

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah

Sebelum mengidentifikasi masalah yang ada, langkah awal yang harus dilakukan adalah memahami dengan seksama masalah yang sedang dihadapi (*Empathize*), yang membutuhkan pengumpulan informasi melalui wawancara, observasi, dan kajian *literature*. Langkah ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang kebutuhan dan hambatan yang dihadapi.

A. Hasil Wawancara

1. Guru

Wawancara dilakukan di sekolah dengan melibatkan 3 guru wali kelas. Pertanyaan yang diajukan pertanyaan terbuka. Guru menyatakan bahwa anak-anak merespons positif saat menerima pengajaran mengenai “empat kata ajaib” (maaf, terima kasih, permisi, dan tolong) di kelas. Anak-anak secara aktif mengikuti instruksi dan menggunakan kata-kata tersebut ketika diminta oleh guru. Namun, terdapat penurunan konsistensi penggunaan saat anak-anak berada dalam situasi informal, seperti bermain di luar kelas atau saat tidak berada di bawah pengawasan langsung. Terjadi beberapa kasus bahkan dengan guru, anak yang sangat sulit untuk mengucapkan kata “maaf” walaupun dia salah. Ada beberapa anak yang menggunakan bahasa kasar. Ada pula yang tidak menggunakan kata “tolong” ketika ingin meminta bantuan, sehingga terkesan menyuruh dan menyepelekan teman. Faktor lingkungan, seperti pengaruh teman sebaya dan juga teknologi seperti

menggunakan *gadget* dan *game online* tanpa pengawasan orang dewasa, juga mempengaruhi anak untuk tidak menggunakan kata-kata sopan. Guru juga menyebutkan bahwa media edukatif di sekolah saat ini kurang interaktif dan menarik, sehingga anak-anak tidak selalu terlibat secara penuh dalam pembelajaran kesopanan. Guru menekankan pentingnya media kreatif, seperti buku interaktif, untuk mempertahankan perhatian anak dan mengajarkan nilai-nilai kesopanan dengan cara yang lebih menyenangkan. Sampai saat ini guru tetap konsisten mengajarkan dan mengingatkan kepada anak-anak untuk tetap berperilaku baik dan tidak lupa menerapkan “empat kata ajaib”.

2. Orang Tua

Wawancara dilakukan dengan 6 orang tua siswa, menggunakan pertanyaan terbuka. Dari 6 narasumber, semuanya menyatakan bahwa tantangan terbesar adalah persaingan dengan gawai. Empat dari lima orang tua secara spesifik mengharapkan adanya media edukatif fisik yang bisa digunakan bersama anak untuk memperkuat ikatan. Namun, keterbatasan waktu dan pengaruh teknologi, menjadi tantangan besar dalam menjaga konsistensi penggunaan kata-kata tersebut. Banyak anak lebih tertarik pada media digital daripada buku fisik, yang membuat proses belajar di rumah kurang efektif. Beberapa orang tua menyebutkan bahwa media edukasi yang kreatif dan menyenangkan dapat membantu memperkuat pembelajaran di rumah. juga mengharapkan adanya kolaborasi yang lebih erat antara sekolah dan rumah untuk memastikan konsistensi pembiasaan penggunaan “empat kata ajaib” di kedua lingkungan tersebut. Mayoritas orang tua menganggap bahwa pemahaman dan penerapan “empat kata ajaib” (terima kasih, maaf, permisi,

dan tolong) pada anak-anak sangat penting, khususnya dalam interaksi sehari-hari. Namun, meskipun sebagian besar setuju tentang pentingnya kata-kata ini, kenyataannya hanya beberapa yang menyatakan bahwa anak-anak sering mengucapkan kata “terima kasih” setelah menerima bantuan, dan hanya sebagian yang menyebut anak-anak mengucapkan kata “maaf” setelah melakukan kesalahan, disebabkan keterlibatan ego pada diri anak-anak.

Penggunaan kata “permisi” dan “tolong” juga lebih jarang terlihat, mengindikasikan bahwa meskipun ada kesadaran akan pentingnya kata-kata ini, penerapannya masih tidak konsisten baik di sekolah maupun di rumah. Orang tua merasa pengajaran tentang “empat kata ajaib” di lingkungan pendidikan formal dan informal masih kurang cukup. Meskipun orang tua menilai “empat kata ajaib” sangat penting, konsistensi penggunaan oleh anak-anak masih rendah. Ini menunjukkan bahwa meskipun pemahaman akan pentingnya kata-kata tersebut ada, penerapannya belum sepenuhnya konsisten. Orang tua setuju bahwa pemahaman dan penerapan kata-kata ini dapat membantu anak-anak menjadi lebih sopan, membentuk karakter yang baik, serta mengurangi potensi konflik atau bullying. Pengaruh teknologi, seperti media sosial dan *game* online, dinilai cukup besar terhadap perilaku anak-anak, yang mungkin mempengaruhi kebiasaan menggunakan kata-kata sopan dan memperburuk pengajaran nilai-nilai tersebut. Orang tua menganggap penggunaan *gadget* mengurangi waktu anak untuk belajar nilai kesopanan, karena anak-anak lebih sering menghabiskan waktu dengan *game* atau konten digital lainnya, sehingga teknologi menjadi hambatan utama dalam pembentukan kebiasaan positif.

3. Anak-anak

Anak-anak menunjukkan bahwa memahami arti dan fungsi “empat kata ajaib”, namun sering kali merasa tidak perlu menggunakannya saat berada bersama teman-teman di luar kelas lebih cenderung menggunakan kata-kata ini saat diingatkan oleh guru atau dalam situasi formal. Ada beberapa kasus yang mengakibatkan perkelahian karena anak yang tidak bicara sopan, bahkan tidak meminta maaf kepada temannya jika melakukan kesalahan. Ada pula yang tidak menggunakan kata “tolong” ketika ingin meminta bantuan, sehingga terkesan menyuruh dan menyepelekan teman. Salah satu temuan kunci dari wawancara adalah adanya pemisahan konteks; seorang siswa kelas 3 menyatakan bahwa masalahnya bukan pada pengetahuan, melainkan pada pembiasaan di situasi informal. Selain itu, ketika ditunjukkan beberapa contoh buku cerita, mayoritas anak secara konsisten memilih buku dengan gambar besar dan memiliki bagian yang bisa digerakkan, yang memperkuat keputusan untuk menggunakan teknik pop-up.

Anak-anak lain juga mengungkapkan bahwa lebih suka belajar dengan cara visual dan interaktif, seperti menggunakan buku interaktif atau bermain dengan media yang menarik. Konselor kesiswaan menyatakan bahwa penggunaan “empat kata ajaib” memiliki dampak positif pada perilaku sosial anak-anak, terutama dalam meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama. Namun, tantangan terbesar adalah menjaga konsistensi penerapan di lingkungan non-formal dan mengatasi pengaruh negatif lingkungan pergaulan. Konselor merekomendasikan media edukatif yang mampu memperkuat interaksi langsung antara orang tua dan anak,

seperti buku *pop-up*, karena media seperti ini dapat membangun kebiasaan positif secara perlahan.

4. Psikolog Anak

Wawancara dengan Ibu Anggi Ratnasari, seorang psikolog anak sekaligus guru, yang dilakukan, memberikan gambaran yang jelas mengenai strategi efektif dalam menanamkan empat kata ajaib (Maaf, Terima Kasih, Permisi, dan Tolong) pada anak usia sekolah dasar. Menurut beliau, keempat kata ini merupakan fondasi keterampilan sosial yang sangat mempengaruhi hubungan anak dengan lingkungannya, baik di sekolah maupun di rumah. Anak yang terbiasa menggunakannya akan lebih mudah membangun interaksi positif, memiliki empati, dan mampu mengendalikan emosi. Ibu Anggi menekankan bahwa pada masa ini merupakan waktu yang tepat untuk memperkuat pembiasaan ini karena anak sudah mampu memahami hubungan sebab-akibat dalam interaksi sosial, namun masih membutuhkan bimbingan intensif untuk konsisten menerapkannya. Tantangan terbesar yang dihadapi adalah kurangnya teladan dari orang dewasa, pengaruh media digital yang menampilkan komunikasi kurang sopan, serta rendahnya pemahaman anak tentang konteks penggunaan kata-kata tersebut. Untuk mengatasi hal ini, Ibu Anggi menyarankan beberapa langkah strategis, seperti:

- a. *Role model* dari orang dewasa sangat penting; orang tua, guru, dan lingkungan terdekat harus konsisten menggunakan kata-kata sopan ini setiap hari.
- b. Permainan peran (*role play*) dapat digunakan untuk melatih anak dalam situasi simulasi seperti bermain kantin, toko-tokoan, atau dokter-pasien.

- c. Kartu tantangan harian atau checklist dapat diberikan untuk memotivasi anak menggunakan “empat kata ajaib” minimal sekali dalam situasi nyata setiap hari.
- d. Membacakan cerita interaktif yang relevan dan mengajak anak berdiskusi setelahnya akan membantu memperkuat pemahaman.
- e. Penguatan positif seperti pujian, stiker, atau poin sebagai apresiasi ketika anak menggunakan kata-kata sopan dengan tepat.
- f. Media digital edukatif berupa video, lagu, atau aplikasi interaktif juga dinilai efektif jika dipilih dengan cermat.
- g. Di lingkungan sekolah, kegiatan proyek kolaboratif seperti membuat mural, poster, atau mengadakan “Hari empat kata ajaib” dengan lomba cerita dan drama juga bisa menjadi cara kreatif yang memotivasi anak.
- h. Kombinasi antara media edukasi interaktif, keterlibatan aktif orang tua dan guru, serta pembiasaan sehari-hari dengan metode yang menyenangkan akan membuat anak lebih mudah menginternalisasi nilai kesopanan, sehingga penerapannya tidak hanya berhenti di ruang belajar, tetapi terbawa dalam perilaku sehari-hari.

5. Penanggung Jawab Perpustakaan

Wawancara dengan penanggung jawab perpustakaan memiliki dua fungsi strategis. Pertama, sebagai validasi preferensi pengguna, di mana beliau mengonfirmasi secara objektif bahwa buku interaktif adalah jenis koleksi yang paling diminati siswa. Kedua, sebagai analisis kesenjangan (*gap analysis*), di mana terungkap bahwa koleksi buku *pop-up* bertema spesifik sopan santun masih sangat

terbatas di sekolah. Kedua temuan ini memperkuat urgensi dan relevansi dari perancangan media ini. Di perpustakaan pun, anak-anak menunjukkan minat tinggi terhadap buku interaktif. Penanggung jawab perpustakaan menyarankan agar koleksi buku diperbanyak, karena buku yang menarik mampu memotivasi anak untuk membaca lebih sering dan mempelajari nilai-nilai moral.



Gambar 3. 1 Wawancara dengan guru dan orang tua

(Sumber: Dokumentasi peneliti)

B. Hasil Observasi

Observasi di sekolah menunjukkan bahwa anak-anak menggunakan “empat kata ajaib” ketika diingatkan oleh guru atau dalam situasi terstruktur, seperti saat pembelajaran di kelas. Namun, dalam situasi informal, seperti bermain dengan teman, penggunaan kata-kata tersebut sering tidak konsisten. Sering terjadi konflik sesama teman, karena tidak mau mengakui kesalahan dan meminta maaf. Ada juga yang tidak menggunakan kata “tolong” ketika ingin meminta sesuatu ataupun meminta bantuan, sehingga terkesan menyuruh dengan nada yang tidak sopan. Konsistensi penggunaannya masih rendah, terutama saat anak-anak berada di luar kelas atau ketika tidak ada pengawasan langsung dari guru atau orang tua. Anak menggunakan kata-kata sopan ini ketika diingatkan. Pengaruh teman sebaya juga menjadi faktor penting, dimana anak merasa tidak perlu menggunakan kata sopan saat bersama teman, dan guru menyebutkan bahwa lingkungan teman sebaya,

pembiasaan sehari-hari adalah penyebab tidak konsistennya tersebut. Di perpustakaan, ditemukan bahwa anak-anak tertarik pada buku bergambar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Sayangnya, perpustakaan sekolah masih memiliki koleksi terbatas buku *pop-up* dengan tema edukasi seperti penggunaan “empat kata ajaib” ini, sehingga peluang untuk mengajarkan kesopanan melalui media ini belum optimal. Guru dan orang tua mengonfirmasi bahwa media edukasi saat ini belum cukup efektif dalam menarik perhatian anak-anak. Guru dan orang tua sepakat bahwa diperlukan media yang menyenangkan sekaligus edukatif.



Gambar 3. 2 Observasi pada saat anak-anak interaksi dengan teman ketika istirahat

(Sumber: Dokumentasi peneliti)



Gambar 3. 3 Observasi ketika anak-anak kegiatan belajar mengajar
(Sumber: Dokumentasi peneliti)



Gambar 3.4 Wawancara dan observasi pojok literasi (perpustakaan)
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

C. Kajian *Literature*

Berdasarkan hasil *study literature*, terdapat beberapa masalah utama dalam penerapan empat kata ajaib “maaf”, “terima kasih”, “permisi” dan “tolong”. Penerapan konsisten nilai-nilai ini masih menjadi tantangan, terutama di luar lingkungan formal seperti sekolah. Anak-anak cenderung mengurangi penggunaan kata sopan ketika berada di bawah pengaruh teman sebaya atau tidak diawasi langsung oleh guru atau orang tua (Suciadi & Pinasthika, 2024). Selain itu, pengaruh teknologi dan konten digital mengurangi minat anak terhadap buku biasa, membuat proses pembelajaran di rumah menjadi kurang efektif (An’noor & Hasyim, 2020). Orang tua juga menyebutkan keterbatasan waktu sebagai kendala dalam membiasakan penggunaan kata-kata sopan secara konsisten, karena anak-anak lebih memilih *gadget* atau *game* online sebagai hiburan (Madani et al., 2023). Di sekolah, guru menyatakan bahwa media edukatif saat ini kurang menarik dan interaktif, sehingga tidak sepenuhnya mampu mempertahankan perhatian anak-anak dalam pembelajaran kesopanan (Putri, 2021). Kolaborasi antara orang tua dan guru juga masih belum optimal, sehingga menimbulkan kesenjangan dalam pembiasaan nilai kesopanan di rumah dan di sekolah. Untuk memahami kebutuhan

audiens, tinjauan dilakukan pada teori pembelajaran yang relevan. Teori *Taksonomi Dale* (1969) menyoroti bahwa pengalaman belajar yang konkret. *Dual Coding Theory* (Paivio, 1971) mendukung bahwa kombinasi teks dan gambar dalam buku *pop-up* mampu memperkuat proses pemahaman dan memori anak. Teori-teori ini mengindikasikan adanya kebutuhan akan media edukasi yang visual, interaktif, dan memberikan pengalaman multisensori untuk menanamkan nilai kesopanan secara efektif.

Define

Tahap define merupakan proses merumuskan permasalahan berdasarkan hasil pengumpulan data pada tahap empati. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan kajian literatur, kemudian direduksi menggunakan pendekatan *5W+1H* (*What, Why, Who, Where, When, dan How*) untuk menemukan akar masalah secara lebih fokus.

Berdasarkan hasil reduksi data, permasalahan utama yang ditemukan adalah rendahnya penerapan nilai sopan santun dalam bentuk “empat kata ajaib” (maaf, tolong, terima kasih, dan permisi) secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun anak-anak mengetahui arti dari kata-kata tersebut, sering tidak menggunakannya secara spontan, terutama dalam situasi nonformal seperti saat bermain atau berinteraksi dengan teman sebaya. Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya penerapan tersebut antara lain:

- a. Kurangnya peran orang tua dalam mendidik, menerapkan, dan mengawasi anak, serta minimnya pembiasaan konsisten di rumah dan sekolah.

