



TUGAS AKHIR - RD 141558

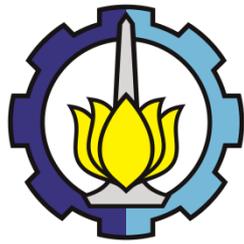
**PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PENDIDIKAN
MULTIKULTURAL UNTUK ANAK-ANAK
USIA 7-10 TAHUN**

**NINDITA KARINA SASTYA WARDHANI
3411100129**

Dosen Pembimbing
R. Eka Rizkiantono, SSn, M.Ds

Departemen Desain Produk
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2018

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]



Tugas Akhir - RD 141558

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PENDIDIKAN
MULTIKULTURAL UNTUK ANAK-ANAK USIA 7-10
TAHUN**

NINDITA KARINA SASTYA WARDHANI

NRP. 3411100129

Dosen Pembimbing :

R. Eka Rizkiantono, S.Sn, M.Ds.

NIP : 198308192008122001

Program Studi Desain Komunikasi Visual

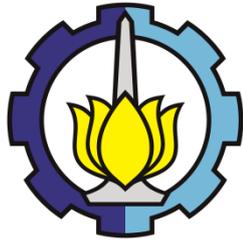
Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

2018

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]



Final Project - RD 141558

**INTERACTIVE DIGITAL STORYBOOK DESIGN AS
SUPPORTING MEDIA OF MULTICULTURAL
EDUCATION FOR 7-10 YEARS OLD CHILDREN**

NINDITA KARINA SASTYA WARDHANI

NRP. 3411100129

Thesis Advisor :

R. Eka Rizkiantono, S.Sn, M.Ds.

NIP : 198308192008122001

Visual Communication Design Study Program

Product Design Departement

Faculty of Architecture, Design, and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

2018

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

LEMBAR PENGESAHAN

**Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Media Penunjang Pendidikan
Multikultural untuk Anak-Anak Usia 7-10 Tahun**

TUGAS AKHIR / RD 141558

Disusun Untuk Memenuhi Syarat

Gelar Sarjana Teknik (S.T.)

Pada

Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk

Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh

Nindita Karina Sastya Wardhani

NRP: 3411100129

Surabaya, 5 Februari 2018

Periode Wisuda 117 (Maret 2018)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk

Ellyva Zulaikha, ST., M.Sn., Ph.D.

NIP. 19751014 200312 2 001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

R. Eka Rizkiantono, S.Sn., M.Ds.

NIP. 19761209 200312 1 001

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk Industri, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya,

Nama Mahasiswa : Nindita Karina Sastya Wardhani

NRP : 3411100129

Dengan ini menyatakan bahwa karya Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PENDIDIKAN MULTIKULTURAL UNTUK ANAK-ANAK USIA 7-10 TAHUN”** adalah :

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil penelitian dalam judul tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 5 Februari 2018

Yang membuat pernyataan



(Nindita Karina Sastya Wardhani)

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas ridha dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Media Penunjang Pendidikan Multikultural untuk Anak-Anak Usia 7-10 Tahun”. Tugas Akhir ini diselesaikan untuk memenuhi persyaratan kelulusan studi tingkat strata satu pada Program Studi Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Orang tua penulis; Ayahanda Edy Raharjo dan Ibunda Enik Sukendri, yang telah memberikan limpahan doa, dukungan serta kasih sayang terhadap penulis sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
- 2) Bapak R. Eka Rizkiantono, S.Sn, M.Ds. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk dan saran dalam penyusunan laporan ini.
- 3) Bapak Sayatman, S.Sn., M.Si., Bapak Nugrahardi Ramadhani, S.Sn., MT., Bapak Didit Prasetyo, ST., M.T., dan Ibu Nurina Orta Darmawati, ST., M.Ds sebagai dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan laporan ini.
- 4) Seluruh staf pengajar Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulis.
- 5) Para narasumber; Bapak Bagong Suyanto selaku narasumber yang bersedia untuk diwawancara mengenai multikulturalisme, serta guru dan siswa SDN Keputih 245 yang telah mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di lokasi.
- 6) Rekan Dhani Yanuar dari Sepay Games selaku *programmer* yang telah membantu dalam pembuatan luaran perancangan.
- 7) Teman-teman Tjemara; Mita, Putau, Berlian, Erin, Chibi, Shin, dan Wisnu yang senantiasa mendukung dan memotivasi penulis.
- 8) Rekan-rekan seperjuangan TA angkatan 2010-2013.
- 9) Bima Surya Permana selaku *partner* yang sudah banyak membantu secara moril dan materil dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
- 10) Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, karen itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, semoga laporan ini bermanfaat bagi semua.

Surabaya, 30 Januari 2018

Nindita Karina S.W.

**PERANCANGAN BUKU DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA
PENUNJANG PENDIDIKAN MULTIKULTURAL UNTUK ANAK-ANAK
USIA 7-10 TAHUN**

Nindita Karina Sastya Wardhani

NRP. 3411100129

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Alamat Surel : karinasastya@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan multikultural sangat penting dan relevan untuk direalisasikan di Indonesia yang memiliki tingkat keberagaman sosial yang tinggi dan rentan dengan konflik berlatarbelakang SARA. Namun, pendidikan multikultural di sekolah belum tercukupi karena kurangnya alokasi waktu pembelajaran yang memprioritaskan mata pelajaran Ujian Nasional. Selain itu, media pembelajaran multikultural di sekolah yang bersifat tekstual kurang menarik minat anak-anak. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan sebuah solusi untuk mengemas konten multikulturalisme yang ringkas dan sesuai dengan kurikulum serta preferensi anak-anak.

Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan observasi, *literature review*, *focus group discussion* dan *depth interview* yang berfokus pada keberagaman di Indonesia pada usia anak-anak, dirumuskan sebuah konsep pembelajaran mengenai multikulturalisme sesuai acuan pada standar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang disajikan dengan bentuk naratif dan interaktif dalam media yang sesuai preferensi sehingga mudah diakses dan digunakan oleh anak-anak.

Hasil perancangan berupa buku digital interaktif berjudul "Bhinneka Bangsaku" dengan konten yang ringkas, narasi cerita yang relevan dan familiar dengan keseharian, ilustrasi *digital painting* yang ekspresif, dan desain antarmuka yang mudah digunakan untuk anak-anak usia 7-10 tahun. Buku digital interaktif dapat dijalankan dengan gawai bersistem operasi *Android*.

Penggunaan media digital sebagai *platform* media penunjang pendidikan multikultural dapat menarik minat anak-anak karena memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang lebih dinamis dan kaya secara visual, serta kemudahan dalam mengakses. Konten keberagaman yang diusung buku digital interaktif "Bhinneka Bangsaku" ini selalu relevan dengan kondisi sosial di Indonesia, sehingga berpeluang untuk terus dikembangkan, baik dari aspek konten dan format media.

Kata Kunci : Anak-Anak, Buku Digital Interaktif, Multikulturalisme, Pendidikan.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

**INTERACTIVE DIGITAL STORYBOOK DESIGN AS SUPPORTING MEDIA
OF MULTICULTURAL EDUCATION FOR 7-10 Y.O CHILDREN**

Nindita Karina Sastya Wardhani

Student Id. 3411100129

Visual Communication Design Study Program

Product Design Departement, Faculty of Architecture, Design, and Planning

Sepuluh Nopember Institute of Technology

E-mail Address : karinasastya@gmail.com

ABSTRACT

Multicultural education is very important and relevant in Indonesia which susceptible to racial, religious and ethnic conflict due to its high level of social diversity. However, multicultural education in schools has not been fulfilled due to lack of time allocation in syllabus that prioritizes National Examination subjects. In addition, children are not content with conventional media used in schools. There need to be an alternative media with multicultural content that fits the curriculum and children's preferences.

Using qualitative research methods with observation, literature review, focus group discussions and depth interviews that focus on diversity and multicultural education in Indonesia, then formulate a concept of learning about multiculturalism in accordance with the standards of Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) presented in the narrative and interactive medium so that fits the children's preference.

The result is an interactive digital storybook titled "Bhinneka Bangsaku" with concise content, children-friendly stories, expressive illustrations, and easy-to-use interface design for 7-10 years old children. Interactive digital book "Bhinneka Bangsaku" will be available on Android.

The use of digital format as a learning tools for multicultural education is suitable for children because it allows the presentation of the material in a form that is more dynamic, visually rich, also accessible. The content of diversity promoted by this "Bhinneka Bangsaku" digital interactive book is always relevant to social conditions in Indonesia, so it is possible to be developed both in content and media formats.

