mewawancarai Guru TK dan SD yang berada di Taman Pendidikan Islam Maryam Surabaya untuk mendapatkan informasi seputar minimnya buku serta pentingnya tentang *aktivitas safety riding* dalam bersepeda. Kemudian peneliti akan mewawancarai orang tua menanyakan pentingnya *Safety Riding* bersepeda bagi anak mereka apa sudah diterapkan atau belum. Wawancara ini dimaknai secara mendalam sebagai panduan dalam penyusunan buku *ilustrasi* tentang aktivitas *safety riding*.

3.3.3 Studi literatur

Peneliti akan mencari sumber lewat digital seperti membaca teori dari jurnal online dan website. Mencari data tentang safety riding, aturan safety riding di media, penyebab masyarakat lalai terhadap aktivitas safety riding, media buku ilustrasi, dan teknik penggambaran buku ilustrasi.

3.3.4 Dokumentasi

Merupakan cara mengumpulkan informasi melalui foto atau video yang menunjukkan kegiatan yang berkaitan dengan subjek. Tujuan dari proses dokumentasi adalah untuk mendapatkan informasi yang lebih detail. Informasi diperoleh melalui dokumen yang dapat berupa salinan atau arsip teks, foto, video dan bentuk lainnya.

Dengan demikian, penelitian di bidang ini dilakukan melalui observasi langsung. Hasil dari proses dokumentasi ini akan digunakan untuk mendukung analisis penelitian. Dokumentasikan gambar selama observasi lapangan, buat catatan serta rekam wawancara yang nantinya dapat dijadikan acuan dalam merancang elemen-elemen Buku ilustrasi tentang aktivitas safety riding.

3.3.5 Studi kompetitor

Dengan melihat produk yang sebanding dengan perancangan peneliti, studi kompetitor ini dapat membantu peneliti memperbaiki desain buku ilustrasi. Dalam studi ini, peneliti akan melihat isi teknik gambar buku ilustrasi, jenis rambu lalu lintas yang dimasukkan dalam buku ilustrasi, dan isi cerita buku ilustrasi.

Bersatu Keselamatan No.1 Satalanatas Polresta Pekanbaru



Gambar 3. 1 Komik Bersatu Kesalamatan No.1

(Sumber: satlantasrestapku, 2022)

Komik "Menuju Indonesia Tertib, Bersatu, Keselamatan Nomor Satu". Kartun yang diterbitkan oleh Sat Lantas Polresta Pekanbaru pada tahun 2015 menjelaskan beberapa aturan yang harus diikuti oleh pengendara baik roda dua maupun roda empat saat berkendara: mengenakan helm SNI, tidak melanggar marka jalan, tidak melawan arus, parkir dengan benar, dan tidak menggunakan handphone saat berkendara.

Apa yang membedakan komik diatas dengan rencana karya peneliti adalah dari desain karakter dan layout serta materi yang dibawa membahas aktivitas *safety riding* bersepeda dengan permainan anak yang dapat meningkatkan pemahaman dan motorik anak seperti puzzle.

Petualangan Sela Mengenal dan Mewarnai Rambu dan Marka



Gambar 3. 2 Buku Ilustrasi Petualangan Sela

(Sumber: penerbitbukudeepublish.com, 2022)

Buku ilustrasi berjudul Petualangan Sela mengenal Dan Mewarnai Rambu Dan

Marka ditulis oleh Askalin Tahun (2021). Buku ini berkisah pengalaman Sela ke berpetualang, ditengah cerita Sela juga akan mengajak pembaca untuk mengenal rambu lalu lintas dan marka jalan, selain itu buku ini juga mengajak aktifitas mewarnai, dan mencocokkan gambar.

Yang membedakan buku diatas dengan rencana karya saya adalah dari desain karakter dan layout cerita aktivitas *safety riding* terdapat menggambar serta menempel stiker dibuku.

3.3.6 Reduksi

Reduksi merupakan proses sintesa dengan menyeleksi unsur-unsurnya poin utama dan fokus pada elemen terpenting dari data yang diberikan untuk hasil yang dipersingkat memberikan gambaran yang lebih jelas dan memudahkan pencarian.

3.3.7 Penyajian

Proses menindak lanjuti setelah reduksi yang menyajikan data yang diuraikan dikenal sebagai penyajian. Tujuan penyajian adalah untuk mengorganisir dan memfasilitasi penyebaran informasi yang diperoleh setelah reduksi sehingga lebih mudah dipahami dan menghindari pemikiran subjektif.

3.3.8 Penarikan Kesimpulan

Setelah proses reduksi dan penyajian selesai, dapat ada beberapa tahapan penarikan kesimpulan. Ini dapat dimulai dengan kesimpulan awal yang dapat berubah seiring dengan jumlah bukti yang ditemukan hingga kesimpulan akhir yang dapat digunakan dalam penelitian.

3.3.9 Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah strategi bisnis atau proyek yang efektif karena melihat kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman produk. Fatimah (2016) menyatakan bahwa perencanaan strategis konvensional adalah tentang menyediakan cara terbaik dan paling mudah untuk mendefinisikan strategi. 4 komponen termasuk.

Dalam analisis SWOT, yaitu:

1. *Strength* (Kekuatan)

Strength adalah kondisi untuk menjadi kuat. Kekuatan adalah keterampilan yang mengungguli pesaing dan dapat memuaskan pemangku kepentingan dan pelanggan. Dalam sebuah organisasi, mengenali kekuatan inti organisasi adalah langkah pertama menuju organisasi berkualitas tinggi.