- b. Pengaruh teknologi dan gawai yang lebih disukai anak dibandingkan media edukatif fisik. Orang tua mengalami kendala dalam membatasi waktu penggunaan gawai dan membiasakan anak berperilaku sopan.
- c. Konsistensi penggunaan yang rendah. Anak-anak memahami arti kata-kata tersebut, tetapi jarang menggunakannya di luar pengawasan guru atau orang tua, terutama dalam interaksi informal.
- d. Pengaruh teman sebaya dan lingkungan. Anak cenderung mengikuti kebiasaan kelompok yang sering mengabaikan penggunaan bahasa sopan.
- e. Kurangnya koordinasi antara sekolah dan rumah yang menyebabkan penerapan empat kata ajaib tidak konsisten di kedua lingkungan.

Kondisi ini menciptakan kesenjangan antara pengetahuan dan praktik. Anak-anak memahami teori “empat kata ajaib” di sekolah, namun gagal menerapkannya secara spontan dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan ini bukan semata kesalahan anak, melainkan akibat ekosistem yang kurang mendukung, seperti:

- a. Minimnya *role model* dan pembiasaan konsisten dari orang tua di rumah.
- b. Tidak adanya media edukasi yang mampu bersaing dengan daya tarik gawai.
- c. Lemahnya jembatan komunikasi antara materi sekolah dan penerapannya di rumah.

Oleh karena itu, anak-anak beserta orang tua membutuhkan media edukasi interaktif yang dapat digunakan bersama, sekaligus memberdayakan orang tua untuk menjadi *role model* kesopanan. Media ini harus mampu menjembatani

kesenjangan tersebut, menghadirkan pengalaman belajar yang menarik bagi anak, menyenangkan, dan efektif memperkuat nilai kesopanan di tengah dominasi media digital.

3.1.2 Pemecahan Masalah (*Ideate*)

Pada tahap *ideate*, penulis mengembangkan berbagai ide solusi kreatif berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna dan konteks permasalahan solusi yang dipilih oleh peneliti adalah media fisik berupa buku *pop-up*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang menyoroti tantangan utama berupa persaingan dengan daya tarik gawai, maka keputusan desain diarahkan untuk menciptakan media fisik yang mampu menyaingi pengalaman digital. Hal yang dipertimbangkan yaitu pilihan gaya ilustrasi kartun dengan palet warna cerah untuk menarik perhatian visual anak dan penerapan mekanisme *pop-up* yang interaktif untuk memberikan pengalaman kinestetik dan menjaga keterlibatan anak, menjawab kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh buku cerita konvensional. Solusi ini pun dikembangkan berdasarkan prinsip dan teori pendidikan anak, dengan alasan sebagai berikut:

1. Media Edukasi Buku *Pop-up*

Buku *pop-up* dipilih sebagai solusi utama karena menggabungkan elemen visual dan verbal yang mendukung peningkatan pemahaman anak (Dual Coding Theory, Paivio, 1971). Format 3D dan interaktif memungkinkan anak lebih terlibat secara visual dan kinestetik.

2. Pengalaman Belajar Konkret

Mengacu pada *Cone of Experience* dari Taksonomi Dale, media buku *pop-up* memberikan pengalaman belajar konkret dan menyenangkan, sehingga memudahkan anak untuk menyerap dan mengingat nilai-nilai moral.

3. Mengurangi Distraksi Digital

Sebagai media fisik, buku ini tidak memerlukan perangkat elektronik, sehingga dapat mengurangi gangguan dari gawai dan membuat anak lebih fokus dalam proses pembelajaran (Teori Behavioral, Skinner, 1953).

4. Kolaborasi Sekolah dan Orang Tua

Buku dirancang agar dapat digunakan bersama guru dan orang tua untuk memperkuat internalisasi nilai moral secara konsisten, baik di sekolah maupun di rumah (Teori Ekologi Perkembangan, Bronfenbrenner, 1979).

5. Fleksibilitas Media

Buku *pop-up* tidak membutuhkan teknologi atau akses internet, menjadikannya media yang fleksibel dan mudah digunakan di berbagai lingkungan dan situasi.

6. Pendidikan Karakter yang Menyenangkan

Aktivitas membaca yang menyentuh aspek kognitif dan emosional membantu proses internalisasi nilai dalam diri anak (Teori Pendidikan Karakter,

Lickona, 1991). Pengalaman yang menyenangkan juga meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran.

7. Rekomendasi Tambahan

Sebagai tindak lanjut, disarankan adanya penambahan koleksi buku *pop-up* bertema etika dan kesopanan di perpustakaan sekolah untuk memperluas akses dan memperkuat budaya literasi karakter.

3.2 Perancangan

3.2.1 Konsep dan Proses Perancangan

3.2.1.1 Target Audiens

Perancangan media edukasi buku *pop-up* "Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi" ini menyasar audiens yang berlapis, terdiri dari audiens primer dan sekunder. Pendekatan ini dirancang secara strategis untuk memaksimalkan dampak edukatif buku, baik sebagai alat edukasi mandiri maupun sebagai media interaksi terpandu antara anak dan pendamping.

1. Audiens Primer: Anak Usia 8–12 Tahun (Pengguna Mandiri)

Kelompok ini merupakan fokus utama perancangan. Pada rentang usia ini (kelas 2 hingga 6 SD), anak berada dalam fase perkembangan kognitif dan sosial yang krusial untuk internalisasi nilai-nilai moral. Target audiens ini sebagai pengguna mandiri yang dapat berinteraksi dengan buku secara independen.

Demografis:

- a. Usia: 8–12 tahun.
- b. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan (konten bersifat universal).
- c. Bahasa: Bahasa Indonesia.
- d. Karakteristik: Telah memiliki kemampuan membaca yang memadai untuk memahami alur cerita dan dialog secara mandiri.

Psikografis:

- a. Minat: Memiliki ketertarikan tinggi pada media visual, cerita petualangan, dan elemen interaktif yang menantang rasa ingin tahu.
- b. Gaya Belajar: Cenderung dominan pada gaya belajar visual (melalui gambar dan warna) dan kinestetik (melalui aktivitas fisik seperti membuka elemen *pop-up*).
- c. Kebutuhan Sosial-Emosional: Sedang aktif belajar memahami norma sosial, membangun hubungan pertemanan, dan mengembangkan pemahaman tentang benar dan salah. Buku ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan menyajikan dilema moral dalam konteks yang relevan.

Fisiografis:

- a. Kemampuan Motorik: Telah memiliki koordinasi motorik halus yang berkembang baik, memungkinkan untuk mengoperasikan mekanisme *pop-up* (membuka, menarik, melipat) tanpa kesulitan dan risiko merusak buku.

2. Audiens Sekunder: Anak Usia 5–7 Tahun dan Pendamping (Pengguna Terpandu & Fasilitator)

Kelompok ini terdiri dari dua sub-kelompok yang perannya saling melengkapi: anak usia dini sebagai pengguna terpandu, serta orang tua dan guru sebagai fasilitator. Anak Usia 5–7 Tahun (Kelas PAUD – Kelas 2 SD): Meskipun kemampuan membaca yang masih dalam tahap perkembangan, kelompok ini tetap menjadi target penting. Bagi target audiens, buku ini berfungsi sebagai media interaksi terpandu. Fokusnya bukan pada pemahaman teks secara mandiri, melainkan pada:

- a. Stimulasi Visual: Ilustrasi yang cerah dan ekspresif dirancang untuk menarik perhatian target audiens.
- b. Pengalaman Kinestetik: Elemen *pop-up* menjadi pemicu utama rasa ingin tahu dan keterlibatan, di mana target audiens dapat mengeksplorasi buku secara fisik dengan bimbingan.
- c. Pembelajaran Melalui Dongeng: Cerita disampaikan oleh pendamping, menjadikan buku ini sebagai alat mendongeng yang interaktif.

Orang Tua dan Guru (Fasilitator): Kelompok ini memegang peran krusial sebagai jembatan antara konten buku dan pemahaman anak, terutama untuk audiens yang lebih muda.

- a. Kebutuhan: Mencari media edukatif yang efektif, menarik, dan tidak berbasis gawai untuk menanamkan nilai karakter pada anak.
- b. Peran:

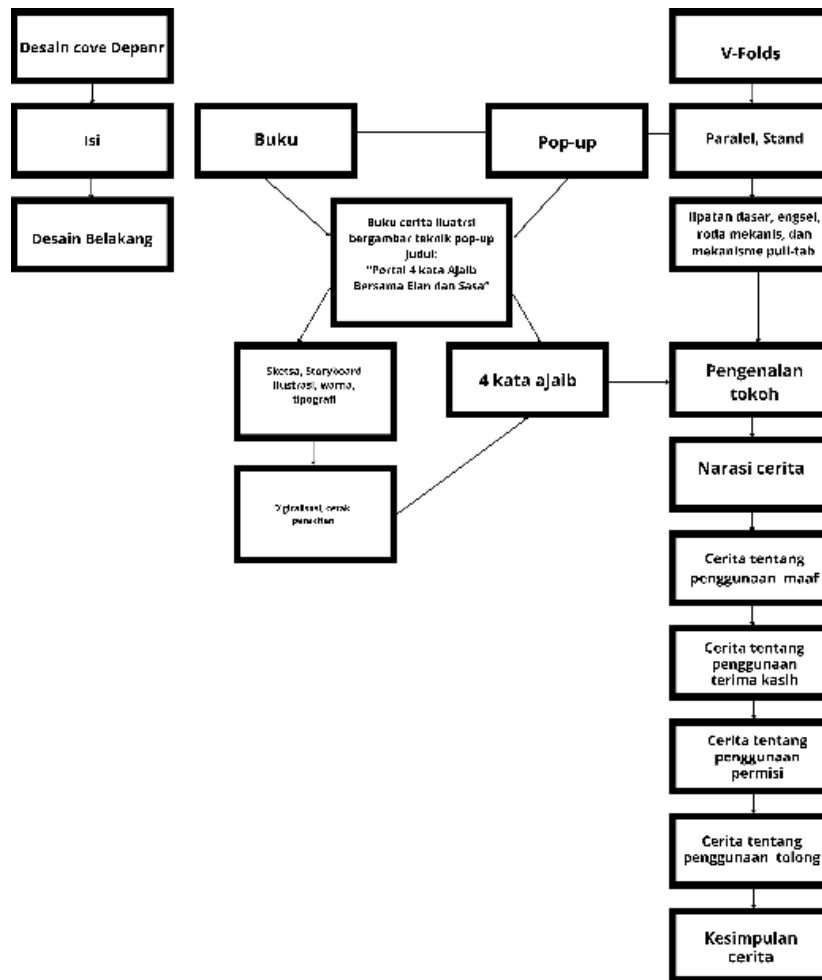
1. Sebagai Narator: Membacakan cerita dan membantu anak memahami alur serta pesan moralnya.
2. Sebagai Fasilitator Diskusi: Menggunakan adegan dalam buku sebagai titik awal untuk berdiskusi tentang penerapan "empat kata ajaib" dalam kehidupan sehari-hari.
3. Sebagai Model Perilaku: Memperkuat nilai-nilai yang diajarkan dalam buku melalui interaksi langsung saat membaca bersama.

Dengan strategi audiens yang berlapis ini, buku *pop-up* "Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi" dirancang untuk menjadi alat edukasi yang fleksibel dan berdaya jangkauan luas, mendorong pembelajaran mandiri bagi anak yang lebih tua sekaligus memperkuat ikatan dan proses belajar bersama antara anak usia dini dengan orang tua dan guru.

Konsep penelitian dalam pembuatan buku ilustrasi *pop-up* edukasi tentang “empat kata ajaib” dasar dilakukan melalui beberapa tahap, dimulai dengan pembuatan *Brainstorming*, penyusunan *moodboard*, pemilihan jenis huruf, serta penyusunan informasi yang akan disampaikan dalam buku tersebut.

3.2.1.2 Brainstorming

Dalam tahap *Brainstorming* yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.5 Brainstorming

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

3.2.1.3 Konsep Media Buku

Media utama yang dirancang dalam proyek ini adalah buku ilustrasi cerita bergambar dengan teknik *pop-up* yang berjudul “Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi”. Buku ini dikembangkan sebagai media edukatif yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman dan penerapan nilai-nilai sopan santun pada anak-anak melalui penggunaan empat kata ajaib: maaf, tolong, terima kasih, dan permissi. Buku

dirancang dalam ukuran 20 x 20 cm untuk halaman isi, sedangkan sampul buku (*cover*) menggunakan ukuran 25 x 25 cm untuk memberikan perlindungan ekstra terhadap elemen *pop-up* dan menciptakan kesan visual yang menarik bagi anak-anak.

Cerita yang diangkat dalam buku ini mengisahkan dua tokoh anak kembar, yaitu Luna dan Tara. Suatu malam, keduanya tertidur dan secara ajaib masuk ke dalam dunia fantasi bernama Taman Mimpi. Di dunia ini, menghadapi berbagai tantangan yang hanya dapat diselesaikan dengan menggunakan empat kata ajaib secara tepat dan tulus. Tujuan adalah kembali ke dunia nyata, namun hal tersebut hanya bisa dicapai apabila mampu memahami makna serta mengaplikasikan keempat nilai sopan santun tersebut dalam berbagai situasi. Pendekatan naratif menggunakan unsur imajinasi dipilih berdasarkan hasil kajian literatur dan wawancara dengan psikolog anak, yang menunjukkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar lebih mudah tertarik dan terlibat dalam cerita yang bersifat imajinatif. Meski demikian, konflik dan pesan dalam cerita tetap relevan dengan konteks kehidupan nyata anak-anak, seperti dinamika pertemanan, permintaan maaf, kerja sama, serta pentingnya bersikap sopan dalam keseharian. Setiap halaman buku memuat ilustrasi cerita bergambar yang mendukung narasi teks, dengan tambahan mekanisme *pop-up* yang muncul secara interaktif sesuai dengan perkembangan cerita. Elemen *pop-up* ini dirancang untuk tidak hanya memperkuat pengalaman visual, tetapi juga menstimulasi aspek kognitif dan motorik anak, serta meningkatkan minat baca melalui pengalaman eksploratif yang menyenangkan. Dengan perpaduan antara ilustrasi, cerita naratif, dan teknik *pop-up*, buku ini diharapkan dapat menjadi media

edukatif yang efektif dalam membantu anak memahami dan membiasakan penggunaan empat kata ajaib secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

3.2.1.4 Bahan

Dalam perancangan buku “Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi”, bahan utama yang digunakan adalah kertas krungkut. Pemilihan bahan ini didasarkan pada pertimbangan fungsional dan estetika yang sesuai dengan karakteristik buku *pop-up*, serta kebutuhan pengguna utamanya, yaitu anak-anak usia sekolah dasar.

Kertas krungkut dipilih karena memiliki tekstur yang kokoh dan tebal, sehingga mampu menopang elemen-elemen *pop-up* yang memerlukan kekuatan lipatan dan daya tahan dalam penggunaan berulang. Selain itu, bahan ini tidak mudah sobek, menjadikannya aman dan tahan lama ketika digunakan oleh anak-anak yang cenderung aktif dalam berinteraksi dengan media fisik. Kelebihan lainnya adalah kemampuannya mempertahankan bentuk tanpa meninggalkan bekas lipatan yang mengganggu, yang sangat penting dalam menjaga estetika visual dan fungsionalitas mekanisme *pop-up*. Dengan karakteristik tersebut, kertas Krungkut menjadi pilihan yang tepat untuk mendukung ketahanan, kenyamanan, dan daya tarik buku ini sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Bagian *cover* buku “Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi” menggunakan *hardcover* sebagai bahan utama. *Hardcover* dipilih karena memberikan perlindungan yang kuat terhadap isi buku, meningkatkan daya tahan terhadap kerusakan fisik, serta memberikan kesan kokoh. Permukaan *hard cover* kemudian dilapisi dengan bahan sejenis kertas sintetis, untuk memberikan ketahanan ekstra

terhadap kelembaban kotoran, serta cipratan air yang mungkin terjadi saat buku digunakan oleh anak-anak. Pelapisan ini juga membuat permukaan *cover* menjadi lebih mudah dibersihkan dan tidak mudah kusam meskipun sering disentuh. Pemilihan kombinasi *hard cover* dan lapisan sintetis anti air ini bertujuan untuk memastikan bahwa buku tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tahan lama, aman, dan ramah digunakan dalam berbagai kondisi, baik di rumah maupun di lingkungan sekolah.