Keywords : Children, Education, Interactive Digital Books, Multiculturalism.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
<i>ABSTRACT</i>	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL DAN GRAFIK	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Rumusan Masalah.....	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6.1. Ruang Lingkup Studi.....	7
1.7. Metodologi Penelitian.....	7
1.7.1. Observasi	7
1.7.2. Studi Literatur.....	8
1.7.3. <i>Depth Interview</i> (Wawancara Mendalam).....	8
1.7.4. FGD (Focus Group Discussion)	8
1.7.5. Eksperimental	8
1.8. Luaran Perancangan.....	8
1.9. Sistematika Laporan.....	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1. Landasan Teori.....	11
2.1.1. Multikulturalisme	11
2.1.2. Pendidikan	11
2.1.3. Pendidikan Multikultural.....	11
2.1.4. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).....	14

2.1.4. Teori Perkembangan Anak	14
2.1.6. Buku Digital Interaktif	17
2.1.7. Kerangka Perancangan Buku Digital Interaktif	18
2.1.8. Elemen Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>)	22
2.1.9. Narasi dan <i>Storytelling</i>	24
2.1.10. Karakter	26
2.1.11. Warna	27
2.1.12. <i>Layout</i>	28
2.1.13. Tipografi dan <i>Typeface</i>	30
2.1.14. Google Play	34
2.2. Studi Eksisting	34
2.2.1. Studi Konten	34
2.2.2. Studi Kompetitor	40
2.2.3. Studi Komparator	43
BAB 3 METODE PENELITIAN	51
3.1. Jenis dan Sumber Data.....	51
3.1.1. Wawancara	51
3.1.2. <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	52
3.1.3. Observasi	53
3.1.4. Studi Literatur.....	54
3.1.5. Uji Pengguna	54
3.2. Diagram Proses Perancangan.....	55
BAB 4 HASIL DAN ANALISIS DATA	57
4.1. Wawancara.....	57
4.2. <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	57
4.3. Observasi.....	59
4.3.1. Pelaksanaan Pendidikan Multikultural	59
4.3.2. AIO Anak-Anak Usia 7-10 Tahun	59
4.3.3. Studi Konten	59
4.3.4. Studi Aspek Interaktif dan Antarmuka.....	60
4.4. Uji Pengguna.....	61

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN.....	63
5.1. Luaran Perancangan.....	63
5.2. Data Konsep.....	63
5.2.1. <i>Strategy Plane</i>	64
5.2.2. <i>Scope Plane</i>	65
5.2.3. <i>Structure Plane</i>	81
5.2.4. <i>Skeleton Plane</i>	82
5.2.5. Aset Visual	88
5.2.6. <i>Storyboard</i>	101
5.3. Media Pendukung	116
5.3.1. <i>Teaser Trailer</i>	116
5.3.2. Buku Fisik	116
5.4. Konsep Bisnis	116
BAB 6 IMPLEMENTASI DESAIN	121
6.1. Desain Final Karakter	121
6.2. Desain Final Environment	124
6.3. Implementasi Karakter dan <i>Environment</i>	128
6.4. Desain Final Elemen Antarmuka Pengguna	135
6.5. Tampilan Akhir.....	139
BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN	141
7.1. Kesimpulan	141
7.2. Saran	144
DAFTAR PUSTAKA	145
BIODATA PENULIS	167

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	6
Gambar 2.1	19
Gambar 2.2	24
Gambar 2.3	24
Gambar 2.4	29
Gambar 2.5	30
Gambar 2.6	30
Gambar 2.7	31
Gambar 2.8	32
Gambar 2.9	33
Gambar 2.10	33
Gambar 2.11	34
Gambar 2.12	34
Gambar 2.13	39
Gambar 2.14	40
Gambar 2.15	42
Gambar 2.16	43
Gambar 2.17	43
Gambar 2.18	44
Gambar 2.19	45
Gambar 2.20	46
Gambar 2.21	46
Gambar 2.22	48
Gambar 2.23	48
Gambar 2.24	49
Gambar 2.25	50
Gambar 4.1	58
Gambar 4.2	60
Gambar 4.3	60

Gambar 4.4.....	61
Gambar 4.5.....	61
Gambar 4.6.....	61
Gambar 5.1.....	81
Gambar 5.2.....	82
Gambar 5.3.....	82
Gambar 5.4.....	82
Gambar 5.5.....	83
Gambar 5.6.....	83
Gambar 5.7.....	88
Gambar 5.8.....	88
Gambar 5.9.....	88
Gambar 5.10.....	89
Gambar 5.11.....	89
Gambar 5.12.....	90
Gambar 5.13.....	90
Gambar 5.14.....	90
Gambar 5.15.....	91
Gambar 5.16.....	91
Gambar 5.17.....	91
Gambar 5.18.....	92
Gambar 5.19.....	92
Gambar 5.20.....	93
Gambar 5.21.....	93
Gambar 5.22.....	93
Gambar 5.23.....	94
Gambar 5.24.....	94
Gambar 5.25.....	95
Gambar 5.26.....	95
Gambar 5.27.....	96
Gambar 5.28.....	96

Gambar 5.29	97
Gambar 5.30	97
Gambar 5.31	97
Gambar 5.32	98
Gambar 5.33	98
Gambar 5.34	99
Gambar 5.35	99
Gambar 5.36	100
Gambar 5.37	100
Gambar 5.38	100
Gambar 5.39	101
Gambar 5.40	101
Gambar 6.1	120
Gambar 6.2	120
Gambar 6.3	121
Gambar 6.4	122
Gambar 6.5	122
Gambar 6.6	134
Gambar 6.7	137
Gambar 6.8	138
Gambar 6.9	138
Gambar 6.10	138
Gambar 6.11	139
Gambar 6.12	139
Gambar 6.13	139

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

DAFTAR TABEL DAN GRAFIK

Tabel 1.1.....	4
Tabel 2.1.....	20
Tabel 2.2.....	20
Tabel 2.3.....	21
Tabel 2.4.....	22
Tabel 2.5.....	23
Tabel 2.6.....	37
Tabel 2.7.....	40
Tabel 2.8.....	41
Tabel 3.1.....	58
Tabel 3.2.....	60
Tabel 3.3.....	63
Tabel 5.1.....	65
Tabel 5.2.....	66
Tabel 5.3.....	67
Tabel 5.4.....	70
Tabel 5.5.....	74
Tabel 5.6.....	76
Tabel 5.7.....	85
Tabel 5.8.....	102
Tabel 5.9.....	108
Tabel 5.10.....	116
Tabel 5.11.....	116
Tabel 5.12.....	116
Tabel 5.13.....	117
Tabel 5.14.....	117
Tabel 5.15.....	117
Tabel 6.1.....	123
Tabel 6. 2.....	124

Tabel 6.3.....	127
Tabel 6.4.....	131
Tabel 6.5.....	134
Tabel 6.6.....	136
Grafik 1.1	4
Grafik 1.2	5

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar pertanyaan dan hasil wawancara guru SD swasta	149
Lampiran 2	Daftar pertanyaan dan hasil wawancara guru SD negeri	151
Lampiran 3	Daftar pertanyaan dan hasil wawancara sosiolog	156
Lampiran 4	Daftar pertanyaan dan hasil FGD	158
Lampiran 5	Daftar pertanyaan dan hasil uji pengguna	162

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan bangsa dengan masyarakat majemuk, yang terdiri dari berbagai suku dan agama dengan adat istiadat dan cara-cara hidup yang berbeda. Hamid Hasan yang dikutip Ngainun Naim¹ menyatakan, bahwa masyarakat dan bangsa Indonesia memiliki tingkat keragaman yang tinggi, mulai dari dimensi sosial, budaya, aspirasi politik, dan kemampuan ekonomi². Semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang tercantum pada lambang negara, mencerminkan bahwa bangsa Indonesia adalah bangsa yang multikultur. Multikulturalisme masyarakatnya membuat Indonesia kaya akan berbagai budaya lokal yang dapat dibanggakan. Namun, di sisi lain, hal tersebut dapat mengakibatkan adanya konflik yang berlatar belakang SARA³, seperti konflik di Poso dan Sampit.

Untuk menghindari dan meminimalkan terjadinya konflik, sekaligus untuk mewujudkan persatuan dan keutuhan bangsa, Indonesia memerlukan suatu instrumen, salah satunya melalui pendidikan multikultural. Pendidikan multikultural memberikan penekanan terhadap proses penanaman cara hidup yang saling menghormati dan toleran terhadap keanekaragaman budaya yang hidup di tengah-tengah masyarakat dengan tingkat pluralitas yang tinggi⁴. Pelaksanaan pendidikan multikultural telah disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 4 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia; nilai agama; nilai kultural; dan kemajemukan bangsa".

¹ Naim, Ngainun dan Ahmad Sauqi. 2008. *Pendidikan Multikultural : Konsep dan Aplikasi*.

² Suniti. 2016. *Kurikulum Pendidikan Berbasis Multikultural*.