2. *Weaknesses* (Kelemahan)

Kelemahan merupakan suatu keadaan dimana suatu organisasi menjadi titik lemah atau kekurangan pada tubuh organisasi tersebut. Situasi ini normal bagi sebuah organisasi. Kelemahan yang perlu segera diatasi oleh pemangku kepentingan perusahaan termasuk:

- a. Sumber Daya Manusia Yang Lemah
- b. Keterbatasan Sarana Dan Prasarana
- c. Kurangnya Perhatian Terhadap Peluang Yang Ada
- d. Produksi Produk Yang Tidak Kompetitif

3. *Oppertunities* (Peluang)

Peluang adalah situasi yang menguntungkan yang dapat mendorong pertumbuhan bisnis atau organisasi. Peluangnya dibagi menjadi tiga kategori: Low, Moderate, dan Best.

4. *Threats* (Ancaman)

Ancaman adalah situasi yang dapat mengganggu operasi normal suatu perusahaan atau organisasi. Ancaman dapat dikategorikan ke dalam kategori berikut:

- a. Ancaman utama (*major threat*)
- b. Ancaman moderate (*moderate threat*)
- c. Ancaman tidak utama (*minor theat*)

3.4 Alur Desain

Untuk membuat *buku ilustrasi* terdapat langkah-langkah pembuatan, langkah-langkah itu sebagai berikut:

1. Menentukan tema sebuah *buku ilustrasi*, dari peneliti telah menentukan tema yaitu *safety riding*.

2. Membuat draft kasaran, disini gunanya menentukan alur cerita dan latar belakang buku ilustrasi beserta media pendukung.
3. Selanjutnya adalah proses menggambar digital, proses ini memerlukan waktu karna menyesuaikan *layout* dan karkater cerita dan media pendukung.
4. Menambahkan warna pada *buku ilustrasi*, peneliti akan menambahkan warna setelah proses menggambar sesuai lingkungan didalam cerita beserta media pendukung.
5. Menambahkan teks di buku ilustrasi dan media pendukung dengan tipografi yang sesuai.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

Hasil Dan Pembahasan

4.1 Hasil Pengumpulan Data

Dalam bab ini, peneliti akan berkonsentrasi pada hasil pendataan yang akan digunakan untuk membuat buku tentang keselamatan bersepeda untuk anak-anak usia empat hingga tujuh tahun dengan tujuan meningkatkan kesadaran akan bersepeda dengan aman dan nyaman. Data ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan penelitian literatur peneliti.

4.1.1 Hasil Observasi

Menurut temuan penelitian yang dilakukan pada 9 Januari 2024 di Jalan Manyar Sambongan No. 119, tepatnya di Taman Pendidikan Islam Maryam Surabaya, menggunakan karakteristik anak-anak TK dan SD Islam Maryam kelas 1 di usia 4-7 tahun untuk mengidentifikasi karakteristik individual mereka. Sesuai dengan usia mereka, karakteristik anak TK dan SD ini dapat dikatakan sangat aktif dan interaktif. Mengetahui apakah sudah menerapkan kepada siswa dalam melakukan *safety riding* bersepeda saat berangkat dan pulang dari sekolah, dengan berkembangnya era desain buku dan digital, saat pertama kali menunjukkan hasil desain digital buku *ilustrasi safety riding* kepada guru TK dan SD Kelas 1 merasa senang karena di sekolah belum ada buku baca cerita anak yang membahas tentang pentingnya *Safety Riding* dalam bersepeda dan kalau di buku mata pelajaran SD Kelas 1 hanya sekilas saja diterangkan tentang *safety riding* mulai dari menggunakan pelindung kepala, siku hingga lutut.

4.1.2 Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan di tempat yang tepat, yaitu di Taman Pendidikan Islam Maryam Surabaya yang berlokasi di jalan manyar sambongan no.119 pada tanggal 9 Januari 2024 berikut merupakan rangkuman dari hasil wawancara peneliti dengan guru TK dan SD Islam Maryam Surabaya.

1. Guru SD Kelas 1



Gambar 4. 1 Wawancara Guru SD Kelas 1

(Sumber Dokumentasi Peneliti, 2024)

Bu Syifa selaku guru SD menjelaskan mengajar anak di kelas 1 SD memperhatikan tahap perkembangan dan kebutuhan dari anak didiknya, penekanan terletak pada pengembangan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Ini memerlukan kombinasi kesabaran, keterampilan pengajaran, dan pemahaman tentang perkembangan anak. Dengan pendekatan yang tepat, pembelajaran dapat menjadi pengalaman yang positif dan membangun dasar yang kuat untuk perkembangan selanjutnya apalagi menjelaskan pentingnya safety riding disela waktu saat mengajar serta menjelaskan pentingnya menggunakan helm, pelindung siku hingga lutut kepada anak didiknya.

2. Guru TK



Gambar 4. 2 Wawancara Guru TK

(Sumber : Dokumentasi Peneliti, 2024)

Bu Devi selaku guru TK mengajar anak di Taman Kanak-Kanak (TK) memerlukan pendekatan yang inovatif, bermain, dan berfokus pada pengembangan secara keseluruhan anak. Dengan membacakan buku cerita bergambar yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak dan diskusikan untuk meningkatkan pemahaman mereka dapat membantu anak-anak memahami lebih banyak tentang keselamatan berkendara dan menerapkan pengetahuan ini dalam kehidupan sehari-hari dengan cara mencontohkan atau mensimulasikan penggunaan helm, pelindung tangan hingga kaki agar sejak usia dini paham betapa pentingnya *safety riding*. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti kepada guru sd dan guru tk dan hasil dari pada saat proses wawancara, sebagian besar karakteristik anak cenderung lebih kreatif dan inovatif. termasuk dalam penelitian ini berfokus pada apakah buku tersebut dapat membantu mereka di luar aspek pendidikan, hasilnya menunjukkan bahwa mereka penasaran untuk mengetahuinya buku aktivitas *safety riding* dengan cerita 2 karakter anak berdasarkan anak *usia 4-7* tahun.