3.2.1.5 Moodboard

Berisi referensi warna, penggunaan tipografi, teknik *pop-up* dan contoh ilustrasi untuk memastikan tampilan visual buku konsisten dan sesuai dengan tema ceria dan edukatif.

1. Palet Warna

Menggunakan warna cerah seperti kuning, biru, dan hijau untuk menciptakan kesan positif dan menarik bagi anak-anak. Secara psikologis, warna-warna tersebut memicu emosi yang mendukung proses belajar. Kuning, misalnya, menstimulasi kebahagiaan, energi, dan kreativitas, sehingga meningkatkan fokus dan antusiasme anak. Biru memberikan rasa tenang dan nyaman, membantu anak lebih terkonsentrasi dan merasa rileks selama proses belajar. Sementara itu, hijau melambangkan keseimbangan dan pertumbuhan, menghadirkan kesegaran dan harmoni. Kombinasi warna-warna ini tidak hanya menarik perhatian anak tetapi juga memperkuat daya tarik visual buku, menjadikannya lebih menarik dibanding media edukasi lain. Serta menggunakan perpaduan warna soft purple. Warna *soft*

purple dipilih sebagai warna dominan dalam buku *pop-up* “Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi” karena secara psikologis dan visual mampu merepresentasikan suasana magis dan imajinatif yang erat dengan dunia anak. Menurut teori warna, ungu merupakan perpaduan antara merah yang energik dan biru yang menenangkan, sehingga menghasilkan nuansa yang sarat makna, termasuk imajinasi, keajaiban, dan spiritualitas (Birren, 1978). Dalam versi lembutnya, warna ini memberikan kesan hangat, tenang, dan tidak mengintimidasi, sehingga cocok untuk anak-anak. Warna *soft purple* juga sering digunakan dalam media visual anak bertema fantasi seperti kartun dan animasi, sehingga secara tidak langsung telah dikenali sebagai simbol dunia ajaib. Selain itu, secara visual warna ini menciptakan kontras lembut yang membantu elemen-elemen penting dalam ilustrasi menonjol tanpa berlebihan, sekaligus menjaga fokus dan kenyamanan visual anak saat membaca.



Gambar 3. 6 *psychology of colours*

(Sumber: pinterest)

Berikut adalah beberapa makna dan pertimbangan dalam pemilihan warna untuk rancangan penelitian ini:

a. Menarik Perhatian

Warna-warna cerah dipilih seperti merah, kuning, biru, dan hijau sering karena mampu menarik perhatian secara visual. Warna-warna ini menciptakan kesan ceria dan menyenangkan, yang membuat anak-anak lebih tertarik untuk membuka dan menjelajahi isi buku.

b. Membangkitkan Emosi Positif

Warna kuning dipilih karena melambangkan kegembiraan dan optimisme, sementara biru memberikan rasa tenang. Penggunaan warna-warna ini dalam ilustrasi membantu menciptakan suasana yang mendukung cerita dan dapat membuat anak-anak merasa lebih nyaman dan senang saat membaca.

c. Memudahkan Identifikasi dan Memahami Karakter

Dalam rencana perancangan penelitian ini, warna yang digunakan untuk memberikan identitas kepada karakter. Karakter utama memiliki warna pakaian yang berbeda atau lebih menonjol dibandingkan karakter lainnya. Ini memudahkan anak-anak untuk mengenali karakter-karakter dalam cerita.

d. Membantu Mengarahkan Perhatian

Kontras warna yang kuat, seperti kombinasi antara latar belakang terang dengan elemen-elemen berwarna gelap, membantu mengarahkan perhatian anak-anak pada elemen penting dalam cerita, seperti ekspresi wajah atau tindakan karakter. Ini juga

membantu dalam memahami urutan cerita dan pesan utama yang ingin disampaikan.

e. Mendukung Imajinasi dan Kreativitas

Warna yang digunakan dalam rancangan penelitian ini dipilih karena untuk memicu imajinasi anak-anak. Kombinasi warna yang tidak biasa atau pemandangan yang penuh warna dapat menginspirasi anak untuk membayangkan dunia cerita dengan cara yang lebih kreatif, sehingga memperkaya pengalaman membaca .

f. Menyampaikan Nilai atau Tema Cerita

Warna yang dipilih untuk menyampaikan pesan atau tema cerita. Mengajarkan keberanian akan menggunakan warna merah atau *orange* sebagai warna dominan, sementara cerita tentang ketenangan atau persahabatan akan menggunakan warna hijau atau biru. Pemilihan warna ini membantu anak-anak secara tidak langsung merasakan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita.

2. Gaya Ilustrasi

Karakter anak-anak dengan ekspresi jelas untuk menggambarkan emosi terkait setiap kata ajaib. Pemilihan gaya ilustrasi untuk buku anak yaitu ilustrasi yang cerah, ekspresif, dan penuh warna karena dapat menarik perhatian anak-anak, sementara ekspresi wajah yang jelas pada karakter membantu memahami emosi dan hubungan sosial dalam cerita. Gaya ilustrasi yang menggabungkan elemen kartun dengan sedikit sentuhan semi-realistik pada perancangan ini dipilih karena dapat memberikan keseimbangan antara fantasi dan kenyataan, memperkaya pengalaman visual . Pemilihan gaya ilustrasi dalam konsep perancangan ini

dikarenakan agar dapat mempengaruhi keterlibatan dan pemahaman terhadap cerita.

3. Tipografi

Menggunakan *Font Play Time With Hot*, *font* ini tidak memiliki kait (serif) di ujung huruf, sehingga lebih bersih dan mudah dibaca, terutama oleh anak-anak.



Gambar 3.7 *Font Play Time With Hot*.

(Sumber: Google Fonts)

Font Play Time With Hot dipilih dalam konsep perancangan ini karena dianggap sebagai pilihan yang tepat untuk buku *pop-up* “empat kata ajaib” karena dapat memberikan kesan personal dan akrab, seolah-olah pesan dan cerita disampaikan langsung dari seorang teman. Meskipun bergaya tulisan tangan, *font* ini tetap dapat dibaca dengan mudah oleh anak-anak, sehingga cocok digunakan untuk menyampaikan pesan edukatif seperti nilai-nilai sopan santun. Dengan penggunaan *font* ini, kesan ceria dan ramah dapat diperkuat, selaras dengan tema buku.

4. *Grid Layout*

Menata teks dan ilustrasi agar mudah dibaca dan tidak membingungkan. Penggunaan *grid layout* dalam penelitian buku *pop-up* Empat Kata Ajaib bertujuan untuk menata teks dan ilustrasi secara rapi dan mudah dibaca. Halaman akan dibagi dua kolom untuk menempatkan teks dan ilustrasi secara berdampingan. Ilustrasi utama dan elemen *pop-up* akan ditempatkan di area yang mencolok, sementara teks ditempatkan di ruang kosong (*white space*) agar tidak mengganggu ilustrasi dan tetap mudah dibaca. Alur bacaan akan disesuaikan dengan kebiasaan anak-anak, yaitu dari kiri ke kanan atau atas ke bawah.

3.2.1.6 Konsep Desain *Pop-Up* Dan Interaksi Yang Digunakan

1. Setiap halaman memiliki *pop-up* yang “muncul” ketika halaman dibuka menggunakan teknik *v-folds* atau *parallel*. Teknik *v-folds* atau *parallel* dipilih untuk memperkuat adegan yang menggambarkan penggunaan kata “maaf” permisi, dan tolong, sehingga setiap kali halaman dibuka, elemen visual utama menonjol dan anak lebih terfokus pada nilai tersebut.
2. *Lift-the-flap* digunakan sebagai interaktif tersembunyi yang harus dibuka dengan kata-kata tertentu (misalnya, “terimakasih” atau “Permisi”). *Lift-the-flap* digunakan pada bagian 'terima kasih' untuk menciptakan elemen kejutan, yang membantu anak mengingat pentingnya apresiasi."
3. *Layered pop-up* melibatkan pembuatan beberapa lapisan yang muncul di berbagai kedalaman ketika halaman dibuka. Dengan teknik ini, setiap lapisan atau “layer” ditempatkan di posisi yang berbeda, sehingga ketika buku dibuka, efek kedalaman dan perspektif tercipta. *Layered pop-up*

biasanya digunakan untuk menggambarkan pemandangan atau latar belakang yang memiliki elemen-elemen yang berada di depan dan di belakang satu sama lain, seperti hutan dengan pepohonan pada berbagai jarak atau kota dengan bangunan pada beberapa tingkat kedalaman.

4. Teknik *Pull-Tab* diterapkan untuk mengilustrasikan konsep “permisi” dengan cara yang mengharuskan anak-anak menarik elemen tertentu untuk mengungkapkan adegan atau karakter yang “minta izin” sebelum bergerak maju. Teknik *pull-tab* dipilih untuk bagian “permisi” di mana anak perlu menarik *tab* untuk membuka adegan berikutnya. Gerakan ini melambangkan perlunya izin sebelum melakukan sesuatu, sehingga anak memahami pentingnya bersikap sopan dan menghormati ruang orang lain. Teknik ini memberikan interaksi yang memperkuat pemahaman anak akan konsep meminta izin.

3.2.1.7 Konsep Cerita

Berdasarkan konsep perancangan yang telah dijabarkan, pada proses perancangan ini, peneliti akan didampingi oleh ahli media dan ahli materi yang berkaitan dengan perancangan buku *pop-up* untuk anak-anak. Kolaborasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa elemen-elemen visual dan naratif dalam buku dapat diterima dengan baik oleh anak-anak, serta mendukung pengembangan imajinatif serta pemahaman. Selain itu, peneliti juga akan melibatkan psikolog anak untuk memastikan cerita yang disampaikan sesuai dengan tahap perkembangan psikologis anak, serta untuk menyesuaikan mekanisme *pop-up* yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan emosional dalam setiap

interaksi dengan buku. Pada tahap *prototype* ini, proses mencakup pembuatan storyboard, sketsa ilustrasi hingga proses percetakan dan perakitan, yaitu sebagai berikut:

Tahapan awal dalam perancangan buku *pop-up* ini dimulai dengan proses brainstorming untuk mengeksplorasi ide-ide cerita yang relevan dengan tema edukatif “empat kata ajaib” (Maaf, Tolong, Terima Kasih, dan Permisi). *Brainstorming* dilakukan dengan mempertimbangkan hasil dari tahap empati dan *define*, termasuk temuan tentang kebiasaan anak-anak dalam menerapkan nilai kesopanan sehari-hari. Setelah melalui beberapa ide dan diskusi, diputuskan bahwa pendekatan fantasi-imajinatif menjadi pilihan utama, karena dunia imajinasi terbukti lebih menarik bagi anak-anak dan efektif dalam menyampaikan pesan moral secara tidak menggurui. Dari hasil tersebut, disusunlah konsep sinopsis cerita tentang dua anak kembar, Luna dan Tara, yang terjebak di dunia magis bernama “Taman Mimpi”. hanya bisa kembali ke dunia nyata apabila berhasil menggunakan keempat kata ajaib dengan tepat di setiap tantangan yang dihadapi. Cerita ini dikembangkan secara bertahap untuk menciptakan alur yang menarik, edukatif. Berikut konsep jalan ceritanya:

Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi

Di sebuah kamar yang hangat dan nyaman, dua anak kembar bernama Tara dan Luna sudah bersiap di atas tempat tidur Tara dan Luna yang empuk. Tara, dengan rambut keritingnya yang unik, dan Luna, dengan rambut panjang yang

dikepang rapi, menunggu momen favorit Tara dan Luna setiap malam: dongeng dari Ibu.

Malam ini, Ibu duduk di antara Tara dan Luna sambil membuka sebuah buku tua. “Malam ini, Ibu akan membacakan kisah tentang Empat Kata Ajaib,” kata Ibu dengan suara lembut. “Kata-kata ini adalah ‘Permisi’, ‘Tolong’, ‘Maaf’, dan ‘Terima Kasih’. Ini adalah kata-kata yang hebat, dan jika digunakan dengan tulus, punya kekuatan untuk mengubah dunia menjadi lebih baik.” Tara dan Luna mendengarkan dengan saksama. Buku di tangan Ibu seolah bersinar lembut dalam temaram lampu tidur. Tak lama kemudian, dengan bayangan cerita ajaib di benak Tara dan Luna, keduanya pun tertidur lelap. Tiba-tiba, Tara dan Luna merasakan tubuh Tara dan Luna menjadi ringan seolah sedang melayang. Saat membuka mata, Tara dan Luna tidak lagi berada di kamar. Di sekeliling Tara dan Luna, gelembung-gelembung raksasa melayang pelan, memantulkan cahaya magis seperti ribuan kunang-kunang. Di hadapan Tara dan Luna, berdiri sebuah gerbang megah yang terbuat dari cahaya bulan, berkilauan dan mengundang. “Wah, di mana kita, Tara?” bisik Luna, matanya berbinar takjub. “Aku tidak tahu, tapi ini... indah sekali!” jawab Tara. Dengan sedikit ragu namun penuh rasa penasaran, Tara dan Luna melangkah melewati gerbang cahaya itu. Di baliknya, terhampar sebuah taman yang luar biasa cantik. Bunga-bunga bersinar dalam gelap dan sungai kecil mengalirkan air berwarna perak. Di tengah taman, seorang wanita anggun dengan gaun sebiru langit malam dan sayap menyerupai kupu-kupu tersenyum kepada Tara dan Luna. “Selamat datang di Taman Mimpi, Tara dan Luna,” sapanya dengan suara selembut angin. “Aku adalah Ibu Peri, penjaga taman ini.”

Tara dan Luna terpesona oleh kecantikannya. Ibu Peri lalu memberikan sebuah keranjang berisi roti dan buah kepada Tara dan Luna. “Kalian akan memulai sebuah petualangan. Misi pertama kalian adalah mengantarkan keranjang ini ke rumah Nenek Sasmi di tengah hutan. Tapi hati-hati, ada penjaga di sana. Kalian hanya bisa lewat jika mengucapkan kata ajaib yang tepat.” Dengan semangat, si kembar menerima misi itu dan mulai berjalan menyusuri jalan setapak yang ditunjukkan Ibu Peri. Tak lama, Tara dan Luna melihat sebuah rumah mungil yang nyaman di antara pepohonan. Namun, saat hendak mendekat, seekor kuda poni indah dengan sayap berkilauan tiba-tiba mendarat di hadapan Tara dan Luna, menghalangi jalan. “Berhenti!” kata kuda poni itu dengan suara tegas namun tidak menakutkan. “Sebelum masuk, kata apa yang harus kalian ucapkan saat ingin berkunjung ke rumah seseorang?” Tara dan Luna saling berpandangan. Tara dan Luna teringat dongeng Ibu. Dengan serempak dan sopan, Tara dan Luna berkata, “Permisi, kami ingin bertemu Nenek Sasmi.” Kuda poni itu tersenyum, lalu terbang menyingkir dari jalan. Pintu rumah mungil itu pun terbuka, dan seorang nenek berwajah ramah dengan senyum hangat menyambut Tara dan Luna. “Silakan masuk, anak-anak baik,” kata Nenek Sasmi.

Setelah menyerahkan keranjang, Tara dan Luna melanjutkan perjalanan. Tara dan Luna tiba di sebuah padang bunga yang cerah, di mana seekor kucing oranye gembul sedang tertidur pulas di bawah sinar matahari. Saking asyiknya berlarian, Tara tidak sengaja menginjak ekor si kucing. “Meeooww..!” Kucing itu melompat kaget, lalu berlari ketakutan dan bersembunyi di balik semak-semak. Seketika, langit yang cerah menjadi gelap. Awan hitam berkumpul dan hujan deras

mulai turun disertai kilatan petir. Tara berdiri terpaku, wajahnya pucat karena merasa bersalah. “Aku... aku tidak sengaja,” bisiknya lirih. Luna mendekat, tampak cemas. “Tara, kalau kita berbuat salah, kata ajaib apa yang harus kita ucapkan?” Tara teringat lagi dongeng Ibu. Dengan langkah perlahan, ia mendekati semak tempat si kucing bersembunyi. Ia mengulurkan tangannya dengan lembut, menggendong kucing yang masih gemetar itu, dan memeluknya. “Aku benar-benar minta maaf, Kucing kecil. Aku tidak sengaja,” ucap Tara dengan tulus. Ajaib! Begitu kata maaf terucap, hujan berhenti seketika. Awan hitam menghilang, digantikan oleh pelangi yang indah. Kucing di pelukan Tara mulai mendengkur pelan dan tidak lagi marah. Cuaca kembali cerah, begitu pula hati Tara. Setelah berpamitan pada si kucing, Tara dan Luna melanjutkan petualangan.