³ Kumbara, Anom. 2009. "Pluralisme dan Pendidikan Multikultural di Indonesia." *Keanekaragaman Budaya*, 531

⁴ Naim, Ngainun, and Achmad Sauqi. 2008. *Pendidikan Multikultural: Konsep Dan Aplikasi*, 191

Pendidikan multikultural penting untuk disosialisasikan kepada anak-anak sejak dini, karena mencakup penanaman nilai-nilai ke dalam pemahaman seseorang, yang tidak dapat dilakukan dalam waktu yang singkat. H.A.R. Tilaar yang dikutip dalam Iis⁵, mengatakan bahwa pendidikan multikultural tidak hanya fokus pada perbedaan yang berkaitan dengan etnis, budaya dan agama, tetapi juga mencakup arti dan tujuan untuk mencapai sikap toleransi, menghargai keragaman, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan dan sikap demokratis. Untuk bekal dalam hidup bermasyarakat kelak, anak-anak perlu diajarkan untuk menanamkan sikap toleransi agar mau menerima dan menghargai keragaman di lingkungan sekitarnya.

Bagong Suyanto⁶ menguatkan pernyataan mengenai urgensi pendidikan multikultural dan relevansinya dengan keadaan sosial masyarakat Indonesia, khususnya di Surabaya. Beliau mengungkapkan bahwa pendidikan multikultural harus dipahami sebagai investasi untuk bangsa, sebagai sarana untuk menangkal intoleransi dan fanatisme. Beliau juga berpendapat bahwa pendidikan multikultural harus diberikan sejak dini, dan merupakan tanggung jawab semua pihak. Penting untuk mengetahui bagaimana cara memberikan pendidikan multikultural kepada anak-anak dengan cara yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Pemberian pendidikan mengenai multikulturalisme kepada anak-anak, idealnya memang dilakukan sejak dini. Meskipun demikian, jenjang Sekolah Dasar dipilih karena anak-anak di usia ini sudah memiliki kemampuan untuk memahami dan merumuskan aturan-aturan logis dalam kehidupan sosialnya⁷, termasuk mengembangkan kecerdasan moralnya. Jadi, anak-anak pada usia ini sudah lebih siap dan lebih dapat memahami pentingnya mengenal multikulturalisme sebagai bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Penanaman nilai-nilai multikulturalisme juga perlu

⁵ Iis, Arifudin. 2007. *Urgensi Implementasi Pendidikan Multikultural di Sekolah*, *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*. Insania 12.2, 220-233

⁶ Dalam wawancara yang dilaksanakan pada 30 September 2016

⁷ Prasetyaningrum, Juliani. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak*.

diterapkan pada tahap ini, karena, berdasarkan data dari KPAI, telah terjadi kasus dengan latar belakang SARA (Suku, Agama, dan Ras) yang melibatkan anak-anak usia sekolah.

Grafik 1.1 Kasus kekerasan yang melibatkan anak terkait isu SARA

(Sumber : <http://bankdata.kpai.go.id/>)



Pendidikan multikultural sebenarnya sudah dilaksanakan di sekolah melalui mata pelajaran tematik pada kurikulum yang berlaku saat ini (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan---KTSP) namun alokasi waktunya terbatas, salah satunya disebabkan karena silabus pada kurikulum lebih memprioritaskan mata pelajaran yang akan di ujikan di Ujian Nasional, seperti matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris, sehingga mata pelajaran yang erat kaitannya dengan ajaran nilai multikulturalisme seperti Pendidikan Agama dan Kewarganegaraan kurang memiliki ruang untuk mengembangkan materi. Selain itu, penggunaan media konvensional berupa buku acuan yang mengandung lebih banyak teks daripada gambar, membuat anak-anak mudah bosan dan tidak tertarik mempelajari buku tersebut.

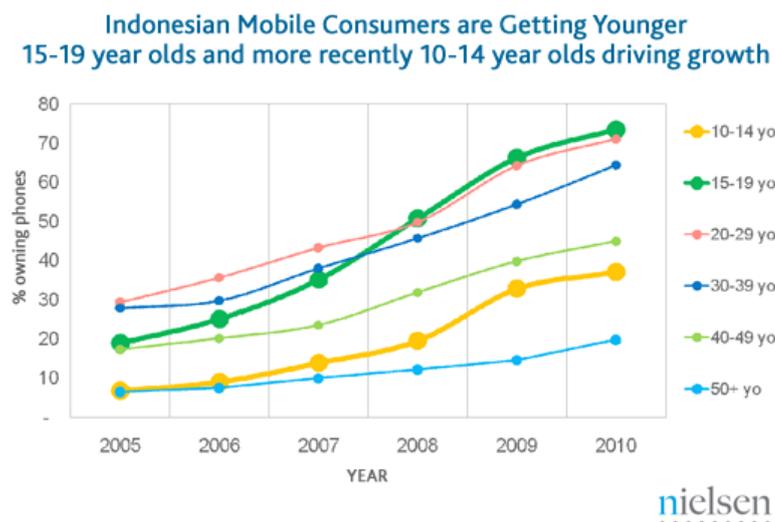
Tabel 1.1 Perbandingan alokasi waktu mapel Agama-Kewarganegaraan dengan mapel UN

(Sumber : <http://www.guru-id.com/2016/07/silabus-sd-ktsp-kelas-1-2-3-4-5-dan-6.html>)

1.	Pendidikan Agama	2	2	2
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3	3
3.	Bahasa Indonesia	6	6	6
4.	Matematika	5	5	5
5.	Ilmu Pengetahuan Alam	5	5	5
6.	Ilmu Pengetahuan Sosial	4	4	4
7.	Bahasa Inggris	4	4	4

Kemajuan teknologi yang semakin pesat berdampak kuat pada bidang pendidikan di zaman ini. Penggunaan gawai sebagai media penunjang proses kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan hal yang potensial untuk dikembangkan. Fitur-fitur digital yang ada pada gawai memungkinkan suatu materi pelajaran untuk dikembangkan ke dalam bentuk yang menarik, seperti penyertaan animasi dan suara, maupun perpaduan antara keduanya dalam bentuk permainan atau *video*, bahkan dapat dikemas secara interaktif sehingga lebih melibatkan pengguna. Di sisi lain, penggunaan gawai juga semakin marak di kalangan anak-anak. Berdasarkan studi berjudul "*Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia*" yang dilakukan Kemenkominfo, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak bersama UNICEF, setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan media digital. Survei dari Nielsen Indonesia pun menunjukkan hal serupa; penggunaan gawai di kalangan anak dan remaja Indonesia meningkat sebanyak lima kali lipat dalam lima tahun.

Grafik 1.2 Pertumbuhan Jumlah Pengguna Ponsel di Indonesia
(Sumber : www.nielsen.com)



Perkembangan penggunaan gawai dan media digital ini, dengan sendirinya diikuti dengan perkembangan kemunculan berbagai aplikasi serta

permainan yang ditargetkan untuk anak-anak. Aplikasi dan permainan yang ada di gawai dirancang dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang membuat anak-anak tertarik untuk mengakses atau memainkannya, seperti gambar, suara, *video*, dan animasi. Maraknya penggunaan gawai dan perkembangan pasar konten digital di kalangan anak-anak juga menjadi perhatian di kalangan orangtua. Ada orangtua yang melarang anak-anaknya untuk menggunakan gawai, ada juga yang memperbolehkan. Survei dari *The Asianparent Insight*⁸, menunjukkan bahwa 98% orangtua di Asia Tenggara mengizinkan anak-anaknya menggunakan gawai, jika digunakan dalam ranah pendidikan.



Gambar 1.1 Infografis mengenai pendapat dan keinginan orangtua mengenai penggunaan gawai pada anak
(Sumber : <https://aws.amazon.com>)

Ada berbagai macam tipe konten digital untuk anak-anak, salah satu yang memiliki potensi untuk dijadikan media yang edukatif sekaligus menghibur adalah buku digital interaktif. Kelebihan dari buku digital interaktif adalah unsur edukasi dalam bentuk naratif. Aspek interaktifnya dapat menjadi elemen yang "mengikat" anak-anak dalam mengikuti alur cerita. Berdasarkan penelitian dari *University of Wisconsin* yang dipresentasikan pada pertemuan *Society for Research in Child Development*⁹, aplikasi dan permainan yang bersifat interaktif lebih menarik minat anak untuk terlibat dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan media video yang tidak memiliki unsur interaktif.