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan informasi tentang foto lingkungan sekitar untuk digunakan dalam desain kegiatan berkendara aman untuk anak-anak berusia 4-7 tahun. Berikut adalah hasil dokumentasi yang diperoleh peneliti:



Gambar 4. 3 Suasana Parkiran Dan Lapangan Sekolah

(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024)



Gambar 4. 4 Suasana Kelas TK
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024)



Gambar 4. 5 Suasana Kelas 1 SD
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024)



Gambar 4. 6 Suasana Kantin Sekolah
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2024)

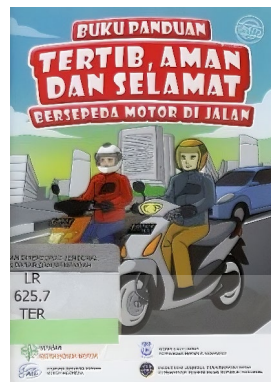
Pendekatan yang digunakan untuk menangani anak-anak TK dan SD selama proses pengolahan data menunjukkan lingkungan sekolah mereka di wilayah Manyar Sambongan.

Disisi lain pendekatan juga difokuskan ke guru TK dan SD dengan sedikit berdiskusi tentang bagaimana penerapan buku ini secara efektif dan menarik, serta mempelajari informasi kehidupan sehari-hari siswa dengan melihat setiap

karakternya.

4.1.4 Studi Literatur

Peneliti menggunakan penelitian literatur untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana merencanakan aktivitas *safety riding* untuk anak-anak berusia 4-7 tahun. Buku yang digunakan dalam perancangan ini adalah hasil karya buku tersebut. Yayasan Astra Honda Motor. Buku ini memuat informasi tentang berkendara aman dan beberapa metode menarik yang berbeda dari pesaing sejenis.



Gambar 4. 7 Buku Panduan Tertib, Aman Dan Selamat Bersepeda Motor Dijalan
(Sumber: Web Perpus Kemendikbud, 2024)

4.2 Hasil Reduksi Data

Hasil reduksi, penyajian, dan kesimpulan data dihasilkan dari analisis data:

1. Observasi

Menurut hasil penelitian peneliti di jalan Manyar Sambongan no. 119 Surabaya, anak-anak di TK (*Taman Kanak-kanak*) dan SD (*Sekolah Dasar*) menunjukkan minat yang rendah terhadap membaca, disekolah. Sebaliknya, mereka lebih tertarik bermain dengan platform sosial media yang mereka sering gunakan, seperti YouTube dan TikTok. Meskipun bermain sosial media bukan sesuatu yang salah, setidaknya dalam hal pendidikan dasar, anak-anak menunjukkan minat yang rendah terhadap membaca.

2. Wawancara

Setelah melakukan wawancara dengan narsasumber yang terpilih seperti guru TK (*Taman Kanak-kanak*) dan SD (*Sekolah Dasar*) peneliti menemukan bahwa minat baca anak didik TK (*Taman Kanak-kanak*) terutama SD (*Sekolah Dasar*)

memerlukan dorongan internal dan kebiasaan untuk menerapkan kebiasaan dalam penggunaan alat pengaman Safety Riding seperti helm, sepatu, pelindung lutut dan siku. Sehingga para guru mengatakan bahwa safety riding sangat penting untuk dibiasakan sejak dini terutama anak usia 4-7 tahun sehingga penting sekali tentang safety riding merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai termasuk anak-anak usia 4-7 tahun merupakan kelompok usia yang masih memiliki daya serap yang tinggi terhadap informasi.

3. Dokumentasi

Pendekatan terhadap anak-anak TK dan SD Islam Maryam Surabaya dalam proses pengolahan data memperlihatkan bagaimana lingkungan sekolah dan kelas nya disisi lain pendekatan juga difokuskan ke anak TK (Taman Kanak-kanak) dan SD (Sekolah Dasar) dengan berbicara dengan guru tentang bagaimana buku yang akan digunakan dengan baik dan menarik.

4. Studi Literasi

Studi literatur yang dipakai oleh peneliti yakni dari buku berjudul Buku Panduan Tertib, Aman Dan Selamat Bersepeda Motor Di Jalan oleh penulis Yayasan Astra Honda Motor untuk mengetahui pentingnya safety riding.

4.3 Hasil Penyajian Data

Peneliti menemukan data berikut berdasarkan hasil mitigasi yang dijelaskan dalam dokumen, wawancara, dan observasi:

1. Pendidikan membaca masih kurang, baik di sekolah maupun di luar sekolah.
2. Anak-anak usia prasekolah dan sekolah dasar usia 4-7 tahun cenderung tertarik dengan jejaring sosial yang sering mereka akses, seperti Instagram, TikTok, dan YouTube.
3. Anak-anak usia 4-7 tahun harus memiliki dorongan dan kebiasaan untuk mulai membaca, bukan hanya menonton dan mendengarkan.
4. Media yang akan digunakan adalah buku bergambar karena anak-anak cenderung menyukai warna-warna kontras, yang membantu perkembangan kognitif mereka.

4.4 Kesimpulan

Hasil penelitian, yang dilakukan melalui berbagai tahap analisis data, termasuk pengurangan data observasi pada tahap penyajian data, menunjukkan bahwa anak-anak usia 4-7 tahun khususnya anak-anak siswa sekolah dasar dan taman kanak-kanak menjadi subjek penelitian ini. belajar.