Perjalanan membawa Tara dan Luna ke tepi sebuah sungai yang alirannya sangat deras. Tidak ada jembatan, jalan Tara dan Luna buntu. “Lihat, ada sungai besar... bagaimana ini?” kata Tara panik. Di tengah kebingungan, Tara dan Luna melihat seorang kakek tua sedang duduk di atas perahu kecilnya di tepi sungai. Kakek itu tampak bijaksana dan baik hati. Tara dan Luna mendekat dengan sopan. “Permisi, Kakek,” kata Luna. “Kami meminta tolong. Maukah Kakek membantu kami menyeberangi sungai ini?” Kakek nelayan itu menatap Tara dan Luna dengan ramah, lalu mengangguk pelan. Dengan sabar, ia membantu Tara dan Luna naik ke perahunya dan mendayung menyeberangi sungai yang deras. Setibanya di seberang, Tara dan Luna melompat turun dengan gembira. Tara dan Luna begitu lega karena berhasil melewati rintangan terakhir dan langsung berlari kecil, melanjutkan perjalanan. Namun, tiba-tiba langkah Tara terhenti. Ia melihat ke belakang dan

mendapati kakek nelayan itu masih duduk di perahunya, menatap Tara dan Luna dengan wajah yang sangat sedih. Sebutir air mata bahkan jatuh di pipinya. Tara sadar Tara dan Luna telah melupakan sesuatu yang sangat penting. Ia menarik tangan Luna dan bergegas kembali ke tepi sungai. Di hadapan sang kakek, Tara dan Luna membungkukkan badan dengan hormat. “Terima kasih, Kakek!” ucap Tara dan Luna bersamaan dengan tulus. “Terima kasih banyak sudah menolong kami.” Saat itu juga, keajaiban terjadi. Sosok kakek nelayan diselimuti cahaya keemasan yang menyilaukan, dan perlahan ia berubah kembali menjadi Ibu Peri yang anggun. “Tara dan Luna, kalian telah berhasil mengucapkan empat kata ajaib dengan tepat dan tulus,” kata Ibu Peri sambil tersenyum. “Jangan pernah lupa kekuatan kata-kata ini di manapun kalian berada.” Dengan lambaian tongkatnya, tubuh si kembar terasa ringan dan melayang ke atas, meninggalkan Taman Mimpi.

3.2.1.8 Konsep Perancangan Storyboard

Dalam proses perancangan storyboard, dilakukan klasifikasi yang sistematis untuk mempermudah alur kerja pembuatan sketsa, digitalisasi ilustrasi, serta perancangan mekanisme *pop-up*. Setiap halaman dibagi ke dalam beberapa elemen penting, yaitu: halaman (*landscape pop-up*) sebagai struktur dasar visual, cerita yang memuat narasi singkat sesuai alur, dialog yang diucapkan oleh karakter untuk memperkuat pesan moral, panduan ilustrasi sebagai acuan dalam visualisasi karakter, latar, dan suasana, serta mekanisme *pop-up* yang dirancang sesuai momen penting dalam cerita agar interaktif dan mendukung keterlibatan anak dalam membaca. Pembagian ini bertujuan agar proses produksi lebih terarah dan efisien,

serta menjaga konsistensi antara isi cerita dan bentuk visualnya. Berikut tabel untuk perancangan *storyboard*:

Halaman (Landscape <i>Pop-up</i>)	Cerita	Dialog	Panduan Ilustrasi	Mekanisme <i>Pop-up</i>
1	Pada suatu malam, Tara dan Luna bersiap untuk tidur. saudara kembar yang sangat kompak. Setiap malam, menanti ibu membacakan cerita.	Ibu: “Kali ini, Ibu akan membacakan kisah tentang Empat Kata Ajaib.”	Kamar tidur nyaman dengan dua tempat tidur berjajar. Ibu duduk di tengah, Tara kiri, Luna kanan. Dekorasi hangat, lampu tidur redup.	Karakter ibu, Luna dan Tara muncul secara vertikal sambil memangku buku cerita.
2	Ibu menjelaskan tentang empat kata ajaib: “Terima kasih”, “Permisi”, “Tolong”, dan “Maaf”.	“ini kata yang hebat, dan dapat mengubah dunia menjadi lebih baik”	Ilustrasi buku cerita di tangan ibu terbuka, memperlihatkan Sampul depan buku empat kata ajaib dengan lampu terang nuansa malam hari (ambient malam)	Terdapat <i>pop-up</i> pull tab yang menjelaskan dari masing-masing empat kata ajaib.
3	Setelah mendengarkan cerita dari ibu, Luna dan Tara tertidur dan muncul cahaya		Ilustrasi Luna dan Tara tertidur di tempat tidur masing-masing lalu muncul cahaya	Terdapat <i>pop-up</i> dengan teknik <i>V-folds</i> seolah-olah Tara

	ajaib menuju dunia mimpi.		keemasan, menuju dunia mimpi.	dan Luna melayang menuju dunia mimpi.
4	Tara dan Luna tertidur dan tanpa disadari terbawa ke mimpi.	-	Tara dan Luna berada di dunia mimpi, terdapat gelembung-gelembung dan kilauan cahaya. Di depannya ada pintu bercahaya.	<i>Pop-up</i> yang menunjukkan dunia gelembung cahaya, dan nuansa fantasi dengan teknik <i>V-folds</i>
5		“selamat berpetualang, kalian harus menggunakan empat kata ajaib dengan tepat”	lustrasi taman mimpi penuh bintang warna-warni, rumput hijau subur, bunga-bunga cerah. Ibu peri memberikan keranjang ke Tara dan Luna	Ibu Peri yang berdiri di tengah, bercahaya. Dengan teknik <i>pop-up V fold</i>
6	Tara dan luna masuk ke dunia mimpi disambut oleh Ibu peri. Ibu peri menjelaskan bahwa Tara dan luna akan berpetualang. Misi yang	antar ini ke nenek sasmi, hati-hati ada penjaga”	Ilustrasi taman taman. Ibu peri memberikan sebuah keranjang kepada Tara dan luna.	<i>Pop-up</i> teknik paralel. Ibu peri memberikan keranjang kepada Tara dan luna.

	pertama Tara dan luna harus mengantarkan keranjang berisi makanan ke rumah nenek Sasmi. Ada penjaga, dan harus mengucapkan kata ajaib dengan tepat			
7	Tara dan Luna berjalan, akhirnya menemukan rumah nenek sasmi.	Tara: “Luna, itu pasti rumah Nenek Sasmi!” “ayo kita kesana”	Ilustrasi jalan setapak di tengah hutan dengan dedaunan lebat. Rumah Nenek Sasmi tampak mungil.	<i>Pop-up</i> berupa rumah kecil yang muncul dari latar hutan.
8	Tara dan Luna sampai di depan rumah Nenek Sasmi. Namun dihadang oleh kuda poni terbang sebagai penjaga.	“Berhenti! Sebelum masuk kata apa yang harus diucapkan saat ingin berkunjung ke rumah seseorang??”	Ilustrasi Tara dan Luna berdiri di depan rumah dan dihadang oleh kuda poni penjaga.	<i>Pop-up</i> berupa kuda poni penjaga menghadang jalan .
9	Tara dan Luna mengucapkan “permisi Nenek Sasmi” lalu	“Permisi nenek Sasmi”	Ilustrasi Tara dan luna berdiri di depan pintu. Lalu	<i>Pop-up</i> sebuah pintu dan flip flap ada nenek

	muncul nenek Sasmi dari balik pintu.		muncul nenek sasmi.	Sasmi dibalik pintu.
10	Tara dan Luna melanjutkan perjalanan melewati taman-taman berbunga.	-	Ilustrasi taman cerah penuh bunga warna-warni dan rerumputan lembut. Kucing oranye sedang tertidur di dekat taman.	Pop up seekor kucing tertidur dengan teknik v fold.
11	Tara tanpa sengaja menginjak ekor kucing yang sedang tertidur	“Meowww!” suara nyaring kucing	Tara menginjak ekor kucing dan semuanya tampak kaget, ada taman dan pohon.	<i>Pop-up v-folds</i> Tara menginjak ekor kucing. Tara, Luna dan Kucing merasa kaget.
12	Kucing itu lari ketakutan dan bersembunyi di semak semak. Cuaca berubah hujan dan ada petir	“Aku ngga sengaja” “Kalau kita salah, kata ajaib apa yang harus kita ucapkan” kata Luna cemas.	Kucing kaget bersembunyi di semak semak. Luna dan Tara cemas. Ilustrasi hujan dan petir.	Muncul <i>pop-up</i> teknik paralel, kucing yang bersembunyi di semak-semak.
13	Tara pun bergegas menggendong kucing itu kemudian memeluk kucing	Tara: “Aku benar-benar minta maaf, Kucing kecil. Aku nggak	Ilustrasi Tara memeluk kucing dengan ekspresi menyesal dan lembut. Luna	pop up berupa Tara sedang memeluk kucing.

	tersebut dengan tatapan penuh kasih dan merasa bersalah. Ia mengucapkan kata ajaib kedua: “Maaf.” Kucing itu perlahan merasanyaman. Luna pun tersenyum lega melihat itu.	sengaja.”Luna: “Untung kamu cepat minta maaf, Tara. Sekarang si kucing nggak marah lagi.”	berdiri di dekatnya dengan ekspresi lega dan senang dan kucing merasa nyaman.	Dengan lengan Tara yang dapat digerakan untuk menepuk nepuk kucing di pelukan.
14	Kucing pun tampak tidak marah lagi. Tara dan Luna melambaikan tangan pamit kepada si kucing melanjutkan petualangan.	“Dadah kucing sampai jumpa lagi”	Ilustrasi Luna dan Tara melambaikan tangan mengucapkan selamat tinggal pada kucing.	<i>Pop-up</i> berupa kucing yang duduk sambil tersenyum dengan menggunakan teknik <i>pop-up V-folds</i> .
15	Tiba-tiba ditengah perjalanan di hadang oleh sebuah sungai besar dan jalan buntu. berdua kebingungan.	“Lihat, ada sungai besar, bagaimana ini?”	Ilustrasi hutan dan taman. Di depannya ada sungai deras.	<i>Pop-up</i> dengan efek lipat <i>v-folds</i> daun semak serta Luna dan Tara yang berdiri kebingungan
16	tiba-tiba melihat kakek nelayan di atas perahu.	“Permisi Kakek, kami meminta tolong,	Ilustrasi kakek di atas perahu, Tara dan Luna dengan	<i>Pop-up</i> berupa ilustrasi kekek diatas

		maukan kakek membantu kami untuk menyebrangi sungai ini?”	gesture memohon.	perahu, Tara dan Luna memohon meminta tolong. <i>Pop-up</i> teknik <i>V-folds</i> .
17	Luna dan Tara dibantu kakek untuk menyebrangi sungai. menaiki perahu milik kakek nelayan.	-	Ilustrasi sebuah perahu yang dinaiki oleh Tara dan Luna serta kakek nelayan yang sedang mendayung. Disekitarnya sungai yang mengalir.	Pop up berupa perahu yang dinaiki oleh Tara, Luna dan kakek nelayan.
18	berhasil menyebrangi sungai dibantu oleh kakek nelayan. merasa bersyukur dibantu oleh kakek.	-	Ilustrasi Tara dan Luna berada di dermaga. semua turun dari perahu kemudian menepi.	<i>Pop-up</i> memperlihatkan Tara dan Luna merasa senang dengan kebaikan kakek, dan terdapat perahu milik kakek. Menggunakan teknik <i>V-folds</i> .
19	Dengan tulus Tara dan Luna	“terima kasih kakek”	Ilustrasi Luna dan Tara dengan	<i>Pop-up</i> memperlihatkan

	mengucapkan kata ajaib yang terakhir yaitu terima kasih.		gesture mengucapkan terima kasih.	kan Tara dan Luna berdiri dengan gesture berterima kasih. Teknik v Fold. Dan muncul kata “terima kasih”
20	<p>Tiba-tiba kakek nelayan berubah menjadi ibu peri.</p> <p>Mengatakan bahwa Tara dan Luna telah berhasil mengucapkan empat kata ajaib yang terakhir dengan tepat. Dan dibawa kembali dari dunia mimpi.</p> <p>Tara dan Luna sangat senang.</p> <p>Ibu peri mengingatkan bahwa jangan pernah lupa mengatakan empat kata ajaib dimanapun berada.</p>	“Tara dan Luna kalian telah berhasil mengucapkan empat kata ajaib dengan tepat, jangan pernah lupa mengatakan empat kata ajaib dimanapun kalian berada”	Ilustrasi Ibu Peri muncul dari cahaya keemasan, Tara dan Luna berdiri di sekitarnya. Kemudian terbang dibantu oleh sihir ibu peri. kembali pulang dari taman mimpi.	<i>Pop-up</i> berupa Ibu Peri muncul dan Tara Luna muncul solah Olah terbang ke atas melayang.

Tabel 3. 1 Tabel Perancangan Storyboard (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

3.2.1.9 Landasan Konseptual Perancangan Cerita dan Visual

Setiap elemen dalam perancangan naratif dan visual buku ‘Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi’ tidak dibuat secara acak. Bagian ini bertujuan untuk menjabarkan justifikasi konseptual di balik pemilihan alur cerita, pengembangan karakter, dan gaya ilustrasi, di mana setiap keputusan berakar pada hasil analisis kebutuhan audiens serta landasan teori psikologi anak yang telah dibahas pada bab sebelumnya.

1. Sampul Depan (*Cover*)

Terdapat judul: “Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi” dengan ilustrasi karakter utama dihiasi warna kuning dan langit cerah. Desain sampul dirancang untuk menciptakan undangan yang aman dan menarik bagi anak. Karakter dengan mata besar dan kontak mata langsung membangun koneksi emosional yang ramah, sementara palet warna ungu lembut dan kuning hangat secara visual mengomunikasikan suasana imajinatif dan positif. Diperkuat oleh tipografi yang mudah dibaca oleh anak, yang menandakan konten yang menyenangkan dan tidak mengintimidasi dan berfungsi sebagai janji pengalaman membaca yang ceria dan memicu rasa ingin tahu, sehingga anak lebih terbuka untuk menerima pesan edukatif di dalamnya.

2. Halaman 1-2: Pembukaan dan Pengenalan Tokoh

Pengenalan karakter Tara dan Luna, dan Ibu. Menceritakan awal pengenalan Tara dan Luna. Pada halaman pertama menampilkan Tara dan Luna, saudara kembar bersiap tidur sambil menunggu ibu membacakan cerita. Adegan ini

menggambarkan momen hangat dan familiar di kamar tidur yang nyaman dan suasana tenang. Pemilihan adegan ini bertujuan untuk menciptakan transisi alami menuju dunia imajinatif. Berdasarkan psikologi anak, usia sekolah dasar cenderung menyukai cerita imajinatif yang tetap relevan dengan keseharian. Karena itu, pembuka ini dirancang agar anak merasa dekat dengan tokoh, sebelum diajak masuk ke petualangan di taman mimpi. Ilustrasi interaktif dari Tara, Luna, dan ibu yang memberi gambaran awal cerita.