⁸ The AsianParent Insights. 2014. *Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study*. 13-16

⁹ Roxby, Philippa. *Does technology hinder or help toddlers' learning?*. BBC News 19 April 2013. Available: <http://www.bbc.com/news/health-22219881>

1.2. Identifikasi Masalah

1. Pendidikan multikultural merupakan hal yang penting dan relevan dengan keadaan sosial masyarakat Indonesia. Pendidikan multikultural dapat menjadi sebuah instrumen untuk menangkal intoleransi dan fanatisme, untuk itu perlu diberikan sejak dini..
2. Silabus untuk mata pelajaran yang berkaitan dengan pendidikan multikultural sudah tersedia, namun alokasi pelaksanaan pendidikan multikultural saat ini masih terbatas karena prioritas diutamakan kepada mata pelajaran yang akan di ujikan di Ujian Nasional.
3. Penggunaan media yang masih konvensional berupa buku acuan yang mengandung lebih banyak teks daripada gambar, sehingga anak-anak mudah bosan dan tidak tertarik mempelajari buku tersebut.
4. Adanya ekspektasi dari orangtua mengenai penggunaan gawai untuk menunjang pendidikan anak.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku digital interaktif sebagai media penunjang pendidikan multikultural yang ringkas, menyenangkan, dan sesuai dengan preferensi anak-anak di jenjang Sekolah Dasar dengan mengacu pada KTSP?

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dari perancangan ini, antara lain:

1. Objek perancangan adalah buku digital interaktif mengenai pendidikan multikultural untuk anak-anak usia 7-10 tahun.
2. Sasaran primer dari perancangan ini adalah anak-anak di jenjang sekolah dasar.
3. Konten perancangan berdasarkan pada KTSP.
4. Perancangan tidak mencakup realisasi aspek penjualan dan pemasaran

1.5. Tujuan Penelitian

1. Membantu anak-anak memahami materi multikulturalisme melalui

- cerita dan karakter yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.
2. Menghasilkan media yang dapat digunakan sebagai pendamping guru dalam menyampaikan materi multikulturalisme sesuai dengan KTSP.
 3. Menambah ragam media dengan konten positif untuk anak-anak sesuai harapan orangtua.

1.6. Ruang Lingkup Penelitian

1.6.1. Ruang Lingkup Studi

1.6.1.1. Studi Literatur

Meliputi pencarian data tentang teori-teori serta referensi yang berkaitan dengan cakupan pendidikan multikultural untuk anak-anak, psikologi perkembangan anak, dan perancangan buku digital interaktif, meliputi aspek-aspek seperti desain antarmuka buku digital interaktif untuk anak-anak serta pola narasi dan gaya penceritaannya.

1.6.1.2. Studi Eksisting

Meliputi studi perbandingan konten, desain antarmuka, pola narasi dan gaya penceritaann pada media maupun bentuk atau konsep yang sudah ada.

1.7. Metodologi Penelitian

1.7.1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mempelajari dan menganalisis objek yang terlibat dalam kegiatan pendidikan multikultural untuk anak-anak, seperti perilaku dan karakteristik anak-anak, media pembelajaran yang sering digunakan guru, serta materi mengenai multikultural dalam silabus KTSP SD. Selain itu, observasi juga dilakukan terhadap media sejenis, baik dari aspek konten maupun aspek desain antarmuka-nya.

1.7.2. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memahami dasar teori yang digunakan dalam perancangan, baik dari segi teknis maupun konten. Perancangan ini mengacu pada beberapa literatur, antara lain "*The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (Second Edition)*" karangan Jesse James Garrett, "*The Design Framework of Interactive Storybook Support Early Literacy Learning for Ethnic Minority Children*" karangan Muneeroh Phadung, dkk.

1.7.3. Depth Interview (Wawancara Mendalam)

Wawancara mendalam dilakukan dengan berbagai narasumber, yaitu dengan guru mengenai kurikulum dan pelaksanaan pendidikan multikultural. Wawancara ini dapat digunakan untuk mendapatkan hasil berupa cakupan topik mengenai pendidikan multikultural untuk anak-anak dan langkah pendekatan pembelajaran multikultural anak.

1.7.4. FGD (Focus Group Discussion)

FGD dilakukan kepada anak-anak untuk mengetahui AIO terkait perancangan buku digital interaktif serta untuk referensi konten yang dapat menjadi *draft* untuk konsep rancangan.

1.7.5. Eksperimental

Studi eksperimental dilakukan untuk menguji coba hasil rancangan dari tahap tertentu, yang meliputi *user-testing* untuk menguji coba desain antarmuka dan eksplorasi ide cerita serta gaya visual dari beberapa media dengan tema yang sejenis.

1.8. Luaran Perancangan

Luaran perancangan yang dikehendaki adalah buku digital interaktif yang dijalankan dengan sistem operasi *Android*, dengan gambar, animasi, serta suara.

1.9. Sistematika Laporan

BAB 1 PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang pentingnya perancangan buku digital interaktif mengenai multikulturalisme kepada anak-anak, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan, dan manfaat penelitian yang dilakukan dalam perancangan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai landasan teori tentang multikulturalisme, pendidikan multikultural, dan perkembangan anak, serta studi eksisting mengenai media serupa sebagai komparator dan kompetitor.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Menguraikan definisi judul yang diambil, teknik sampling, jumlah dan sampel yang diambil, jenis dan sumber data, dan juga metode penelitian yang dipilih untuk digunakan.

BAB 4 KONSEP DESAIN

Merupakan konsep yang menjadi acuan setiap luaran desain secara menyeluruh, termasuk pendekatan dan strategi yang diterapkan dalam menyusun perancangan buku digital interaktif mengenai pengenalan multikulturalisme untuk anak-anak.

BAB 5 IMPLEMENTASI DESAIN

Menguraikan implementasi yang langsung diterapkan pada desain buku digital interaktif berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan, agar produk mampu menyelesaikan masalah yang ada.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Menguraikan apa hasil yang diperoleh setelah melakukan proses perancangan buku digital interaktif mengenai multikulturalisme untuk anak-anak.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Multikulturalisme

Multikulturalisme pada dasarnya adalah pandangan yang menekankan penerimaan terhadap realitas keagamaan, pluralitas, dan multikultural yang terdapat dalam kehidupan masyarakat¹⁰. Multikulturalisme mencakup gagasan, cara pandang, kebijakan, penyikapan dan tindakan dari masyarakat yang beragam yang memiliki cita-cita untuk mengembangkan semangat kebangsaan yang sama dan mempunyai kebanggaan untuk mempertahankan kemajemukan tersebut¹¹. Pada intinya, konsep multikulturalisme menekankan pentingnya memandang dunia dari sudut pandang budaya yang berbeda, dan mengenali serta menghargai kekayaan ragam budaya.

2.1.2. Pendidikan

Proses belajar mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks. Adams dan J.Love¹² menyebutkan ada empat faktor dalam proses pembelajaran, yaitu pembawaan guru, pembawaan siswa, kurikulum, dan pedagogi. Keempat faktor tersebut bersinergi sesuai persepsi masing-masing, sehingga setiap sistem pendidikan menghasilkan proses dan luaran yang berbeda.

2.1.3. Pendidikan Multikultural

Beberapa ahli berpendapat bahwa pendidikan multikultural diartikan sebagai pendidikan mengenai keragaman¹³, namun pada kenyataannya, sebagai salah satu instrumen yang penting untuk

¹⁰ Azra, Azyumardi, 2007. *Identitas dan Krisis Budaya, Membangun Multikulturalisme Indonesia*.

¹¹ Harahap, Ahmad Rivai. 2004. *Multikulturalisme dan Penerapannya dalam pemeliharaan kerukunan Umat Beragama*.

¹² Adams, Maurine dan Barbara J.Love. 2006. *Teaching for Diversity and Social Justice*.

¹³ Mahfud, Choirul. 2006. *Pendidikan Multikultural*.

mempersatukan bangsa dan meminimalkan konflik dalam lingkungan masyarakat yang multikultural, peran pendidikan multikultural tidak hanya terbatas pada konten keberagaman saja, namun juga tentang cara memandang dan berpikir mengenai keberagaman¹⁴. Lebih lanjut lagi, pendidikan multikultural dapat dipandang sebagai suatu pendekatan progresif yang dapat memberikan kritik dan menunjukkan kelemahan dari sisi multikulturalisme yang terjadi di dunia pendidikan¹⁵, sehingga tercipta lingkungan pendidikan yang mengakui perbedaan dan memandang perbedaan sebagai sumber yang memperkaya pembelajaran.

2.1.3.2. Tujuan Pendidikan Multikultural

Dari perspektif hasil pembelajaran, pendidikan multikultural memiliki tujuan yang dikembangkan pada diri setiap anak-anak, antara lain:

a. Pengembangan identitas kultural

Anak-anak memiliki pemahaman, kesadaran, dan rasa bangga akan identitasnya sebagai bagian dari suatu etnis tertentu.

b. Hubungan interpersonal

Anak-anak mampu berinteraksi dan membangun relasi dengan kelompok etnis lain, serta menjauhi sifat prasangka dan stereotip.

c. Pemberdayaan diri sendiri

Anak-anak mampu mengembangkan potensi dirinya terkait dengan kehidupan multikultural, seperti bagaimana menghormati dan berinteraksi dengan orang lain yang berbeda latar belakang.