Kurang tertarik membaca buku tetapi sangat tertarik dengan bidang jejaring sosial seperti Instagram, dll. Hal ini berdampak pada tahap perkembangan saat ini, namun bagi anak usia 4-7 tahun yang berada dalam tahap perkembangan yang baik, diperlukan panduan tambahan mengenai informasi yang seperti pada contoh.

Buku aktivitas safety riding mengajak anak-anak untuk membiasakan tetsp disiplin sebelum bersepeda tetap safety terlebih dahulu agar terhindar dari cedera ringan maupun berat.

4.5 Konsep Keyword

Untuk membuat proses penyusunan kata kunci lebih mudah, peneliti memulai dengan menganalisis STP, USP, dan SWOT.

4.5.1 Analisi, Segmentasi, Targeting Dan Positioning

A. Segmentasi

1. Geografis:
 - a. Negara: Indonesia
 - b. Teritorial: Jawa Timur
 - c. Distrik: Surabaya
 - d. Kepadatan Populasi: Kota Besar
2. Demografis:
 - a. Usia: 4-7 tahun
 - b. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan
 - c. Pendidikan: Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar
 - d. Profesai : Pelajar
3. Psikografis:

Anak usia 4-7 tahun kebanyakan aktif dan kreatif dalam perkembangan kognitifnya, sehingga mereka membutuhkan wawasan tambahan tentang ilmu pengembangan kognitif.

B. Targeting

Peneletian ini lebih menekankan pada target pasarnya, anak-anak usia 4-7 tahun, yang tidak memiliki pengetahuan tentang buku ilustrasi dan tidak tertarik untuk membaca selama perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, target pasarnya adalah orang tua anak-anak usia 4-7 tahun yang ingin mengajarkan anak-anak tentang keselamatan berkendara dan menerapkannya dengan benar.

C. Positioning

Buku ilustrasi edukasi ini nantinya akan menjadi alat atau media untuk mendorong pembelajaran tentang pentingnya safety riding sejak dini pada anak usia 4 hingga 7 tahun. Buku ilustrasi ini akan menjadikan pendidikan dasar sehingga peran siswa dan siswi dari TK dan SD harus mulai menerapkan safety riding sejak dini, dibantu oleh guru sekolah melalui instruksi di sekolah masing-masing, dan kemudian orang tua yang peduli.

4.5.2 Unique Selling Proposition

Pada titik ini, objeknya unik karena ada permainan yang meningkatkan keterampilan motorik anak, seperti mewarnai, puzzel jigsaw, 8-puzzel, dan menempel sesuai bentuk. Dalam buku ilustrasi kali ini yang membahas tentang aktivitas berkendara aman, peneliti membuat karya desa dengan dua karakter laki-laki dan perempuan, salah satunya masih TK dan yang lainnya masih SD. Buku tersebut dibuat dengan teknik ilustrasi digital kartun yang dapat menarik perhatian anak usia 4-7 tahun.