3. Halaman 3-4: Pengenalan Konsep Empat Kata Ajaib

Narasi tentang “maaf, terima kasih, permisi, tolong”, pentingnya kata-kata tersebut disajikan dengan cerita Ibu Tara dan Luna sedang membacakan buku. Ibu mulai membacakan cerita sambil memperkenalkan empat kata ajaib: “Terima kasih”, “Permisi”, “Tolong”, dan “Maaf”. Kalimat pengantar ibu, “Ini kata yang hebat, dan dapat mengubah dunia menjadi lebih baik,” menjadi jembatan awal bagi anak untuk memahami kekuatan positif dari kata-kata tersebut. Ilustrasi menampilkan buku terbuka di tangan ibu dengan sampul “Empat Kata Ajaib” yang tampak bercahaya dalam suasana malam yang hangat dan tenang. Untuk memperkuat pengalaman interaktif, elemen *pop-up* dan teknik *pull tab* digunakan agar anak dapat menarik dan membaca sendiri penjelasan tentang masing-masing kata ajaib, sehingga keterlibatan emosional dan kognitif semakin kuat terhadap materi yang disampaikan.

4. Halaman 5-6: Memasuki Dunia Taman Mimpi.

Tara dan Luna masuk ke dunia taman mimpi. Di halaman ini menampilkan adegan saat Tara dan Luna tertidur dan tanpa disadari terbawa ke dalam dunia mimpi sengaja dirancang untuk membangkitkan rasa takjub dan penasaran anak, digambarkan berada di dunia mimpi yang penuh gelembung-gelembung melayang dan kilauan cahaya magis, menciptakan suasana fantasi yang memikat. Ilustrasi *pop-up* Tara dan Luna secara magis masuk ke taman mimpi. Dengan menggunakan teknik *v-folds* Tara dan Luna yang seolah-olah melayang dihiasi dengan cahaya keemasan.

5. Halaman 7-8: Melihat gerbang dunia taman mimpi dan gelembung taman.

Tara dan Luna merasa takjub dengan gerbang magis taman mimpi. Di halaman ini terdapat ilustrasi yang menceritakan ketika di hadapan, sebuah pintu bercahaya muncul sebagai simbol awal petualangan dan misteri yang harus dipecahkan. Pilihan cerita ini diambil karena dunia mimpi memungkinkan terjadinya pengalaman magis yang tidak terbatas oleh logika, namun tetap relevan dengan dunia nyata. Berdasarkan psikologi anak, dunia imajinatif seperti ini sangat efektif untuk menumbuhkan minat sekaligus menyampaikan pesan moral secara halus dan menyenangkan. Ilustrasi *pop-up* muncul gerbang taman mimpi di dunia magis gelembung. Dunia mimpi yang dipenuhi gelembung melayang dan cahaya magis menciptakan ruang aman imajinatif, di mana aturan realitas ditangguhkan sehingga anak lebih terbuka untuk menerima elemen-elemen ajaib dan pesan moral tanpa rasa cemas. Membangkitkan rasa takjub dan penasaran sekaligus memperkuat keterlibatan anak dalam cerita.

6. Halaman 9-10: Memasuki Dunia taman mimpi dan bertemu dengan Ibu Peri cantik

Tara dan Luna takjub dengan kemunculan Ibu peri yang cantik di dunia taman mimpi. Pada halaman ini menceritakan bahwa Tara dan Luna berada di taman mimpi. Penggunaan tokoh Ibu Peri dan misi pengantaran ini dipilih karena sesuai dengan struktur cerita imajinatif yang mudah dipahami anak, serta menyisipkan nilai moral tentang kesopanan dan keberanian dalam memulai petualangan. Berdasarkan analisis psikologis, penggunaan tokoh Ibu Peri dan struktur misi dalam cerita Anda sangat efektif untuk menanamkan nilai moral pada anak. Tokoh Ibu Peri berperan sebagai pembimbing yang menciptakan rasa aman dan memvalidasi petualangan, membuat anak lebih mudah menerima pelajaran tanpa merasa digurui. Sementara itu, struktur "misi" mengubah pembelajaran sopan santun yang abstrak menjadi tantangan yang relevan dengan tahap operasional konkret, di mana anak belajar melalui hubungan sebab-akibat yang jelas. Kombinasi ini mendorong motivasi intrinsik, di mana anak belajar karena ingin menyelesaikan petualangan yang menyenangkan, sehingga proses internalisasi nilai kesopanan dan keberanian terjadi secara alami melalui permainan imajinatif. Ilustrasi *pop-up* yang muncul yaitu Ibu peri yang cantik. Elemen *pop-up* menggunakan teknik lipatan *v-folds*.

7. Halaman 11-12: Ibu peri menjelaskan dimana Tara dan Luna dan harus melakukan apa di taman mimpi yang dibuat Ibu Peri.

Tara dan Luna mendengarkan dengan antusias, misi pertama apa yang harus lakukan. Tara dan Luna disambut Ibu Peri yang memberi misi pertama:

mengantarkan keranjang makanan ke rumah Nenek Sasmi. Namun, untuk melewati penjaga, harus mengucapkan kata ajaib dengan tepat. Adegan ini dibuat imajinatif namun tetap relevan dengan kehidupan nyata anak. Pada halaman ini dijelaskan bahwa sedang dalam sebuah misi penting dengan membawa keranjang berisi makanan untuk diantarkan ke rumah Nenek Sasmi. Namun, perjalanan ini tidak semudah yang dibayangkan karena harus melewati penjaga dan hanya dapat melanjutkan jika mampu mengucapkan salah satu kata ajaib dengan tepat. Adegan ini memiliki nilai penting dalam perkembangan psikologis anak, karena anak sedang berada pada tahap kognitif operasional konkret, di mana anak belajar memahami aturan, sebab-akibat, serta menyelesaikan masalah melalui pengalaman nyata. Dengan menempatkan kata ajaib sebagai “kunci” untuk melanjutkan perjalanan, anak diajak memahami bahwa sopan santun bukan sekadar teori, melainkan memiliki kekuatan nyata dalam kehidupan sosial. Selain itu, bentuk tantangan ini menyerupai permainan sehingga mendorong motivasi intrinsik anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, sekaligus menumbuhkan empati melalui tindakan peduli (mengantarkan makanan) dan keterampilan komunikasi positif ketika berinteraksi dengan orang lain. Ilustrasi *pop-up* menunjukkan Ibu peri, taman mimpi dan elemen pendamping lainnya yang menggambarkan dunia magis.

8. Halaman 13-14: Memasuki misi pertama yaitu kata “Permisi”

Tara dan Luna harus mengatakan “permisi”. Pada halaman ini, Tara dan Luna menelusuri jalan setapak hingga menemukan rumah mungil Nenek Sasmi di tengah hutan. Momen ini menggambarkan semangat kerjasama dan ketekunan,

disampaikan lewat visual imajinatif agar anak-anak tertarik mengikuti alur cerita. Dari sudut pandang psikologi anak, adegan ini memperkuat nilai kebersamaan dan ketekunan sebagai bagian dari pembelajaran sosial-emosional, di mana anak diajak memahami bahwa tujuan dapat tercapai jika dilakukan dengan kerja sama dan sikap pantang menyerah. Elemen *pop-up* yang muncul menggunakan teknik lipatan *v-folds* dengan *pop-up* rumah berbentuk 3 dimensi bukan hanya memberikan pengalaman visual yang menarik, tetapi juga menstimulasi imajinasi serta memperkuat keterlibatan emosional anak terhadap cerita, sehingga pesan moral yang disampaikan lebih mudah diingat dan diinternalisasi. Dalam perjalanan menuju rumah Nenek Sasmi, elemen *pop-up* muncul menggunakan teknik lipatan *v-folds* dengan *pop-up* rumah berbentuk 3 dimensi.

9. Halaman 15-16: Rintangan yang harus dihadapi dan sebuah konsekuensi jika tidak mengucapkan kata pertama yaitu “permisi”

Tara dan Luna dihadang oleh suatu rintangan, tokoh imajinatif. Pada halaman ini, Tara dan Luna tiba di depan rumah Nenek Sasmi namun dihadang oleh seekor kuda poni terbang yang menjadi penjaga. Ia bertanya, “Berhenti! Sebelum masuk, kata apa yang harus diucapkan saat ingin berkunjung ke rumah seseorang?” Adegan ini dirancang untuk menghadirkan ketegangan ringan sekaligus menguji pemahaman anak tentang pentingnya mengucapkan kata “permisi” dalam kehidupan nyata. Dari sudut pandang psikologi anak, bagian ini melatih keterampilan sosial dan etika berinteraksi, di mana anak belajar bahwa setiap tindakan sopan memiliki konsekuensi positif yang mempermudah hubungan dengan orang lain. Visual kuda poni yang magis menjaga suasana tetap imajinatif

dan menarik, sehingga anak dapat menikmati cerita sambil menyerap pesan moralnya. Ilustrasi *pop-up* yang muncul berupa tokoh imajinatif. Elemen *pop-up* yang muncul menggunakan teknik lipatan *v-folds* dengan dua bagian kertas, badan kuda dan sayap yang ditempelkan membangun pengalaman visual dinamis, sekaligus merangsang rasa ingin tahu dan imajinasi anak.

10. Halaman 17-18: Tara dan Luna ingat harus mengucapkan kata “permisi” jika dalam keadaan tertentu.

Menggunakan kata “permisi” akhirnya muncul tokoh baru dengan ekspresi senang. Karena Tara dan Luna telah sopan mengucapkan kata “permisi” dengan tepat. Halaman ini menampilkan Tara dan Luna dengan sopan mengucapkan, “Permisi, Nenek Sasmi,” lalu pintu rumah terbuka dan muncullah Nenek Sasmi dengan senyum hangat. Adegan ini menekankan pentingnya etika saat bertamu, sekaligus membantu anak memahami bahwa penggunaan kata “permisi” adalah bentuk penghargaan terhadap orang lain. Dari sudut pandang psikologi anak, momen ini menjadi pengalaman belajar konkret karena anak melihat hubungan langsung antara perilaku sopan dan respons positif berupa sambutan hangat. Elemen *pop-up* interaktif berupa pintu yang terbuka dan *flip-flap* yang memperlihatkan Nenek Sasmi tidak hanya menghadirkan keseruan visual, tetapi juga memperkuat daya ingat anak terhadap nilai moral yang disampaikan, sehingga lebih mudah menginternalisasi pentingnya bersikap sopan dalam kehidupan sehari-hari. Ilustrasi *pop-up* yang muncul berupa karakter Nenek Sasmi yang menyambut dengan suka cita setelah Tara dan Luna mengucapkan “permisi”.

11. Halaman 19-20: Menyelesaikan tantangan untuk mengucapkan kata “maaf”

Halaman ini menampilkan Tara dan Luna melanjutkan perjalanan melewati taman cerah yang dipenuhi bunga warna-warni dan rerumputan lembut, dengan seekor kucing oranye yang tampak tertidur di dekat jalur. Adegan ini berfungsi sebagai jeda tenang dalam alur cerita, memberikan keseimbangan emosional setelah momen penuh tantangan. Dari sudut pandang psikologi anak, bagian ini penting untuk menumbuhkan apresiasi terhadap suasana damai, keindahan alam, serta momen sederhana yang menenangkan, sehingga anak belajar bahwa petualangan tidak selalu identik dengan ketegangan, tetapi juga bisa menghadirkan rasa nyaman. Ilustrasi *pop-up* berupa dunia penuh warna dengan karakter yang senang dan riang. Elemen *pop-up* dengan teknik *v-folds* yang menampilkan kucing secara dinamis menambah daya tarik visual dan merangsang imajinasi anak, sekaligus memperkuat pengalaman menyenangkan yang mendukung keterlibatan emosional dalam mengikuti cerita.

12. Halaman 21-22: Tara melakukan kesalahan

Tara tidak sengaja melakukan kesalahan. Pada halaman ini ditampilkan momen ketika tanpa sengaja Tara menginjak ekor kucing yang sedang tertidur. "Meowww!" suara nyaring kucing membuat Tara, Luna, dan sang kucing sama-sama terkejut. Adegan ini menghadirkan ketegangan ringan yang dikemas secara imajinatif, sekaligus mengajarkan anak tentang pentingnya berhati-hati dalam bertindak serta memiliki empati terhadap makhluk hidup di sekitar. Dari sudut pandang psikologi anak, pengalaman visual seperti ini membantu anak memahami

konsekuensi dari tindakan yang tidak disengaja dan mendorong untuk lebih peka terhadap perasaan orang lain maupun hewan. Kucing dipilih sebagai simbol kepolosan dan makhluk yang lebih lemah. Ketika Tara tidak sengaja menyakiti kucing, ini menjadi representasi visual dari tindakan ceroboh yang berdampak langsung pada pihak lain. Ilustrasi *pop-up* yang muncul Tara menginjak seekor kucing di taman tanpa sengaja dengan teknik *v-folds* yang menampilkan ekspresi kaget ketiganya di tengah taman berbunga memperkuat daya tarik dramatis, menjadikan pesan moral lebih mudah diingat sekaligus menyenangkan untuk dinikmati, yang dilengkapi oleh pepohonan.

13. Halaman 23-24: Misi Tara dan Luna harus mengatakan kata maaf

Tara mengatakan kata “maaf” terlihat konsekuensi jika tidak mengucapkan maaf. Di halaman ini diceritakan kucing yang berlari ketakutan dan bersembunyi di balik semak-semak, sementara cuaca tiba-tiba berubah menjadi hujan deras disertai petir. Tara terlihat menyesal dan berkata pelan, “Aku nggak sengaja,” lalu Luna bertanya cemas, “Kalau kita salah, kata ajaib apa yang harus kita ucapkan?” Adegan ini menekankan pentingnya mengakui kesalahan dan belajar meminta maaf sebagai bentuk tanggung jawab emosional. Dari sudut pandang psikologi anak, momen dramatis ini membantu anak memahami keterkaitan antara perasaan bersalah, ekspresi penyesalan, dan pentingnya memperbaiki hubungan melalui kata “maaf” hujan deras dan petir digunakan sebagai simbol visual dari konflik internal dan perasaan bersalah. Munculnya badai secara tiba-tiba setelah Tara melakukan kesalahan merepresentasikan kekacauan emosional dan rusaknya harmoni akibat tindakan yang tidak benar. Muncul ilustrasi Tara dan Luna bingung apa yang harus

dilakukan ketika melakukan kesalahan. Ilustrasi *pop-up* dengan teknik paralel yang menampilkan kilat, hujan, serta kucing yang meringkuk di semak-semak memperkuat atmosfer emosional, sehingga anak lebih mudah merasakan suasana hati tokoh sekaligus menginternalisasi nilai empati dan keberanian untuk mengakui kesalahan.

14. Halaman 25-26: Misi Tara dan Luna harus mengatakan kata maaf

Tara mengatakan kata “maaf” terlihat konsekuensi ketika telah mengatakan kata maaf. Pada halaman ini digambarkan Tara yang segera menggendong dan memeluk si kucing dengan wajah penuh penyesalan tulus, sambil berkata lembut, “Aku benar-benar minta maaf, Kucing kecil. Aku nggak sengaja.” Kucing itu perlahan mulai tenang dalam pelukannya, sementara Luna tersenyum lega melihat suasana kembali damai. Adegan ini menekankan pentingnya kata “maaf” sebagai cara untuk memperbaiki kesalahan sekaligus membangun empati. Dari sudut pandang psikologi anak, momen ini mengajarkan bahwa keberanian untuk mengakui kesalahan bukan hanya meredakan konflik, tetapi juga mampu menghadirkan kembali kehangatan dalam hubungan. Ilustrasi *pop-up* yang menampilkan Tara memeluk kucing dengan lengan interaktif yang dapat digerakkan memperkuat pengalaman visual dan emosional, sehingga anak-anak dapat merasakan aksi kasih sayang secara nyata, sementara kehadiran Luna yang tersenyum di dekat menggambarkan suasana harmonis yang tercipta setelah kata maaf diucapkan. Tangan Tara dibuat interaktif bisa digerakan. Setelah Tara meminta maaf, cuaca kembali cerah. Ini adalah simbol dari resolusi, pengampunan,

dan pulihnya keharmonisan. Anak-anak dapat belajar secara visual bahwa mengakui kesalahan akan membawa dampak positif.