¹⁴ Banks, James A. 2002. *An Introduction to Multicultural Education*, 14

¹⁵ Zamroni. 2011. *Pendidikan Demokrasi pada Masyarakat Multikultural*, 144

Dari sini, anak-anak diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan mengkaji mengapa dan dari mana sifat-sifat yang berdampak buruk pada lingkungan multikultural itu muncul, serta mengkaji bagaimana cara mengatasinya.

2.1.3.3. Peran Pendidikan Multikultural dalam Pertahanan dan Keamanan NKRI

Bangsa Indonesia memiliki penduduk dengan latar belakang yang beragam, mulai dari suku, agama, budaya, dan ideologi. Selain perbedaan di ranah internal, Bangsa Indonesia juga menerima pengaruh dari luar negeri sebagai dampak dari arus globalisasi. Perbedaan dan keragaman tersebut dapat menimbulkan masalah. Upaya penanggulangan dan penyelesaian dari masalah tersebut, salah satunya adalah dengan pendidikan multikultural. Pendidikan multikultural berfungsi untuk mengajarkan untuk menyelesaikan masalah SARA tanpa menggunakan kekerasan dan menciptakan budaya baru untuk menyelesaikan masalah dengan cara musyawarah mufakat. Pendidikan multikultural juga diharapkan dapat memberi kesadaran pada peserta didik bahwa perbedaan tidak menjadi penghalang untuk bersatu dan bekerjasama dalam kebaikan untuk sesama. Selain itu, pendidikan multikultural juga dapat digunakan sebagai instrumen pemersatu bangsa dalam menghadapi globalisasi, dengan membimbing masyarakat agar lebih selektif terhadap pengaruh luar. Dengan demikian, pendidikan multikultural harus dipahami sebagai strategi dalam mengatasi masalah ketahanan nasional Indonesia saat ini.

2.1.4. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2006 adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang berlaku di Indonesia, diamanatkan oleh UU Nomor 20 Tahun 2003 dan PP Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan¹⁶. KTSP mulai diberlakukan pada tahun ajaran 2007/2008 untuk pendidikan dasar dan menengah. KTSP bersifat desentralistik, yang berarti tata aturan dalam kurikulum diserahkan sepenuhnya untuk dikembangkan dan diputuskan oleh pihak di daerah atau sekolah. Pemberlakuan KTSP ditetapkan oleh kepala sekolah dengan melibatkan guru, karyawan, komite sekolah serta para ahli dari perguruan tinggi atau lembaga setempat. Dengan demikian, KTSP yang disusun akan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi masyarakat dan lingkungan.

Dalam KTSP terdapat Standar Kompetensi Kelompok Mata Pelajaran (SK-KMP) yang dikembangkan berdasarkan tujuan dan cakupan muatan setiap mata pelajaran. SK-KMP tersebut memuat poin-poin yang berkaitan dengan pendidikan multikultural, terutama untuk mata pelajaran Agama dan Akhlak Mulia serta Kewarganegaraan dan Kepribadian.

2.1.4. Teori Perkembangan Anak

2.1.4.1. Teori Kognitif Piaget

Piaget memandang inteligensi sebagai suatu proses adaptif yang melibatkan fungsi intelektual¹⁷. Menurut Piaget, proses adaptasi adalah keseimbangan antara kegiatan organisme dengan kegiatan lingkungannya¹⁸, dengan demikian lingkungan dipandang sebagai suatu hal yang terus menerus mendorong individu untuk

¹⁶ Mulyasa, E. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*.

¹⁷ William, dkk. 2006. *Handbook of Child Psychology Volume I: Theoretical Models of Human Development*

¹⁸ Piaget, Jean. 1999. *The Construction Of Reality In The Child*.

menyesuaikan diri, sebaliknya, individu pun menghadapi lingkungannya sebagai suatu struktur yang merupakan bagian dari dirinya.

Ada beberapa aspek perkembangan pada manusia, khususnya anak-anak. Namun, yang berkaitan dengan proses pemahaman yang diperlukan dalam proses pembelajaran adalah perkembangan kognitif. Berikut uraian tahapan perkembangan kognitif individu.

a. Periode Sensori-Motor (Usia 0 – 2 tahun)

Pada periode ini, anak membangun pemahaman mengenai dunia ini dengan mengkoordinasikan pengalaman sensoris (seperti melihat dan mendengar), dengan tindakan fisik dan motorik. Pada tahap ini, inteligensi tidak bersifat reflektif, artinya tidak anak hanya mempersoalkan aspek konkrit tentang dunia realitas.

b. Periode Pra-Operasional (Usia 2 – 7 tahun)

Pada periode ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, gambar, dan lukisan. Anak masih cenderung untuk memusatkan perhatian pada ciri-ciri yang paling menarik dari suatu stimulus, belum dapat merenungkan dan mengintegrasikan berbagai karakteristik stimulus. Selain itu anak juga belum mampu melakukan penalaran secara rasional.

c. Periode Operasional Konkret (Usia 7 – 11 tahun)

Pada periode ini anak dapat melakukan pemikiran reflektif dan penalaran logis menggantikan pikiran intuitif, selama penalaran dapat diterapkan pada contoh khusus dan konkret. Pada tahap ini prinsip konservasi (bahwa suatu benda, meskipun ditransformasikan dengan cara yang berbeda, benda-

benda tersebut tetaplah sama), merupakan ciri penting dalam pemikiran anak-anak. Anak pada masa ini menghadapi orang lain secara rasional. Mereka mulai mengerti dan bahkan merumuskan aturan-aturan logis. Komunikasi anak-anak dengan orang lain menjadi semakin tidak egosentris dan lebih bersifat sosial.

d. Periode Operasional Formal (Usia 11 – remaja akhir)

Pada periode ini individu telah melampaui pengalaman konkret dan mampu berpikir abstrak dan logis. Pada tahap ini, kadang remaja menciptakan bayangan situasi ideal yang diinginkan, kemudian membandingkan bayangan tersebut dengan apa yang ditemuinya dalam kehidupan nyata. Dalam pemecahan masalah, mereka sudah lebih sistematis, mengembangkan hipotesis mengenai mengapa sesuatu terjadi dengan cara tertentu, kemudian menguji hipotesis ini dengan cara deduktif.

2.1.4.2. Hubungan Pendidikan Multikultural dan Perkembangan Anak

Di awal masa perkembangannya, anak mempelajari hal yang benar dan salah, setelah cukup besar diberi pemahaman mengenai alasan benar-salahnya, juga diberi kesempatan untuk mengambil bagian dalam kelompok untuk lebih memahami nilai-nilai yang berlaku di kelompok. Dari sini, diharapkan mereka mengembangkan kebiasaan untuk melakukan hal-hal yang dianggap benar demi kepentingan dan kebaikan bersama, serta menghindari tindakan yang dinilai salah atau menyimpang. Namun, yang perlu ditekankan adalah bahwa perilaku tersebut harus

dilaksanakan secara sadar dan sukarela oleh anak. Anak perlu memahami dan menyetujui aturan yang berlaku di masyarakat, dengan demikian, anak memiliki kemauan dan rasa tanggung jawab pribadi untuk bertindak sesuai cara yang berlaku di masyarakat.

Proses pengembangan diri pada anak untuk mau dan mampu menerima, menghormati, serta berinteraksi dengan individu lain yang berbeda latar belakang tidak dapat dilakukan dalam waktu singkat, karena itulah pendidikan multikultural perlu diberikan sejak dini, namun dalam pelaksanaannya pun harus menyesuaikan dengan kemampuan anak sesuai tahapan perkembangannya. Berdasarkan Teori Kognitif dari Piaget, pendidikan multikultural layak diberikan saat anak-anak mulai bersosialisasi dengan lingkungan yang lebih luas, dengan beragam latarbelakang masyarakatnya. Pada tahap inilah anak-anak memiliki kesanggupan bertindak kooperatif, menyesuaikan ego mereka dengan lingkungan sekitar (sosiosentris). Selain itu, anak-anak juga mulai memiliki nalar untuk memahami, tidak hanya konsekuensi, namun juga motivasi di balik suatu aturan di masyarakat.