4.5.3 Analisis SWOT

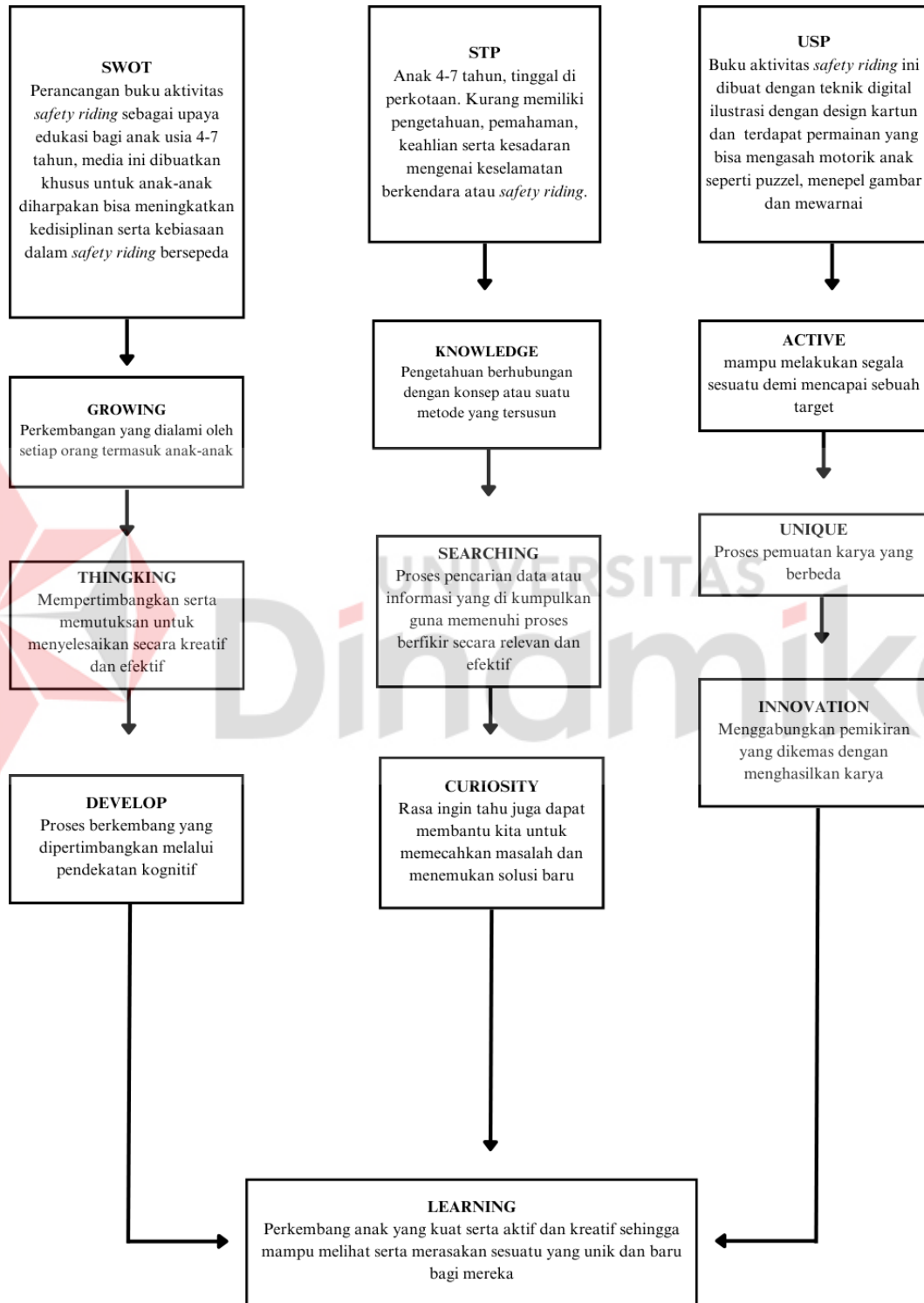
Tabel 4. 1 SWOT

INTERNAL	STRENGTH	WEAKNESS
	EKSTERNAL	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak-anak tertarik untuk belajar tentang hal baru. 2. Anak-anak dapat dengan cepat mempelajari segala sesuatu yang baru.. 3. Anak-anak dapat mengingat informasi yang telah mereka pelajari.
OPPORTUNITY	S-O	W-O
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat penting bagi masyarakat untuk memahami pentingnya keselamatan berkendara, terutama bagi anak usia 4 hingga 7 tahun. 2. Menggunakan teknologi untuk membuat aktivitas <i>safety riding</i> menjadi lebih menarik dan interaktif untuk anak usia 4-7 tahun. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melibatkan orang tua dapat membantu menjelaskan keselamatan berkendara kepada anak-anak, serta mengawasi saat mereka mempraktikkan keselamatan berkendara. 2. Menggunakan media sosial dan platform digital lainnya membantu menjangkau lebih banyak anak. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk meningkatkan keselamatan anak saat naik sepeda, buat aturan tentang penggunaan helm, batas kecepatan untuk sepeda, dan larangan berkendara di trotoar.
THREAT	S-T	W-T
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat masih kurang memahami keselamatan berkendara sehingga dapat menghambat dukungan terhadap aktivitas <i>safety riding</i> anak usia 4-7 tahun. 2. Kurangnya sarana dan prasarana yang memadai diperlukan untuk menunjang pelaksanaan aktivitas <i>safety riding</i> anak usia 4-7 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan sarana dan prasarana ini dapat berupa jalur sepeda yang aman, perlengkapan <i>safety riding</i>, atau fasilitas pendukung lainnya. 2. Mengembangkan aktivitas <i>safety riding</i> yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi anak-anak dengan menggunakan berbagai metode, seperti permainan, simulasi, atau teknologi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan bahasa sederhana yang mudah dimengerti oleh anak-anak. 2. Menggunakan gambar, video atau permainan untuk membantu menjelaskan konsep keselamatan berkendara. 3. Buat kegiatan yang sesuai dengan minat dan kemampuan anak.
<p>Strategi Utama: Merancang buku <i>aktivitas safety riding</i> dengan teknik ilustrasi kartun mengenalkan pentingnya dalam penggunaan alat pelindung tubuh dalam bersepeda. Media ini dibuatkan untuk anak-anak usia 4-7 tahun, sebagai pembelajaran serta kedisiplinan untuk anak-anak.</p>		

(Sumber : Olahan Peneliti)

4.5.4 Analisis *Key Communication Message*

Tabel 4. 2 *Key Communication Message*



(Sumber: Olahan Peneliti)

4.5.5 Deskripsi Keyword

Sebagai hasil dari analisis data SWOT, USP, dan STP Key Communication Message adalah keyword Learning. Learning adalah proses pembelajaran yang mencakup pemahaman makhluk hidup yang dimaksud arti kata kunci ini adalah bahwa desain ini mendorong kreativitas dan inovasi yang luar biasa pada anak-anak berusia empat hingga tujuh tahun.

4.6 Konsep Karya

4.6.1 Konsep Perancangan Karya

Dalam desain konsep, sebuah karya adalah serangkaian desain yang didasarkan pada kata kunci yang telah digunakan dalam analisis STP, USP, dan SWOT sebelumnya.

4.6.2 Tujuan Kreatif

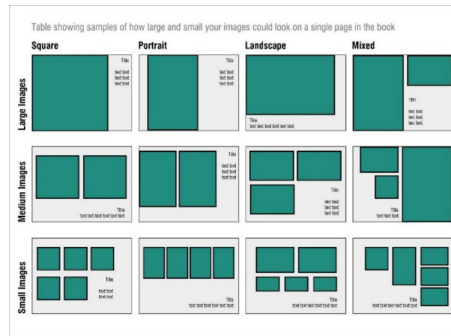
Perancangan ini dimaksudkan untuk menjadi media pembelajaran untuk anak-anak berusia 4-7 tahun.