15. Halaman 27-28: Tara dan Luna senang karena berhasil mengucapkan kata “maaf”

Tara mengatakan kata “ maaf” terlihat konsekuensi ketika telah mengatakan kata maaf dengan tulus. Semua kembali cerah dan tersenyum. Pada halaman ini diceritakan kucing yang sebelumnya marah kini tampak tenang dan duduk sambil tersenyum, sementara Tara dan Luna melambaikan tangan untuk berpamitan sebelum melanjutkan petualangan. “Dadah, Kucing! Sampai jumpa lagi,” ucap riang. Adegan ini menegaskan bahwa permintaan maaf yang tulus dapat memperbaiki hubungan dan menghadirkan kembali suasana hangat dalam interaksi. Dari sudut pandang psikologi anak, momen ini penting untuk memperlihatkan bahwa sikap tulus dalam meminta maaf tidak hanya meredakan konflik, tetapi juga membuka kesempatan untuk menjalin hubungan yang lebih baik. Ilustrasi *pop-up* dengan teknik *v-folds* yang menampilkan kucing tersenyum, serta Tara dan Luna yang melambaikan tangan penuh semangat, memperkuat nuansa ceria dan harmonis, sehingga anak-anak dapat lebih mudah menginternalisasi pesan positif tentang kekuatan kata “maaf.”

16. Halaman 29-30: Misi Tara dan Luna harus mengatakan kata “tolong”

Tara dan Luna dihadapkan oleh sebuah keadaan sulit dan harus mengucapkan kata “tolong” dengan sopan agar kesulitan yang sedang dihadapi bisa dibantu oleh orang lain. Halaman ini menceritakan momen ketika Tara dan Luna tiba-tiba

dihadang oleh sungai besar yang deras sehingga jalan tampak buntu. berdiri kebingungan, menatap air yang menghalangi langkah, sementara Tara berkata panik, “Lihat, ada sungai besar... bagaimana ini?” Adegan ini memperlihatkan tantangan baru yang menekankan kebutuhan untuk meminta bantuan, sekaligus membangun momentum menuju penggunaan kata ajaib berikutnya yaitu “Tolong.” Dari sudut pandang psikologi anak, bagian ini penting untuk menumbuhkan kesadaran bahwa tidak semua masalah dapat diselesaikan sendiri, dan meminta bantuan adalah keterampilan sosial yang sehat serta wajar dilakukan, figur Tara dan Luna yang berdiri kebingungan, sehingga anak-anak dapat merasakan kesan dramatis sekaligus memahami konteks yang mendorong lahirnya kata “Tolong.” Muncul ilustrasi Luna dan Tara berdiri di tepi sungai, dengan teknik *v-folds*, bingung harus berbuat apa dihadapkan pada situasi yang sulit.

17. Halaman 31-32: Misi Tara dan Luna harus mengatakan kata “tolong” dengan sopan

Tara dan Luna harus mengatakan tolong dengan sopan, apalagi kepada orang yang lebih tua dan meminta bantuannya. Pada halaman ini diceritakan Tara dan Luna melihat seorang kakek nelayan yang sedang duduk di atas perahu kecil di tepi sungai. Dengan sopan dan penuh harap, mendekat sambil berkata, “Permisi, Kakek, kami meminta tolong. Maukah Kakek membantu kami menyeberangi sungai ini?” Kakek pun menatap dengan ramah. Adegan ini menekankan pentingnya penggunaan kata “tolong” saat membutuhkan bantuan, yang harus disampaikan dengan sikap sopan dan rendah hati. Dari sudut pandang psikologi anak, momen ini mengajarkan keterampilan sosial penting berupa kemampuan

meminta bantuan tanpa merasa malu, sekaligus menumbuhkan rasa hormat kepada orang yang lebih tua. Secara psikologis, pemilihan karakter "kakek nelayan" merupakan keputusan naratif yang kuat karena ia berfungsi sebagai orang tua bijaksana yang memancarkan keamanan, kebijaksanaan, dan kebaikan, sehingga mendorong anak untuk berani meminta tolong tanpa rasa malu, kehadirannya di tepi sungai dengan perahu terasa alami dan tidak dipaksakan. Kombinasi antara simbolisme yang aman dan logika naratif akan menciptakan karakter yang sangat mudah didekati, sehingga secara efektif mengajarkan keterampilan sosial untuk meminta pertolongan dengan cara yang sopan. Ilustrasi *pop-up* dengan teknik *v-folds* yang menampilkan kakek di atas perahu serta Tara dan Luna di pinggir sungai dengan gesture memohon memperkuat pesan visual, sehingga anak-anak dapat memahami bahwa kerendahan hati dalam meminta tolong dapat membuka jalan untuk mendapatkan bantuan dengan cara yang baik dan penuh penghargaan.

18. Halaman 33-34: Misi Tara dan Luna harus mengatakan kata “tolong” dengan sopan

Tara dan Luna mengatakan “tolong” dengan santun, akhirnya orang tua tersebut bersedia membantu. Pada halaman ini diceritakan bahwa dengan bantuan sang kakek, Tara dan Luna akhirnya berhasil menyeberangi sungai. naik ke atas perahu kecil milik kakek nelayan, sementara kakek dengan sabar mendayung melewati derasnya aliran air. Perjalanan pun berlanjut dengan rasa syukur dan semangat baru. Adegan ini memperkuat nilai kerja sama serta pentingnya meminta bantuan dengan sopan, sekaligus menanamkan pemahaman bahwa keberhasilan seringkali tercapai melalui dukungan orang lain. Dari sudut pandang psikologi anak, momen ini

menumbuhkan kesadaran akan arti kebersamaan, rasa terima kasih, dan penghargaan terhadap orang yang membantu. Ilustrasi *pop-up* menampilkan perahu yang dinaiki Tara, Luna, dan kakek nelayan mengapung di atas sungai yang mengalir, menciptakan suasana petualangan yang hangat, menyenangkan, dan penuh makna bagi anak-anak.

19. Halaman 35-36: Misi Tara dan Luna harus mengatakan kata “terima kasih” dengan sopan

Tara dan Luna menerima bantuan dari kakek dan merasa senang. Pada halaman ini diceritakan Tara dan Luna yang berhasil menyeberangi sungai kemudian turun dari perahu namun Luna dan Tara lupa mengatakan kata “terima kasih” sehingga membuat kakek nelayan merasa bersedih. Secara psikologis, membuat Tara dan Luna lupa berterima kasih adalah strategi naratif untuk mengajarkan empati secara efektif. Wajah sedih kakek nelayan berfungsi sebagai konsekuensi visual yang konkret, memungkinkan anak untuk memahami dampak emosional dari tindakan Tara dan Luna terhadap orang lain. Alur “kesalahan dan koreksi” atau sebab akibat ini juga membuat karakter lebih relatable dan menyediakan model perilaku yang kuat tentang pentingnya menyadari dan memperbaiki kelalaian. Dengan demikian, pelajaran tentang “terima kasih” tidak hanya dihafal, tetapi diinternalisasi melalui pemecahan masalah sosial yang emosional dan berkesan. Akhirnya Tara sadar kemudian tersenyum bahagia karena telah dibantu oleh kakek nelayan yang baik hati. Ilustrasi *pop-up* dengan teknik *v-folds* menggambarkan Tara dan Luna berdiri di dermaga tanpa melihat kakek nelayan. Wajah kakek nelayan pun diilustrasikan tampak sedih dan menangis dengan perahunya yang tampak di samping,

menciptakan kesan kedalaman visual yang memperkuat suasana hangat di tepi sungai.

20. Halaman 37-38: Misi Tara dan Luna harus mengatakan kata “Terima kasih” disaat telah menerima bantuan dengan sopan

Tara dan Luna menerima bantuan dari kakek dan merasa senang. Kemudian mengucapkan kata ajaib terakhir yaitu “terima kasih”. Di halaman ini diceritakan Tara dan Luna dengan tulus mengucapkan kata ajaib terakhir, “Terima kasih, Kakek,” sambil membungkuk hormat. Adegan ini menegaskan bahwa menghargai bantuan orang lain adalah wujud sopan santun yang penting dan harus dibiasakan sejak dini. Dari sudut pandang psikologi anak, momen ini membantu memperkuat pembelajaran sosial-emosional, yaitu menumbuhkan rasa syukur, penghargaan, serta sikap rendah hati dalam interaksi sehari-hari. Ilustrasi *pop-up* menampilkan Tara dan Luna berdiri dengan gestur berterima kasih agar anak-anak belajar keterampilan sosial tidak hanya dari kata-kata, tetapi juga dengan meniru. *Pop-up* yang muncul menggunakan teknik *v-folds* untuk menciptakan kesan dinamis, sementara kata “Terima Kasih” secara mencolok sebagai penekanan pesan moral agar mudah diingat dan diinternalisasi anak serta berfungsi sebagai pemicu perhatian. Secara psikologis, gerakan *pop-up* yang tiba-tiba akan menarik fokus anak sepenuhnya ke adegan tersebut. Dengan membuat momen ucapan terima kasih menjadi momen yang paling dinamis di halaman itu, secara tidak sadar mengirimkan sinyal kepada otak anak bahwa ini adalah bagian yang penting dan puncak dari adegan ini.

21. Halaman 39-40: Halaman penutup dan akhir cerita

Tara dan Luna setelah mengucapkan terima kasih yang merupakan kata ajaib terakhir. Akhirnya kembali ke dunia nyata. Di halaman ini diceritakan momen mengejutkan sekaligus magis ketika tiba-tiba cahaya keemasan menyelimuti kakek nelayan, dan ia berubah menjadi sosok Ibu Peri yang anggun. Dengan lembut ia berkata, “Tara dan Luna, kalian telah berhasil mengucapkan empat kata ajaib dengan tepat. Jangan pernah lupa mengucapkannya di manapun kalian berada.” Adegan ini memberikan penutup yang penuh makna, menegaskan bahwa empat kata ajaib maaf, permisi, tolong, dan terima kasih adalah bekal penting yang harus dibawa anak dalam kehidupan sehari-hari. Dari sudut pandang psikologi anak, bagian ini memperkuat internalisasi nilai moral melalui momen emosional yang berkesan, di mana pesan penting disampaikan dalam balutan fantasi yang indah. Ilustrasi *pop-up* menampilkan Ibu Peri muncul dari cahaya keemasan, sementara Tara dan Luna tampak melayang ke atas, menciptakan efek magis yang dinamis sehingga anak-anak merasakan suasana penuh keajaiban sekaligus mengingat pesan moral yang ingin disampaikan. Ilustrasi *pop-up* yang muncul yaitu Tara dan Luna yang melayang oleh sihir Ibu peri karena telah berhasil mengucapkan empat kata ajaib dengan baik dan benar. Ini menggunakan teknik *v-folds*. Cahaya Keemasan dan Ibu Peri yang muncul ini menjadikan simbol keajaiban, kebaikan, dan validasi atas perilaku yang benar. Kemunculannya menandakan bahwa tindakan sopan santun memiliki kekuatan positif yang dihargai.

22. Sampul Belakang (*Back Cover*)

Sinopsis cerita singkat dan pesan edukatif yang menggambarkan petualangan Tara dan Luna. Ilustrasi terdapat simbol dari taman mimpi dan beberapa tokoh yang ada di cerita.

23. Total Halaman: 40 halaman dengan landscape dibuat menjadi 2 halaman untuk teknis *pop-up* yang muncul.

3.2.1.10 Proses Perancangan Pembuatan Sketsa dan *Prototype*

Tokoh utama

Tara

1. Makna Nama: Tara berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti bintang.
2. Peran: Kakak kembar dari Luna.
3. Penampilan:
 - a. Rambut unik keriting.
 - b. Mengenakan kaos biru bergaris dengan gambar bintang kuning
 - c. Celana pendek merah dan alas kaki warna senada dengan baju.

Inspirasi:



Gambar 3. 9 Inspirasi Karakter utama

(Sumber: pinterest)

Luna

1. Makna Nama: Luna berasal dari bahasa Latin yang berarti bulan.

2. Peran: Adik kembar dari Tara.
3. Penampilan:
 - a. Rambut kepang dua dengan pita ungu.
 - b. Mengenakan gaun kuning bermotif bulat dengan trim merah muda.
 - c. Sepatu ungu yang serasi dengan pitanya.

Inspirasi:



Gambar 3. 10 Inspirasi Karakter utama

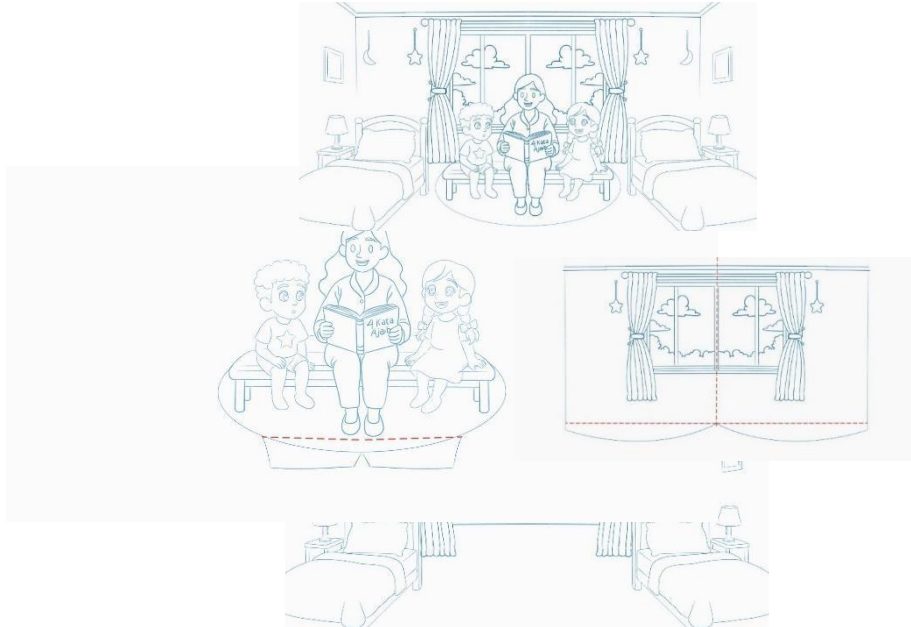
(Sumber: pinterest)



Gambar 3. 11 Sketsa Karakter utama

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

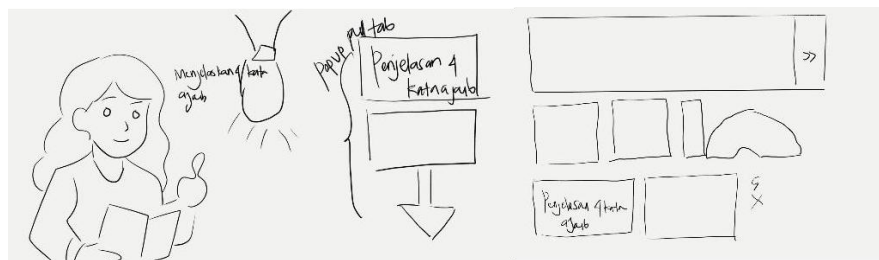
Pengenalan Tokoh



Gambar 3. 12 Sketsa Ilustrasi cerita

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Penjelasan Empat Kata Ajaib



Gambar 3. 13 Sketsa Ilustrasi Cerita Penjelasan Empat Kata Ajaib

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

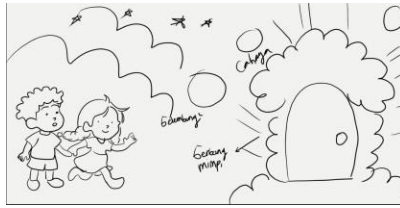
Dunia Taman Mimpi



Gambar 3. 14 Sketsa Ilustrasi Cerita Dunia Taman Mimpi

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Masuk ke dunia taman mimpi



Gambar 3. 15 Sketsa Ilustrasi Cerita Gerbang Dunia Taman Mimpi

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

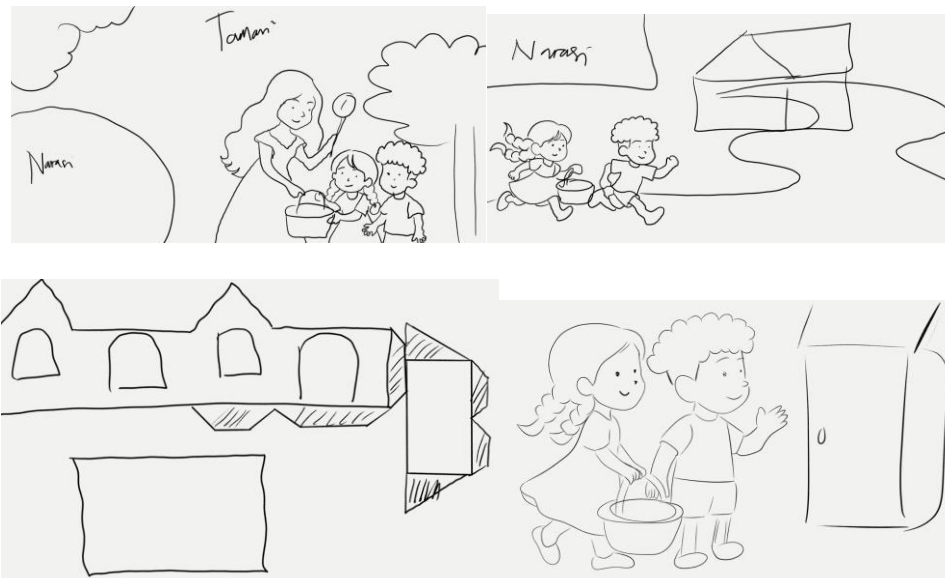
Kemunculan Ibu Peri dan harus melakukan misi mengucapkan empat kata ajaib