2.1.6. Buku Digital Interaktif

Anak-anak di masa sekarang dilahirkan pada era digital. Mereka sangat mudah beradaptasi dan melebur dengan teknologi, dilihat dari kemampuan mereka berinteraksi dengan teknologi digital seperti internet, gawai, dan *video games*. Kemampuan adaptasi anak terhadap teknologi lebih tinggi dan lebih natural dibandingkan dengan adaptasi anak terhadap buku teks. Pembelajaran melalui buku interaktif konvensional juga mengalami pergeseran. Saat ini, buku interaktif sudah banyak diluncurkan dalam bentuk digital yang

dapat dioperasikan lewat gawai. Program komputer pada buku digital interaktif memungkinkan adanya tambahan aspek multimedia seperti animasi atau gambar bergerak yang menarik bagi anak-anak.

2.1.7. Kerangka Perancangan Buku Digital Interaktif

Perkembangan aplikasi multimedia, khususnya buku digital interaktif, telah mengilhami para peneliti untuk merancang kerangka buku cerita interaktif yang sesuai untuk anak-anak¹⁹.



Gambar 2.1 Kerangka perancangan buku digital interaktif
(Sumber : Phadung, Suksakulchai, & Kaewprapan (2012). *The Design Framework of Interactive Storybook Support Early Literacy Learning for Ethnic Minority Children. USA*)

Kriteria dari keempat aspek ini akan digunakan untuk membandingkan beberapa objek kompetitor dan komparator yang ada pada poin Studi Eksisting. Berikut adalah penjelasan dan kriteria dari masing-masing aspek dalam kerangka perancangan buku digital interaktif.

a. Aspek Desain Multimedia

Meliputi pedoman strategi untuk menyajikan multimedia seperti gambar, animasi, teks, narasi dan sebagainya.

¹⁹ Phadung, Suksakulchai, & Kaewprapan. 2012. *The Design Framework of Interactive Storybook Support Early Literacy Learning for Ethnic Minority Children. 2.*

Tabel 2.1 Uraian aspek desain multimedia dalam kerangka perancangan buku digital interaktif untuk anak-anak

No	KRITERIA DESAIN MULTIMEDIA
1	Menggunakan elemen visual yang bergerak dan suara untuk menarik perhatian anak-anak
2	Menggunakan animasi intro yang singkat dan menarik
3	Merancang karakter, animasi dan efek khusus yang tidak mengganggu perhatian anak.
4	Gambar yang sesuai atau berhubungan dengan teks.
5	Menggunakan <i>font</i> yang sederhana dengan keterbacaan yang jelas jika ditampilkan pada layar
6	Menggunakan narasi bergaya percakapan sesuai dengan usia anak.
7	Untuk aspek audio, menggunakan narasi bersuara manusia dengan bahasa yang sesuai dengan usia anak
8	Fitur teks yang disorot dapat membantu konsentrasi anak saat membaca buku dengan lantang.

b. Aspek Desain Antarmuka

Meliputi pedoman strategi untuk merancang interaksi antara program komputer dan pengguna.

Tabel 2.2 Uraian aspek desain antarmuka dalam kerangka perancangan buku digital interaktif untuk anak-anak

No	KRITERIA DESAIN ANTARMUKA
1	Anak-anak dapat mengontrol multimedia dan berinteraksi dengan karakter.
2	Merancang antarmuka yang konsisten dan sesuai standar, memperhatikan fleksibilitas dan efisiensi penggunaan untuk mencegah terjadinya kesalahan
3	Memposisikan area <i>hot spot</i> yang sejajar dengan teks

Tabel 2.2 Uraian aspek desain antarmuka dalam kerangka perancangan buku digital interaktif untuk anak-anak

	dan pilihan-pilihan yang memungkinkan tindakan berulang oleh anak-anak
4	Merancang tampilan yang jelas dan berbeda untuk masing-masing item yang dapat dan tidak dapat diklik
5	Umpan balik atau efek yang langsung muncul saat anak-anak berinteraksi dengan item atau tombol, sebagai dorongan positif untuk anak-anak
6	Menyediakan aspek interaktif yang cocok dengan keterampilan motorik anak-anak, seperti menggunakan item atau tombol dengan sistem satu-klik yang lebih mudah daripada menyeret (<i>drag</i>) atau mengklik ganda.
7	Penggunaan layar sentuh sesuai untuk anak-anak yang mengalami kesulitan saat membidik benda-benda kecil di layar

c. Aspek Desain Pembelajaran

Meliputi pedoman strategi untuk mendorong pengembangan literasi anak-anak.

Tabel 2.3 Uraian aspek desain pembelajaran dalam kerangka perancangan buku digital interaktif untuk anak-anak

No	KRITERIA DESAIN PEMBELAJARAN
1	Merancang kegiatan literasi secara holistik dan tidak terpisah-pisah, meliputi kegiatan membaca, menulis, mendengar dan berbicara.
2	Merancang perancah dan bimbingan yang dapat membantu anak-anak untuk mengingat bagaimana menyelesaikan goal atau tujuan yang hendak dicapai
3	Buku digital yang mengandung konten dwibahasa membangun fleksibilitas kognitif terhadap pada anak-

	anak
4	Memfaatkan kegiatan literasi dapat membantu anak untuk berpikir kreatif, berpikir kritis dan keterampilan dalam memecahkan masalah
5	Mendengarkan cerita mempermudah anak dalam mempelajari bahasa asing
6	Proses pembelajaran harus mendorong kegiatan tambahan yang mendorong kemampuan anak-anak untuk menceritakan kisah mereka dan menerapkan pengetahuan baru dalam sebuah situasi.
7	Anak-anak harus aktif berpartisipasi
8	Merancang kegiatan literasi yang mendukung imajinasi, perkembangan mental dan meningkatkan rasa percaya diri pada anak-anak
9	Merancang kegiatan literasi yang kolaboratif dan mendorong interaksi sosial
10	Mendengar kata-kata secara berulang-ulang dalam e-book, dapat menambah pembelajaran kosakata anak.

d. Aspek Desain Kultural

Meliputi pedoman strategi untuk memasukkan tema budaya dalam mendorong pembelajaran literasi sejak dini.

Tabel 2.4 Uraian aspek desain kultural dalam kerangka perancangan buku digital interaktif untuk anak-anak

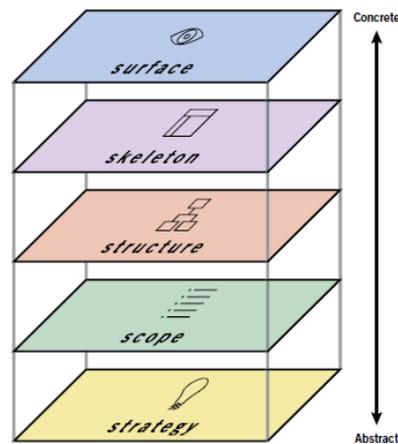
No	KRITERIA DESAIN KULTURAL
1	Merancang multimedia dan antarmuka dengan unsur budaya yang familiar bagi anak-anak, seperti seperti kreasi budaya daerah, nilai-nilai masyarakat, keyakinan dan sebagainya.

2	Menggunakan konten terkait identitas anak-anak yang bermakna bagi mereka, dalam kehidupan, keluarga, masyarakat, atau tingkat nasional.
3	Memilih topik yang mencerminkan hubungan rumah-sekolah, terutama berkaitan dengan budaya yang dimiliki oleh anak
4	Menggunakan tema budaya untuk mendorong anak agar berpikir kritis, dalam hal konsep, keterampilan kosakata, dan lain-lain.

2.1.8. Elemen Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

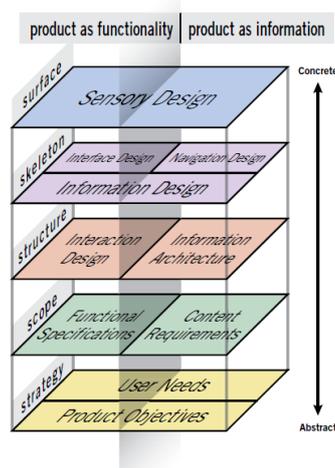
Penyusunan antarmuka pengguna terdiri dari suatu rangkaian keputusan bagaimana tampilan suatu aplikasi, bagaimana aplikasi tersebut bekerja, dan apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna terhadap aplikasi tersebut. Rangkaian keputusan tersebut menginformasikan dan mempengaruhi semua aspek pengalaman pengguna (*user experience*). Penyusunan sebuah antarmuka dapat diuraikan dalam bentuk kerangka yang disebut "*The Five Planes*"²⁰. Bidang-bidang ini memiliki ketergantungan satu sama lain. "*The Five Planes*" terdiri dari *Strategy Plane*, *Scope Plane*, *Structure Plane*, *Skeleton Plane*, dan *Surface Plane*. Tingkatan terbawah menjelaskan aspek yang abstrak, seperti tujuan dan strategi. Tingkatan paling atas menjelaskan aspek-aspek yang paling konkrit, seperti tampilan visual. Untuk menghasilkan suatu pengalaman pengguna yang baik, disarankan untuk memulai penyusunan dari bawah.