4.6.3 Strategi Kreatif

Berikut strategi kreatif yang nantinya akan diterapkan peneliti dalam merancang buku aktivitas safety riding untuk anak usia 4-7 tahun :

1. Judul : Bersepeda Dengan Aman
2. Ukuran Buku : 25x25cm
3. Jenis Buku : Buku Anak Tentang Aktivitas Safety Riding
4. Layout

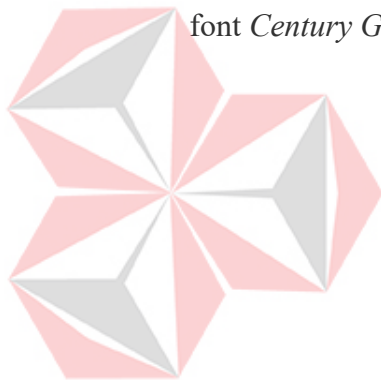
Dalam perancangan buku aktivitas safety riding peneliti menggunakan teknik axial layout karna menurut Ambrose, 2015 yakni layout biasanya disusun dan dibuat berdasarkan gambar yang termasuk dalam informasi.



Gambar 4. 8 Jenis *Layout Images*

5. Tipografi

Pada perancangan buku aktivitas *safety riding* sebagai upaya edukasi bagi anak usia 4-7 tahun. Peneliti menggunakan font sans serif pilihan font ini dilakukan untuk membuat tulisan lebih mudah dibaca ketika ditampilkan dalam buku *Aktivitas Safety Riding* tersebut. Sehingga peneliti menggunakan 2 jenis font yaitu font *Century Gothic* dan *Candara*.



Gambar 4. 9 *Font Century Gothic dan Candara*

6. Warna

Dalam perancangan buku aktivitas *safety riding book* ini telah menemukan kata kunci yang telah ditentukan oleh peneliti, yaitu "learning", untuk penentuan warna yang cocok dengan warna yang cerah dan cocok menyesuaikan keadaan dari background hingga karakter.



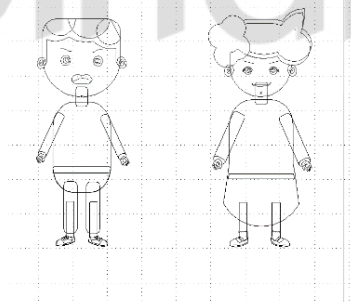
Gambar 4. 10 *Pallet* Warna

4.7 Strategi Media

Media utama perancangan ini adalah aktivitas *safety riding* sebagai sarana edukasi untuk menumbuhkan minat membaca pada anak-anak berusia 4-7 tahun. Perancangan ini juga didukung oleh media pendukung seperti X-banner, stiker, feed Instagram, poster, dan sebagainya.

1. Sketsa Karakter

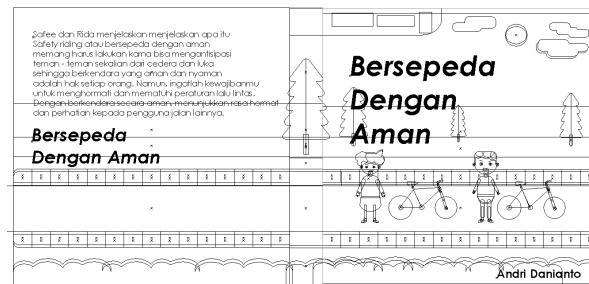
Untuk karakter dari buku aktivitas *safety riding* kali ini ada 2 orang yaitu safee yaitu anak SD berusia 7 tahun dan rida anak TK berusia 5 tahun mereka adalah teman bermain bersepeda.



Gambar 4. 11 Sketsa 2 Karakter Anak Buku Aktivitas *Safety Riding*

2. Sketsa Cover Depan Dan Belakang

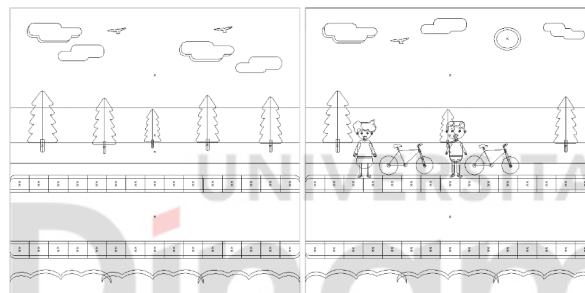
Sehingga cover depan dan belakang lebih mudah diingat dan menarik bagi anak usia 4-7 tahun, desainnya disesuaikan dengan karakter cerita.



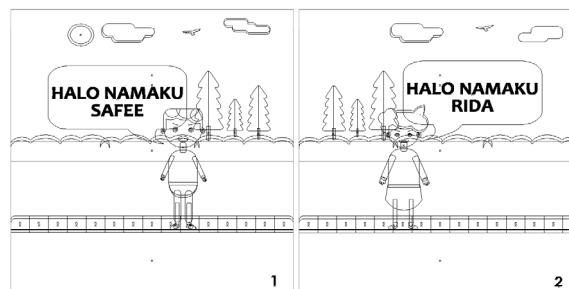
Gambar 4. 12 Sketsa Cover Buku Aktivitas *Safety Riding*

3. Sketsa Isi Buku

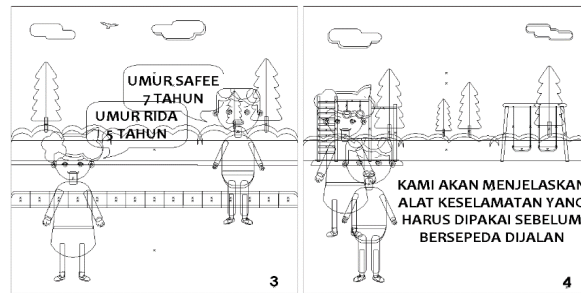
Desain yang digunakan pada isi buku dirancang pada dua karakter yang ada dalam cerita, membuatnya lebih mudah diingat dan menarik bagi anak-anak usia 4-7 tahun, yang dimana untuk halam awal bercerita pertemuan ditaman untuk bersepeda bersama.