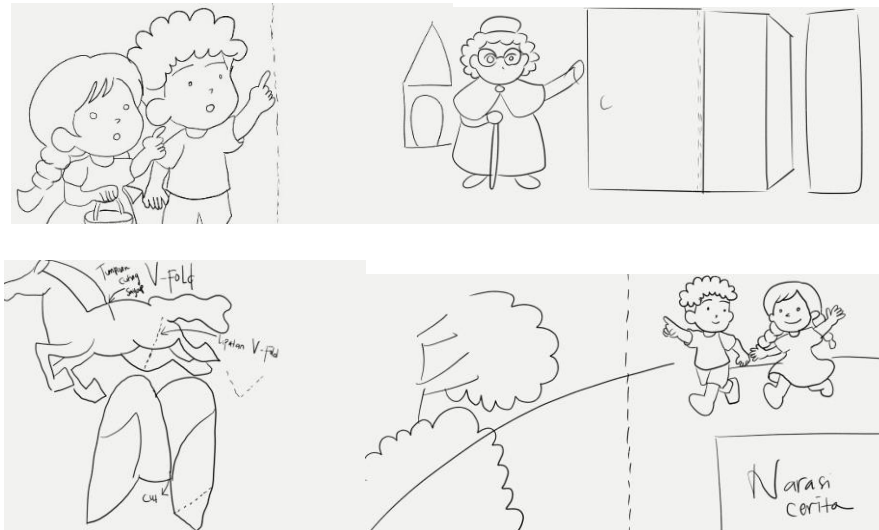


Gambar 3. 16 Sketsa Ilustrasi Cerita Kemunculan Ibu Peri

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Ilustrasi cerita dengan misi mengucapkan Empat Kata Ajaib



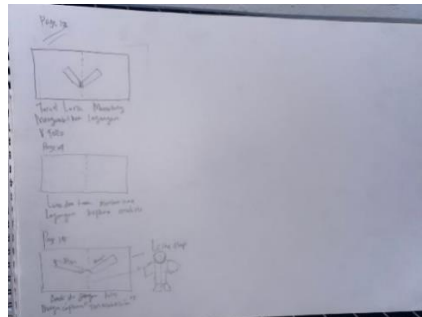
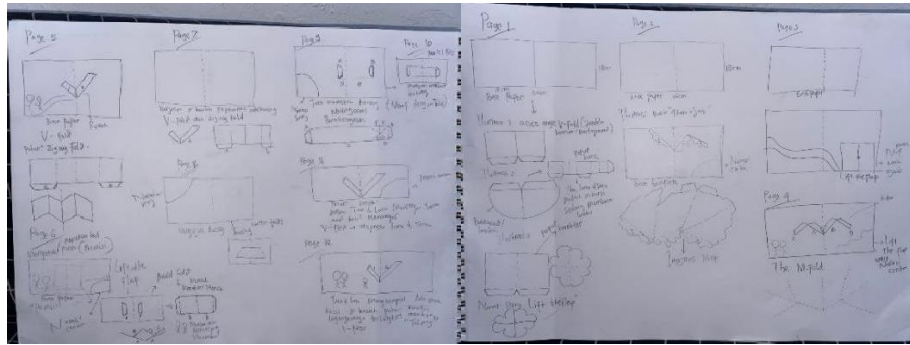


Gambar 3. 17 Sketsa Ilustrasi Cerita Misi Mengucapkan Empat Kata Ajaib

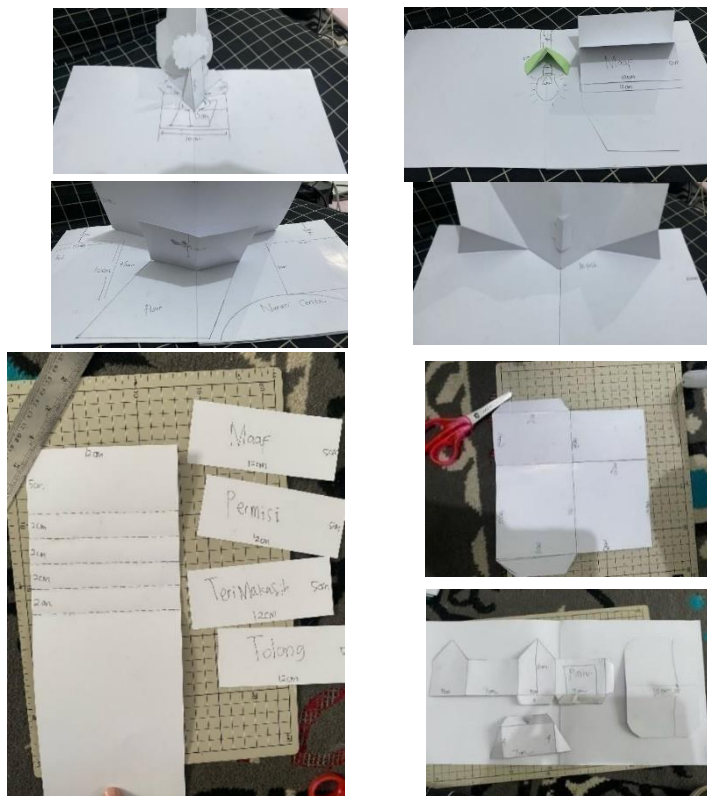
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

3.2.1.11 Konsep Perancangan Mekanisme *Pop-Up* dan *Layout*

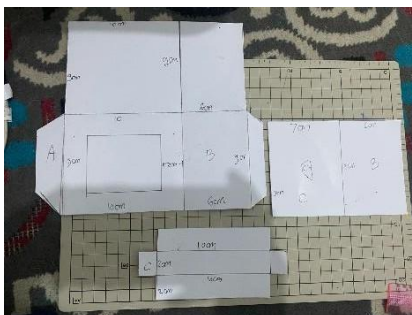
Pada tahap desain mekanisme *pop-up*, peneliti memilih teknik *pop-up* yang sesuai, seperti *V-folds*, *Paralel*, *pull-tab*, atau *floating layer*. Teknik ini menentukan bagaimana elemen visual akan muncul atau bergerak ketika halaman dibuka atau ditarik. Setiap mekanisme dipilih berdasarkan fungsi dan alur cerita yang ingin disampaikan sesuai dengan storyboard yang telah disusun. Setelah desain selesai, peneliti menguji lipatan dan gerakan menggunakan kertas untuk memastikan bahwa setiap bagian bekerja dengan baik tanpa hambatan. Uji coba ini membantu menghindari kesalahan struktural yang dapat merusak pengalaman pembaca dan memastikan bahwa buku berfungsi dengan lancar.



Gambar 3. 18 Sketsa Ilustrasi Cerita, *Layout*, Konsep Mekanisme *Pop-up*
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)



Gambar 3. 19 Sketsa Mekanisme *Pop-up* dan *Layout*
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)



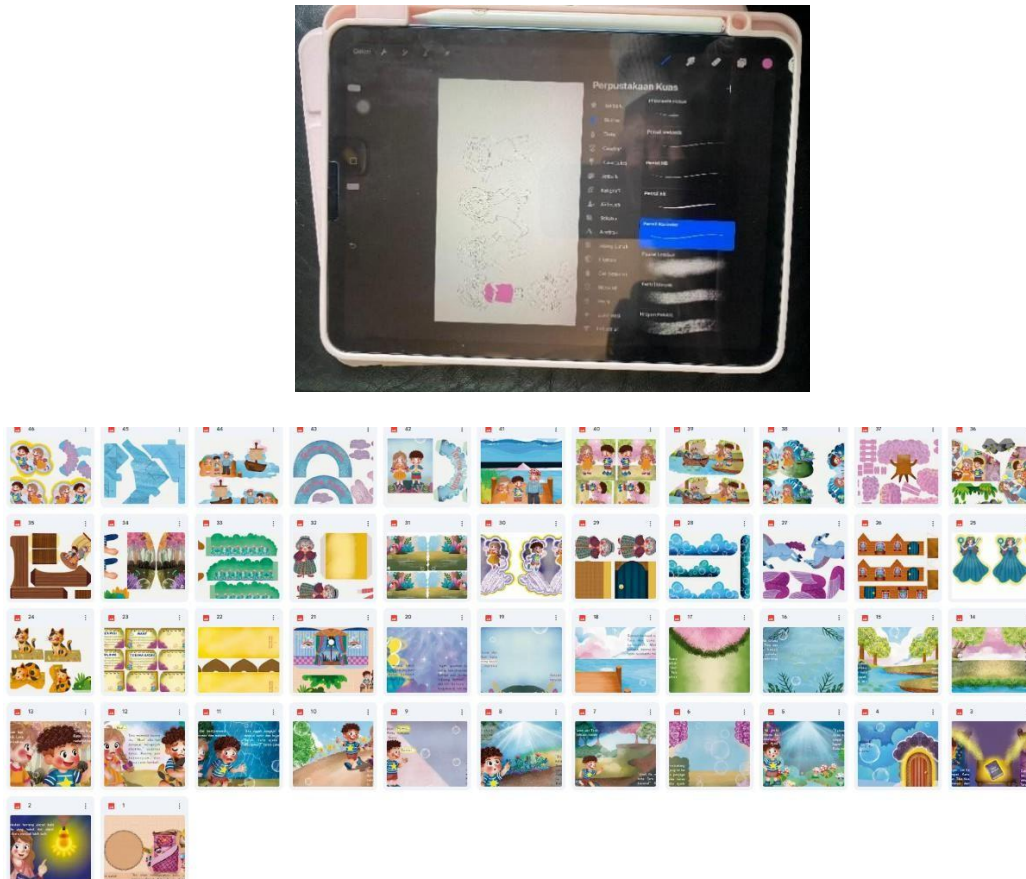
Gambar 3. 20 Sketsa Mekanisme *Pop-up* dan Layout

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Sebelum seluruh ilustrasi masuk ke tahap digitalisasi, mekanisme *pop-up* yang telah dirancang dalam bentuk sketsa diuji coba terlebih dahulu menggunakan prototipe kertas sederhana (*paper mock-up*). Pengujian ini bertujuan untuk memvalidasi fungsionalitas teknis dari setiap lipatan dan elemen interaktif. Dari hasil pengujian ini, ditemukan bahwa mekanisme *pull-tab* untuk penjelasan “Empat Kata Ajaib” (halaman 3-4) rentan sobek jika ditarik terlalu kencang. Sebagai tindak lanjut, desainnya direvisi dengan menambahkan lapisan kertas penguat di bagian belakang tab. Umpan balik dari tahap ini memastikan bahwa semua mekanisme berfungsi dengan baik sebelum proses digitalisasi yang memakan waktu lebih banyak.

3.2.1.12 Proses Perancangan Digitalisasi

Proses perancangan digitalisasi dalam pembuatan buku *pop-up* adalah tahap lanjutan dari sketsa manual. Dalam tahap ini, peneliti menggunakan *software Procreate* pada *Ipad* untuk mengubah sketsa menjadi ilustrasi digital. Ilustrasi yang dipilih adalah kartun, karena jenis ini lebih menarik bagi anak-anak, dengan bentuk lucu dan cerita yang mudah dipahami. Digitalisasi ini bertujuan untuk memperkaya kualitas visual buku, baik dari segi ilustrasi, warna, maupun teks.



Gambar 3. 21 Digitalisasi Ilustrasi

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

3.2.1.13 Proses Mencetak

Proses cetak melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan hasil sesuai dengan desain awal. Pertama, setiap halaman dan elemen *pop-up* dicetak secara terpisah pada kertas tebal (200–310 gsm) agar kokoh dan mampu mendukung mekanisme lipatan adapun jenis kertas yang dipilih yaitu krungkut. Percetakan dilakukan dengan presisi tinggi, memastikan warna konsisten dan tidak meleset dari desain. Setelah dicetak, elemen-elemen siap untuk masuk ke tahap pemotongan dan perakitan.

3.2.1.14 Pemotongan, Perakitan dan Pembentukan Lipatan

Pada tahap pemotongan dan perakitan, setiap elemen *pop-up* yang telah dicetak dipotong dengan presisi menggunakan alat seperti cutter atau mesin pemotong. Presisi sangat penting untuk memastikan bagian-bagian *pop-up* sesuai dengan desain dan berfungsi tanpa kendala ketika halaman dibuka. Setelah elemen dipotong, proses perakitan dilakukan dengan menempel bagian-bagian tersebut ke halaman buku menggunakan lem atau *double-tape*. Penggunaan perekat ini memastikan bahwa struktur tetap kokoh dan stabil, sehingga elemen *pop-up* dapat bergerak dengan lancar dan tahan lama saat digunakan. Setelah semua dirakit, rangkaian halaman disusun kemudian ditutup dengan *hard cover* yang telah dicetak.



Gambar 3. 22 Pemotongan, Perakitan dan Pembentukan Lipatan

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

3.3 Rancangan Pengujian

Dalam perancangan ilustrasi cerita bergambar “Empat Kata Ajaib: Maaf, Terima Kasih, Permisi, dan Tolong” sebagai media edukasi anak berbasis teknik *pop-up*, dilakukan uji kelayakan. Tahap validasi ahli melibatkan tiga jenis ahli, yaitu:

a. Ahli Media

Ahli ini berasal dari kalangan profesional visual seperti ilustrator dan desainer grafis. Tugas utamanya adalah menilai aspek visualisasi, termasuk estetika ilustrasi, konsistensi gaya, serta kelayakan teknis dalam perancangan mekanisme *pop-up*. Ahli ini memastikan bahwa elemen visual tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga fungsional dan aman digunakan oleh anak-anak.

b. Ahli Materi

Ahli ini merupakan praktisi pendidikan anak. Peran utamanya adalah mengevaluasi kesesuaian isi cerita dan pesan moral terhadap tujuan edukasi anak usia sekolah dasar. Aspek yang dinilai meliputi bahasa, alur cerita, keselarasan antara narasi dan visual, serta relevansi konteks dengan kehidupan nyata anak-anak.

c. Ahli Psikolog Anak

Ahli ini adalah psikolog anak atau profesional dengan keahlian dalam perkembangan psikososial dan kognitif anak usia sekolah dasar. Tugasnya adalah menilai sejauh mana media ini:

1. Selaras dengan tahapan perkembangan anak, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional.
2. Mendukung penanaman nilai karakter positif seperti empati, sopan santun, dan tanggung jawab.
3. Mendorong interaksi reflektif, baik secara internal (dengan dirinya) maupun eksternal (dengan pendamping/orang tua).
4. Menjaga keamanan emosional anak, dengan konten yang aman, menyenangkan, dan tidak menimbulkan ketakutan atau tekanan. Ahli ini juga mengevaluasi potensi media dalam mendukung pembelajaran bermakna, membentuk kebiasaan berbahasa yang baik, serta keterlibatan emosional dan moral anak terhadap cerita.

d. Uji media

Selanjutnya, dilakukan uji media langsung kepada anak-anak untuk mengamati bagaimana berinteraksi dengan buku *pop-up* yang dirancang, termasuk reaksi visual, pemahaman cerita, dan respons motorik halus saat membuka elemen *pop-up*. Guru yang mendampingi turut memberikan catatan reflektif terhadap proses keterlibatan anak.