²⁰ Garrett, Jesse James . 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (Second Edition)*. 22. (lihat catatan no. ²⁰)



Gambar 2.2: Bentuk kerangka *The Five Planes*
 (Sumber : Garrett, Jesse James . 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (Second Edition)*)

Kelima bidang tersebut memiliki sifat dualisme²¹, yaitu sebagai fungsi dan sebagai informasi. Sisi fungsional menjelaskan masing-masing bidang sebagai seperangkat alat yang membantu pengguna dalam menjalankan perintah, sedangkan sisi informatif menjelaskan bidang sebagai penyedia informasi untuk pengguna. Masing-masing bidang dapat diuraikan menjadi beberapa komponen penyusunnya.



Gambar 2.3: Bentuk dualisme kerangka *The Five Planes*
 (Sumber : Garrett, Jesse James . 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (Second Edition)*)

²¹ Id. at 25.

2.1.8.1. Strategy Plane

Strategy plane mencakup tujuan-tujuan dari sebuah aplikasi, menjelaskan hasil dan informasi dari produk, terdiri dari *user needs* dan *site objectives*. *User needs* memuat masukan dari pasar sasaran produk. *Site objectives* memuat tujuan bisnis yang akan dicapai oleh produk.

2.1.8.2. Scope Plane

Scope plane menguraikan spesifikasi dalam pembuatan buku digital interaktif. *Scope plane* terdiri dari *functional spec* yang menjelaskan fitur-fitur teknis dan *content requirement* yang menjelaskan fitur-fitur konten.

2.1.8.3. Structure Plane

Structure plane menjelaskan bagaimana sistem merespon input dari pemain dan bagaimana informasi dalam konten dapat dipahami oleh pemain. *Structure plane* terdiri dari *interaction design* yang menjelaskan media pemain untuk menginput perintah serta bagaimana sistem merespon input tersebut dan *information architecture* yang menjelaskan informasi dalam konten seperti alur menu dan penempatan ikon.

2.1.8.4. Skeleton Plane

Skeleton plane meliputi *information design* yang berisi penyajian informasi yang dapat dipahami oleh pengguna, *interface design* yang berisi susunan antarmuka, dan *navigation design* yang berisi aturan serta informasi bagaimana pemain mengakses *information architecture*.

2.1.9. Narasi dan Storytelling

Narasi atau cerita merupakan salah satu hal yang populer diterapkan dalam bidang teknologi untuk memicu kreativitas,

sekaligus sebagai cara untuk menyampaikan dan mengumpulkan informasi. Kegiatan bercerita juga dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan mereka dalam berkomunikasi²².

Sebuah cerita dapat didefinisikan sebagai rangkaian kalimat yang menggambarkan tindakan, peristiwa atau pengalaman secara berurutan, biasanya menggunakan sosok sebagai pelaku dalam cerita. Pelaku atau karakter dalam cerita dihadapkan pada sebuah situasi atau permasalahan, kemudian cerita berkembang sesuai reaksi dan tindakan karakter tersebut. Penyesuaian dan perubahan situasi dan karakter kemudian mengungkapkan semua hal tersembunyi dalam cerita maupun karakter, termasuk penyebab yang memotivasi tindakan karakter dan perubahan yang dapat menyelesaikan masalah dalam cerita.

Mendongeng merupakan salah satu metode komunikasi dan pembelajaran yang tertua. Selama ribuan tahun masyarakat mengajarkan nilai-nilai dan prinsip utama dalam hidup melalui cerita dan dongeng, menggunakan sosok atau karakter yang menghadapi situasi yang sering dialami orang pada umumnya. Dengan demikian, cerita dapat dipandang sebagai sarana yang familiar, terutama bagi anak-anak, untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi aspek kehidupan, situasi dan masalah sosial yang kelak akan mereka alami. Berbagai isu yang berkaitan dengan mental, kasih sayang, solidaritas, simpati dan empati untuk sesama manusia, disampaikan melalui cerita dan dongeng. Kesadaran moral dan etika dapat diperkenalkan kepada anak-anak dengan cara ini, terutama untuk anak-anak berkebutuhan khusus maupun anak-anak dengan perilaku bermasalah. Cerita dan dongeng membuat penonton maupun pendengar berempati dengan karakter sehingga seolah mereka sendiri yang mengalami kejadian dalam cerita. Dengan demikian,

²² Hourcade, Juan Pablo. 2008. *Interaction Design and Children*, 277-392

cerita dapat menjadi sarana untuk membangun kecerdasan emosional.

Kemunculan buku digital untuk anak juga memungkinkan cerita disampaikan dalam bentuk yang lebih dinamis dengan mengkombinasikan narasi tradisional dengan aspek multimedia, seperti gambar, teks, animasi, audio, video, dan lainnya.

Dalam merancang sebuah narasi untuk cerita anak, ada beberapa hal yang dapat menjadi pertimbangan²³, yaitu:

1. Penggunaan plot yang solid dan alur maju.
2. Bagian resolusi harus mengandung pesan.
3. Pengenalan konflik dalam cerita hendaknya dilakukan sejak awal, dan cukup gunakan satu konflik dalam satu cerita.
4. Gunakan konflik yang familiar bagi anak-anak, dapat berasal dari kekhawatiran, kecemasan, dan rasa takut yang sering mereka hadapi.
5. Karakter harus mampu menyelesaikan sendiri konflik yang dihadapinya dengan cara yang jelas.
6. Karakter utama dalam cerita setidaknya memiliki satu atau dua *trait* yang dominan dan dapat diidentifikasi oleh anak-anak.
7. *Trait* pada karakter dapat diperlihatkan secara eksplisit (diceritakan langsung) maupun tersirat (lewat penampilan, sikap, cara berpikir, dan lainnya).

2.1.10. Karakter

Sebagai pembawa pesan dalam cerita, peran karakter sangat penting. Karakter yang dirancang dengan baik mampu melibatkan empati pembaca atau pemirsa dan membuat mereka terikat dengan jalan cerita dan seolah mengalami sendiri kejadian dalam cerita. Ikatan emosi tersebut juga dapat menjelaskan pola dan logika

²³ Read, Write, Think. 2006. *Tips for Writing a Children's Picture Storybook*

perilaku karakter kepada pembaca atau pemirsa. Pesan yang hendak disampaikan dari sebuah cerita pun dapat dipahami dengan baik. Berikut merupakan tips dalam merancang karakter dari Jon Burgerman²⁴, seorang ilustrator kenamaan.

1. Rancang Karakter sesuai Target Audiens

Desain karakter disesuaikan dengan target audiens yang dituju. Misalnya, karakter yang ditujukan untuk audiens berusia balita dan anak-anak, dapat dirancang dari bentuk-bentuk dasar dan menggunakan warna-warna yang cerah.

2. Buat Karakter yang Berciri Khas

Karakter dengan ciri khas, entah dari warna maupun fitur fisik, dapat membantu audiens dalam mengidentifikasi ciri karakter.

3. Beri Kepribadian pada Karakter

Kepribadian karakter merupakan daya tarik yang membuat karakter tersebut hidup. Kepribadian karakter dapat dilihat dari bagaimana ekspresi wajah, gerak tubuh, reaksi karakter dalam menghadapi situasi tertentu, cara berpikir, dan berbicara.

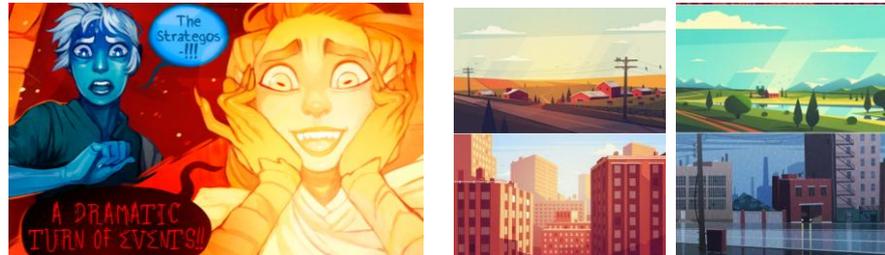
2.1.11. Warna

Warna merupakan salah satu komponen penting dalam suatu karya visual. Warna dapat menggambarkan suatu karakter atau *mood*, dan sangat erat kaitannya dengan persepsi individu. Saat melihat sebuah karya grafis, audiens memiliki kecenderungan untuk melihat warna lebih dahulu dibandingkan elemen lain²⁵. Seorang desainer grafis membutuhkan pemahaman yang baik mengenai penggunaan warna, sesuai dengan citra yang ingin ditampilkan dan pengaruh yang ingin didapat dari karya visual.