Gambar 4. 13 Sketsa Isi Buku Halaman Pembuka



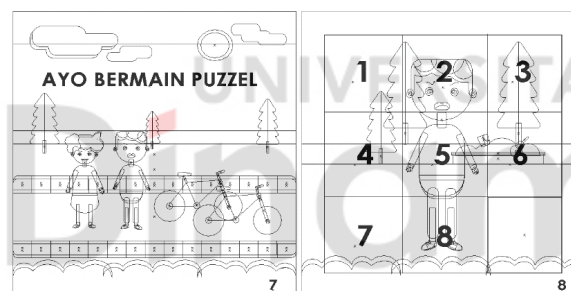
Gambar 4. 14 Sketsa Isi Buku Halaman 1-2



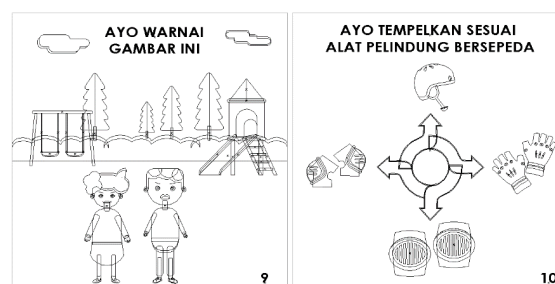
Gambar 4. 15 Sketsa Isi Buku Halaman 3-4



Gambar 4. 16 Sketsa Isi Buku Halaman 5-6



Gambar 4. 17 Sketsa Isi buku Buku Halaman 7-8



Gambar 4. 18 Sketsa Isi Buku Halaman 9-10

4. Sketsa Media Pendukung

X-Banner, Stiker, *Feed* Instagram, dan Poster dengan gambar yang sama seperti di buku adalah media pendukung yang digunakan dalam penelitian ini sehingga menjadi motivasi untuk anak dalam minat membaca untuk usia 4-7 tahun.



Gambar 4. 19 Sketsa Media Pendukung

4.8 Implementasi Media

4.8.1 Media Utama

1. Desain Karakter

Desain karakter yang dibuat menggunakan warna senada sehingga menarik untuk dilihat oleh anak-anak usia 4-7 tahun.



Gambar 4. 20 Desain Karakter

2. Cover Depan Belakang



Gambar 4. 21 Cover Depan Dan Belakang

3. Layout

Pada awal buku *aktivitas safety riding* terdapat kata pengantar tentang buku, daftar isi yang mencakup setiap bagian yang ditemukan pada setiap halaman buku, diikuti dengan judul besar dan cerita pembuka. Desain buku ini dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dapat mempertahankan konteks bacaan dan menikmati gambar yang ada di dalam buku aktivitas *safety riding*, sehingga anak-anak lebih menikmati saat membaca bukunya.



Gambar 4. 22 Layout Pembuka Buku

Di halaman awal buku yaitu judul buku kemudian UU hak cipta agar orang lain tidak mudah mengcopy desain dari buku ini dan judul buku beserta pembuat karya agar pembaca mengetahui siapa yang membuat buku tersebut maka oleh peneliti ditaruh diawal.



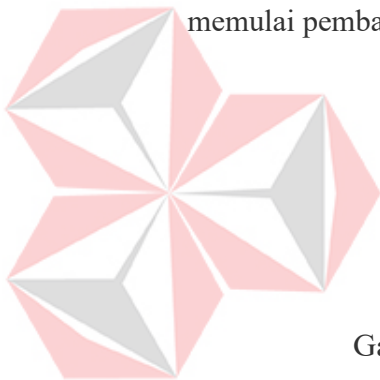
Gambar 4. 23 Layout Pembuka Dan Isi Buku

Untuk Halaman ini berisi kata pengantar dan daftar isi beserta halaman awal dari isi buku aktivitas *safety riding* yang berjudul *bersepeda dengan aman*.



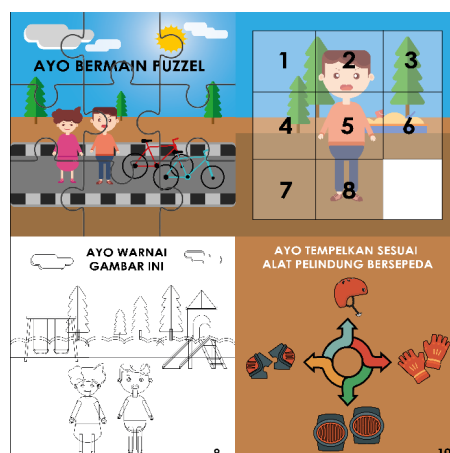
Gambar 4. 24 Layout Perkenalan Karakter Dan Edukasi

Untuk halaman ini berisi perkenalan karakter dari buku ini dan permulaan untuk memulai pembahasan edukasi tentang alat pelindung bersepeda atau *safety riding*.



Gambar 4. 25 Layout Edukasi Alat Pelindung Bersepeda

Untuk halaman ini berisi penjelasan apa yang digunakan ditubuh kita saat bersepeda dan dampak apa yang diberikan jika kita atau anak – anak tidak menggunakan alat pelindung bersepeda.



Gambar 4. 26 Layout Permainan Aktivitas Edukasi Anak

Untuk halaman ini anak – anak bisa bermain puzzel, mewarnai dan menempel gambar sesuai bentuk dengan permainan ini mampu mendorong sensor motorik anak baik kasar maupun halus.



Gambar 4. 27 Layout Terakhir Tentang Penulis

Untuk halam terakhir yaitu tentang penulis yang dimana bisa menjadi sumber informasi biografi singkat pembuat karya dan sedikit informasi dari sosial media yang digunakan untuk bisa dicari dan tertarik kepada pembuat buku.