3.3.1 Validasi Ahli

Setiap tahap uji menggunakan instrumen dengan skala penilaian (rating scale) dari 1–5. Hasil pengujian dikalkulasi menjadi skor total dan dipersentasekan untuk menentukan tingkat kelayakan pada setiap aspek. Kriteria klasifikasi kelayakan didasarkan pada rumus validitas, Damayanti et al. (2018).

Rating Scale Uji Ahli adalah sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Baik Sekali

Pendekatan ini digunakan dalam penelitian seperti yang dijelaskan oleh para ahli metodologi Prof. Dr. Sugiyono dalam bukunya Statistika untuk Penelitian dan Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (2019) untuk mengukur tingkat capaian atau kelayakan suatu produk. Data yang diperoleh dari lembar validasi akan dianalisis menggunakan pendekatan persentase. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media buku *pop-up* yang telah dirancang berdasarkan penilaian dari para ahli media, materi, dan psikologi anak. Untuk mengetahui apakah media atau materi yang dirancang itu baik dan layak atau tidak.

Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Total skor semua penilaian dijumlahkan.
2. Lalu dihitung persentase kelayakan dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \left(\frac{\Sigma S}{S_{maks}} \right) \times 100\%$$

ΣS = jumlah skor dari ahli

S_{\max} = skor maksimal yang mungkin dicapai

3. Hasilnya akan menunjukkan seberapa layak media/materi itu berdasarkan persentase. Kriteria perhitungan skor adalah sebagai berikut:

No	Persentase Skor Ahli	Tingkat Kevalidan
1	$84.00\% < \text{Skor} \leq 100.00\%$	Sangat Baik / Sangat Layak Tanpa Perbaikan
2	$68.00\% < \text{Skor} \leq 84.00\%$	Baik / Layak dengan Perbaikan
3	$52.00\% < \text{Skor} \leq 68.00\%$	Kurang Baik / Kurang Layak dan Perlu Perbaikan
4	$36.00\% < \text{Skor} \leq 52.00\%$	Tidak Baik / Tidak Layak dan Harus Diperbaiki
5	$20.00\% < \text{Skor} \leq 36.00\%$	Sangat Tidak Baik / Sangat Tidak Layak dan Media Harus Diganti

Tabel 3. 2 Tabel Persentase Skor Ahli (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Selanjutnya, uji pengamatan siswa saat buku *pop-up* Empat Kata Ajaib di Taman Mimpi digunakan dengan cara mengamati secara langsung bagaimana respons anak-anak saat berinteraksi dengan buku, termasuk keterlibatan dalam membaca cerita, memahami nilai moral, serta menggunakan fitur *pop-up* secara fisik. Pengamatan juga mencakup perkembangan keterampilan motorik halus anak-anak, seperti saat menarik, atau membuka elemen interaktif dari buku. Melalui pengamatan ini, dapat memberikan umpan balik yang konstruktif mengenai efektivitas buku dalam membantu anak memahami konsep empat kata ajaib secara menyenangkan dan bermakna. Umpan balik ini juga menjadi dasar untuk melihat aspek mana dari buku yang perlu disempurnakan agar lebih optimal digunakan. Dengan kriteria perhitungan skor adalah sebagai berikut

3.3.1.1 Uji Ahli Media

Ahli media yang sesuai untuk mengevaluasi buku ilustrasi, terutama yang melibatkan desain *pop-up* dan edukasi, adalah yang memiliki keahlian di bidang desain grafis dan Ilustrasi: Berpengalaman dalam menghasilkan karya visual atau ilustrasi buku anak, termasuk aspek estetika dan fungsionalitas gambar. Desain Produk atau Buku *Pop-up*: Menguasai teknik pembuatan buku *pop-up* atau media interaktif serupa.

Komponen yang akan diuji untuk validasi adalah sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Baik Sekali

No.	Aspek Penilaian	Indikator/Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
Visual dan Daya Tarik							
1.	Keselarasan Visual	Komposisi warna, bentuk, dan gaya ilustrasi konsisten serta mendukung pemahaman visual anak					
2.	Keterkaitan dengan Tema	Visual mencerminkan nilai “empat kata ajaib” secara kontekstual dan relevan					
3.	Daya Tarik Estetika	Tampilan visual menarik, menggugah rasa ingin tahu, dan memicu emosi positif pada anak					

12.	Keamanan Fisik Buku	Tidak terdapat bagian tajam, kecil, atau mudah lepas yang berpotensi membahayakan anak					
13.	Kenyamanan Interaksi Anak	Ukuran buku, sistem buka-tutup, dan cara interaksi sesuai dan nyaman bagi anak					
14	Kesesuaian Fisik	Seluruh bagian buku menempel dengan kuat dan aman untuk digunakan anak.					
Inovasi dan Relevansi Media							
15.	Daya Saing terhadap Media Digital	Visual dan pengalaman mampu bersaing dengan media digital populer di kalangan anak-anak					
Kualitas Produksi dan Akurasi Teknis							
16.	Presisi Cetak dan Potongan	Hasil cetak, potongan, dan pengeleman rapi serta tidak mengganggu fungsi atau estetika <i>pop-up</i>					
Saran dan Masukan							

Tabel 3. 3 Tabel Lembar Uji Ahli Media (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

3.3.1.2 Uji Ahli Materi

Ahli materi merupakan seorang pendidik yang terlibat langsung dalam subjek penulisan untuk menilai kesesuaian materi, metode edukasi, dan tujuan edukasi yang sesuai dengan anak-anak. Komponen yang akan diuji untuk validasi adalah sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

[illegible]

No.	Aspek Penilaian	Indikator/Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
Tujuan Edukasi dan Moral							
1.	Kejelasan Nilai Moral	Pesan kata ajaib (maaf, tolong, terima kasih, permisi) disampaikan secara eksplisit dan mudah dipahami					
2.	Relevansi Konteks Kehidupan	Cerita mencerminkan situasi nyata yang relevan dan sering dihadapi anak-anak					
3.	Dorongan Praktik Nilai	Cerita mendorong anak mempraktikkan nilai nilai moral					
4.	Tahap Perkembangan Anak	Materi sesuai dengan tahapan perkembangan sosial, emosi dan kognitif anak					
Interaktivitas dan Keterlibatan Anak							
5.	Fungsi Edukatif <i>Pop-up</i>	Elemen <i>pop-up</i> memperkuat pemahaman terhadap nilai moral secara efektif					
6.	Interaktivitas Visual	Interaksi antar elemen visual mendukung pemahaman isi					
7.	Interaksi Visual Edukatif	Elemen interaktif memancing rasa ingin tahu dan mendorong eksplorasi anak					
8.	Dukungan Keterampilan	Motorik <i>Pop-up</i> mendukung motorik halus anak tanpa membahayakan atau membingungkan pengguna					
Ilustrasi dan Visualisasi							

9.	Ketertarikan Anak	Ilustrasi dan desain ramah anak dan sesuai karakteristik usia.					
10.	Konsistensi & Daya Tarik Visual	Gaya visual konsisten, menarik, dan sesuai dengan preferensi anak-anak					
Bahasa dan Penyajian							
11.	Keterpaduan Teks & Ilustrasi	Ilustrasi membantu memperjelas dan memperkuat makna teks					
12.	Tata Letak	Penempatan teks, gambar, dan elemen visual mudah dibaca dan tidak membingungkan					
13.	Koherensi Visual-Narasi	Narasi dan ilustrasi saling mendukung dalam menyampaikan pesan cerita					
14.	Ukuran & Penggunaan	Ukuran dan cara buka-tutup nyaman dan sesuai dengan jangkauan tangan anak					
15.	Bahasa Sederhana dan Jelas	Bahasa sesuai usia anak dan mudah dipahami					
16.	Dialog dan Kontekstual	Dialog mencerminkan situasi dan mendukung pemahaman nilai					
17.	Petunjuk Interaktif yang Efektif	Petunjuk eksplorasi <i>pop-up</i> jelas, menarik, dan tidak membingungkan					
Saran dan Masukan							

Tabel 3. 4 Tabel Lembar Validasi Ahli Materi (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

3.3.1.3 Uji Ahli Psikologi Anak

Ahli psikologi anak adalah seorang profesional di bidang psikologi perkembangan anak yang memiliki kompetensi dalam menilai kesesuaian materi

edukatif dengan karakteristik, kebutuhan, serta tahap perkembangan psikologis anak. Ahli ini berperan dalam menilai kelayakan konten, metode penyampaian, serta tujuan edukatif dalam media pembelajaran, agar sesuai dengan aspek perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Setiap aspek dinilai berdasarkan tingkat kesesuaian dengan skala sebagai berikut:

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Baik Sekali

No.	Aspek Penilaian	Indikator/Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
Kesesuaian dengan Tahap Perkembangan Anak Usia 8-12 Tahun							
1.	Relevansi dengan usia perkembangan	Cerita dan aktivitas sesuai dengan tahap kognitif, sosial, dan emosional anak usia 8–12 tahun					
2.	Penguatan nilai moral	Media mendukung pembentukan karakter anak, terutama dalam berbahasa sopan (maaf, tolong, permisi dan terima kasih)					
3.	Kesesuaian gaya komunikasi	Bahasa, dialog, dan narasi sesuai dengan perkembangan bahasa anak-anak					
4.	Relevansi situasi cerita	Situasi yang ditampilkan dekat dengan kehidupan sehari-hari anak					

Aspek Psikososial & Emosional						
5.	Empati dan pengenalan emosi	Cerita menstimulasi anak untuk memahami dan merespons emosi orang lain				
6.	Konflik sederhana yang dihadapi anak-anak	Anak diajak belajar menyelesaikan masalah sosial secara positif				
7.	Keamanan emosional	Cerita tidak menimbulkan ketakutan/emosi negatif berlebih yang tidak sesuai usia				
8.	Dukungan pembentukan perilaku positif	Menginspirasi perilaku santun, tolong-menolong, tanggung jawab, dan kerjasama				
Kognisi dan Daya Pikir Anak						
9.	Pemahaman pesan cerita	Cerita mudah diikuti dan dipahami secara alur oleh anak usia sekolah dasar				
10.	Logika cerita	Alur cerita tetap logis dalam konteks imajinasi anak				
11.	Dorongan anak untuk berpikir reflektif	Cerita dan visual mendorong anak berpikir sebab-akibat dan konsekuensi				
Interaktivitas dan Visualisasi						
12.	Daya tarik visual	Ilustrasi menarik, tidak berlebihan, dan mendukung suasana emosi yang positif				
13.	Fungsi <i>pop-up</i> sebagai	<i>Pop-up</i> mendukung anak lebih terlibat dan memahami pesan				

	stimulus belajar						
14.	Aktivitas motorik halus	<i>Pop-up</i> melibatkan koordinasi tangan-mata tanpa membahayakan anak					
15.	Tidak memicu agresi atau impulsif	Elemen interaktif tidak mendorong anak untuk membuka paksa/rusak karena penasaran berlebih					
16	Kesesuaian durasi interaksi	Durasi ideal untuk membaca dan eksplorasi sesuai rentang atensi anak					
Dukungan Pembelajaran dengan Pendamping							
17.	Ruang dialog anak-didampingi	Cerita memberi peluang diskusi antara anak dan pendamping					
18.	Keterbacaan pendamping	Buku mudah digunakan oleh guru/orang tua untuk membimbing anak					
19.	Potensi diskusi nilai moral	Buku dapat menjadi titik tolak diskusi nilai kehidupan secara terbimbing					
Saran dan Masukan							

Tabel 3. 5 Tabel Lembar Uji Ahli Psikolog Anak (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Selanjutnya observasi terhadap anak-anak. Percobaan ini melibatkan pengumpulan data tentang observasi mengamati respons dan keterlibatan anak-anak selama aktivitas berlangsung dengan buku *pop-up*. Dalam melakukan observasi terhadap anak-anak ketika menggunakan buku *pop-up*, beberapa aspek yang akan diamati meliputi:

a. Keterlibatan Emosional

Mengamati bagaimana anak-anak bereaksi secara emosional terhadap cerita dan ilustrasi dalam buku *pop-up*. Ini termasuk ekspresi wajah, reaksi tubuh, dan tanggapan verbal terhadap elemen-elemen *pop-up* yang muncul. tertarik, terkejut, senang, atau bingung dengan apa yang lihat.

b. Perhatian dan Fokus

Memperhatikan berapa lama anak-anak dapat mempertahankan perhatian pada buku *pop-up*. tetap fokus pada cerita atau terganggu oleh hal lain. Juga, mengamati mengenai elemen tertentu dalam buku yang lebih menarik perhatian dibandingkan dengan yang lain.

c. Interaksi dengan Buku

Mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi dengan mekanisme *pop-up*, membuka dan menutup elemen *pop-up* dengan antusias atau merasa kesulitan dalam berinteraksi dengan elemen tersebut. Ini juga bisa mencakup bagaimana mengamati detail-detail *pop-up*, seperti pergerakan atau bentuk objek.

d. Pemahaman Cerita

Memperhatikan anak-anak memahami alur cerita yang disampaikan melalui buku *pop-up*. Pengukuran ini akan diajukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang cerita setelah menyelesaikan aktivitas untuk melihat seberapa baik menangkap pesan atau tema cerita.

e. Respon Verbal dan Non-Verbal

Mengamati respons verbal anak-anak (misalnya, komentar, pertanyaan, atau diskusi tentang cerita) serta respons non-verbal (ekspresi wajah, gerakan tubuh, atau kontak mata). Respon ini bisa memberikan gambaran tentang sejauh mana terlibat secara kognitif dan emosional.

f. Kesulitan dalam Penggunaan Buku

Mengamati anak-anak menghadapi kesulitan saat berinteraksi dengan buku *pop-up*, seperti menemukan kesulitan dalam memahami elemen *pop-up* atau masalah dengan mekanisme bukunya. Ini dapat memberikan wawasan tentang aspek teknis buku yang perlu disesuaikan.

No.	Aspek Penilaian	Indikator/Kriteria Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Keterlibatan Emosional	Seberapa jelas ekspresi atau reaksi emosional anak saat membaca buku <i>pop-up</i>					
		Bagaimana anak-anak menunjukkan antusiasme selama berinteraksi dengan halaman <i>pop-up</i>					
2.	Perhatian dan Fokus	Seberapa baik anak mempertahankan perhatian saat mengikuti cerita					
		Seberapa fokus anak terhadap ilustrasi dan elemen visual tanpa teralih					
3.	Interaksi dengan Buku	Seberapa baik anak membuka dan mengeksplorasi elemen <i>pop-up</i> dalam buku					
		Seberapa mudah anak mengoperasikan mekanisme <i>pop-up</i> tanpa kesulitan teknis					

		Bagaimana perhatian anak terhadap detail visual <i>pop-up</i>					
4.	Pemahaman Cerita	Seberapa baik anak dapat menjawab pertanyaan dasar terkait isi cerita					
		Seberapa paham anak terhadap pesan moral yang disampaikan dalam cerita					
5.	Kemudahan Penggunaan	Seberapa sulit anak dalam memahami atau menggunakan elemen <i>pop-up</i> tertentu					
		Seberapa kuat dan nyaman mekanisme <i>pop-up</i> digunakan oleh anak					
Saran dan Masukan							

Tabel 3. 6. Tabel observasi (Sumber: Dokumentasi Peneliti)