4.8.2 Hasil Implementasi



Gambar 4. 28 Hasil Implementasi Buku Cetak

Hasil implementasi adalah sebuah buku aktivitas safety riding yang menggunakan ilustrasi digital dengan teknik kartun sehingga memberikan kesan simpel dan mudah dan diakhir halaman terdapat permainan anak untuk mengasah kemampuan motorik kasar dan halus.

4.8.3 Media Pendukung

1. Poster

a. Konsep

Terdiri dari ilustrasi Safee dan Rida dengan warna baju merah dan pink dan background langit biru cerah dengan taman bermain. Ada juga *link bar code* untuk masuk ke desain gambar.

b. Desain Poster



Gambar 4. 29 Desain Poster

Dipilihnya poster karena pesan yang jelas dapat menarik perhatian orang yang melihatnya. Gambar dan warna yang menarik dapat membuat poster lebih mudah diingat. Poster harus dapat menyampaikan pesan dengan cepat dan mudah dipahami, dan penggunaan kata-kata yang singkat dan padat sangat penting.

2. X-banner

a. Konsep

Konsep yang digunakan untuk X-banner adalah untuk menampilkan semua karakter sesuai dengan keyword yang didapat yaitu “learning” oleh karna itu X-banner dengan judul bersepeda dengan aman.

b. Desain X-banner



Gambar 4. 30 Desain X-Banner

Dipilihnya X-Banner bisa menjadi alat promosi yang efektif dan mudah digunakan. Banner-banner ini ringan dan mudah dibongkar pasang, sehingga mudah dibawa ke mana pun. Banner-banner ini relatif murah dan dapat digunakan berulang kali.

3. Feed instagram

a. Konsep

Desain feed Instagram menggunakan warna RGB dan berukuran 1080 x 1080 pixel seperti cover buku hanya saja dengan tambahan yang diperlukan sebelum bersepeda

b. Desain feed instagram



Gambar 4. 31 Desain Feed Instagram

Dengan banyak pengguna, Instagram dipilih karna platform media sosial yang populer. Dengan menggunakan media pendukung untuk meningkatkan pengikut dan interaksi akun.

4. Stiker

Stiker dipilih karna memiliki berbagai macam bentuk tidak hanya satu desain saja bisa sehingga memilih stiker karena bisa ditempelkan diberbagai media sesuai keinginan anak-anak dan tidak terlalu berat dan besar.



Gambar 4. 32 Desain Stiker Cetak



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul perancangan buku aktivitas safety riding sebagai upaya edukasi anak usia 4-7 tahun dengan teknik digital ilustrasi, pentingnya keselamatan aktivitas safety riding bersepeda untuk anak usia 4-7 tahun menekankan pentingnya keselamatan sebagai prioritas utama. Melalui pemahaman dan penerapan aturan keselamatan, anak-anak dapat menikmati kegiatan bersepeda dengan risiko minimal dengan pemakaian perlengkapan keselamatan, terutama helm, dianggap sebagai langkah krusial dalam menjaga keamanan anak saat bersepeda dengan kesadaran akan pentingnya menggunakan perlengkapan ini tidak hanya melibatkan anak-anak, tetapi juga guru sebagai contoh yang baik serta pendekatan edukatif dan menyenangkan.

sehingga pada bab ini menekankan pentingnya menjadikan pembelajaran keselamatan bersepeda sebagai pengalaman yang edukatif dan menyenangkan. melibatkan anak-anak dalam kegiatan belajar yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang keselamatan tanpa mengurangi aspek apapun. Peran guru sangat penting dalam mendukung aktivitas safety riding bersepeda anak usia 4-7 tahun, guru dapat berperan sebagai pengajar, pendukung, dan pengawas agar anak-anak merasa aman dan terbimbing.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti berharap dapat melakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan media yang lebih interaktif, seperti motion graphics dan lainnya. Sehingga menjadi daya tarik tersendiri sehingga anak-anak usia 4-7 tahun untuk lebih tertarik dengan melakukan penerapan dan membaca buku daripada hanya menggunakan alat komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, K. (2010). Pengantar Tipografi. Jakarta: Elexmedia Computindo.
- Amborse, G. a. (2005). Basics Design : Layout. London: AVA Publishing.
- Deepublish. (2020). Pengertian, buku, jenis, dan manfaatnya. Retrieved from deepublishstore.com : <https://deepublishstore.com/pengertian-buku/>
- Fatimah, (2016). Teknik Analisis Swot. Yogyakarta: PT.Anak Hebat Indonesia
- Gamal, T. (2018). Perpaduan Warna Harmonis menggunakan Teori Warna & Seni. Retrieved from serupa.id: <https://serupa.id/perpaduan-warna/>
- Kusrianto, A. (2007). Academia. Retrieved from academia.edu: https://www.academia.edu/30038447/Pengertian_ilustrasi
- Paul Harris, G. A. (2005). Basic Design (Vol. 2). Worthing UK: AVA Publishing.
- Prawira, S. D. (1989). 4 Warna sebagai salah satu unsur seni dan desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Rustan, S. (2010). Layout Dasar dan Penerapannya. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Rustan, S. (2011). Huruf Font Tipografi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sugihartono, R. P. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak. Jurnal e-Proceeding of Art&Design, 2, 1099-1108.
- Soetjiningsih. (2013). Tumbuh Kembang Anak, Edisi 2. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC
- Walidin, W., Saifullah, & Tabrani. (2015). Metodologi penelitian kualitatif & grounded theory. FTK Ar-Raniry Press.