²⁴ Creative Bloq staff. *20 Top Character Design Tips by Jon Burgerman*. 2014.

²⁵ Oppara, Eddie dan John Cantwell. 2014. *Color Works : Best Practice of Graphic Designers*. 8.

Dalam sebuah karya ilustrasi, warna sering digunakan untuk menggambarkan karakter, membedakan *foreground* dan *background*, serta membangun suasana.



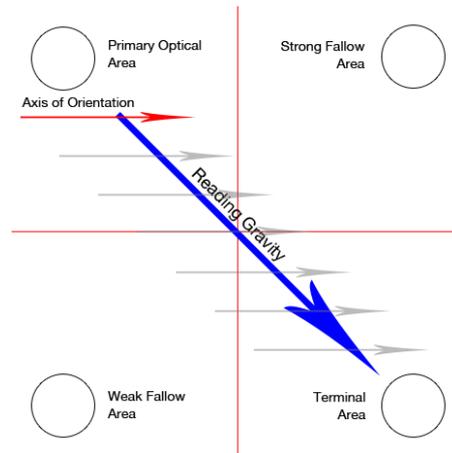
Gambar 2.4: Warna sebagai pembeda karakter (kiri) dan warna untuk membangun suasana (kanan)
(Sumber : avasdemon.com (kiri), behance.com (kanan))

2.1.12. *Layout*

Desain tata letak atau *layout* merupakan faktor penting dalam estetika suatu karya visual. *layout* yang baik akan membuat audiens mendapatkan alur yang jelas ketika membaca suatu karya visual, sehingga pesan yang disampaikan oleh suatu karya visual akan tersampaikan secara efektif. Dalam menyusun *layout*, ada prinsip-prinsip desain yang harus diperhatikan, seperti proporsi, keseimbangan, keserasian, dan penekanan, dengan tetap memperhatikan kesatuan elemen-elemen desainnya. *Layout* memiliki beberapa macam pola, antara lain:

A. Diagram Gutenberg

Diagram Gutenberg membagi *Layout* menjadi 4 kuadran, menggambarkan pola pergerakan mata ketika memindai informasi yang diposisikan secara merata.

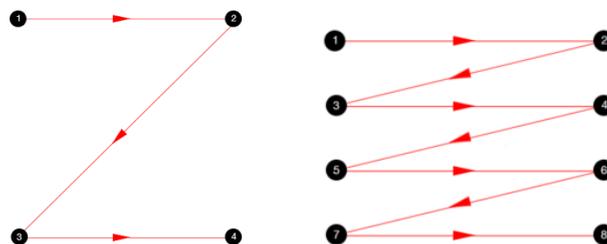


Gambar 2.5: Diagram Gutenberg
 Sumber : www.vansoedesign.com

Pola dari Diagram Gutenberg menyesuaikan pergerakan mata yang bergerak dari *primary optical area* hingga ke *terminal area*, jalur dari pergerakan mata tersebut merupakan "gravitasi membaca". Elemen visual atau informasi yang penting harus ditempatkan di sepanjang jalur "gravitasi membaca".

B. Pola Layout Z

Pola *layout Z* sesuai untuk desain sederhana yang memiliki beberapa elemen utama yang penting dan perlu dilihat.

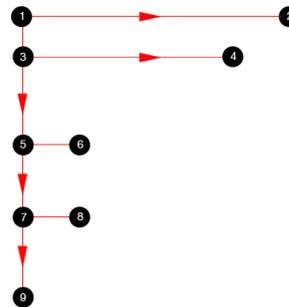


Gambar 2.6 : Gambar pola layout Z (kiri) dan pola layout zig-zag
 Sumber : www.vanseodesign.com

Alur pergerakan mata dimulai dari kiri atas lalu mengarah ke kanan atas secara horisontal, kemudian diagonal ke bawah, dilanjutkan dengan gerakan horisontal ke kanan. Elemen visual dan informasi yang penting harus diletakkan di sepanjang alur pola.

C. Pola *Layout F*

Pola *layout F* menggambarkan pergerakan mata yang dimulai dari kiri atas kemudian kembali ke tepi kiri sebelum pandangan menyapu ke kanan secara horisontal. Pola *layout* ini sesuai untuk konten atau audiens yang berorientasi memindai (*scanning*). Elemen visual atau informasi penting harus ditempatkan pada bagian atas desain, hal ini akan menarik audiens untuk mengarahkan pandangannya menuju informasi yang ada di sisi kiri dan sekitarnya.



Gambar 2.7 : gambar pola layout F

Sumber : www.vanseodesign.com

2.1.13. Tipografi dan *Typeface*

Tipografi dimaknai sebagai segala disiplin yang berhubungan dengan huruf, sehingga erat kaitannya dengan bidang desain komunikasi visual. Sebagai salah satu elemen visual penyampai pesan, huruf perlu memperhatikan faktor optik yang berkaitan dengan persepsi manusia dalam proses menerjemahkan informasi

dari penglihatan. Faktor optik ini meliputi istilah *legibility* dan *readability*. *Legibility* berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan karakteristik berbagai huruf. *Readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks.

Typeface adalah rancangan karakter dari sekumpulan huruf sehingga membedakannya dengan jenis huruf yang lain. Setiap *typeface* memiliki "kepribadian" yang berbeda, karena itulah pemilihan *typeface* harus sesuai dengan kriteria desain. Secara umum, ada lima kategori *typeface*²⁶, antara lain:

1. Serif

Jenis huruf *serif* adalah huruf yang memiliki garis kecil horizontal pada ujung badan huruf yang biasa disebut dengan *counterstroke*. *Counterstroke* ini membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks, karena itulah jenis huruf *serif* sesuai digunakan untuk teks yang sangat panjang dan berkesinambungan.

Serif typefaces

ABCDE abcdefg 12345

Century schoolbook Morris Fuller Benton 1924

ABCDE abcdefg 12345

Garamond Claude Garamond 1530

ABCDEFGHIJ 12345

Trajan Carol Twombly 1989

ABCDE abcdefg 12345

Baskerville John Baskerville 1754

Gambar 2.8: Contoh typeface jenis serif
Sumber : Whitbread, Davis. 2002. *The Design Manual*

2. Sans Serif

Sans serif bermakna 'tanpa serif'. Jenis huruf *sans serif* tidak memiliki *counterstroke* dan bersifat solid. Jenis huruf bersifat lebih informal dan modern. Tingkal *legibility* yang

²⁶ Whitbread, David. *The Design Manual*. 2002. Sydney.

tinggi membuat jenis huruf ini sesuai untuk digunakan sebagai *headlines*, *billboard advertising*, *signage*, dan hal-hal lain yang mengharuskan dapat dibaca secara jelas dan cepat.

Sans serif typefaces

ABCDE abcdefg 12345

Helvetica Max Miedinger 1957

Optional names for *Helvetica*: *Newton*, *Triumvirate*, *Helios*, *Swiss*,
Geneva, *Megaron*, *Claro*, *Vega*

ABCDE abcdefg 12345

Univers Adrian Frutiger 1957

ABCDE abcdefg 12345

Frutiger Adrian Frutiger 1975

ABCDE abcdefgh 12345

Meta Erik Spiekermann 1991

Gambar 2.9: Contoh typeface jenis sans serif
Sumber : Whitbread, Davis. 2002. *The Design Manual*

3. Scripts

Script typefaces menyerupai bentuk tulisan tangan. Jenis huruf *script* sesuai untuk tulisan yang singkat dan membutuhkan atensi dari audiens, misalnya untuk penulisan judul dan *heading*.

Script typefaces

ABCDEFGH abcdefghi 12345

Zapf chancery Hermann Zapf 1974

ABCDE abcdefgh 12345

Snell roundhand Matthew Carter 1965

ABCDEFGHI abcdefghij 12345

Kaufmann Max R. Kaufmann 1936

ABCDE abcde 12345

Brush script Robert E. Smith 1942

Gambar 2.10: Contoh typeface jenis script
Sumber : Whitbread, Davis. 2002. *The Design Manual*

4. *Specialty Typefaces dan Display Typefaces*

Jenis huruf *specialty typefaces* memiliki bentukan yang dimodifikasi, dan dapat menimbulkan kesan tertentu yang lebih bervariasi.

ABCDE ABCDEF G 12345

Typeface seven Neville Brody 1986

ABCDE abcdefg 12345

Fur extra rounded Paul Sahre 1993

ABCDEFGHIJ abcdefghijklmnopqrs 12345890

Industria inline Neville Brody 1990

ABCDE abcdefg 12345

Beowolf 23 Erik van Blokland and Just van Rossum 1990

This random font will construct a slightly different letterform each time.

Gambar 2.11: Contoh typeface jenis *specialty dan display*
 Sumber : Whitbread, Davis. 2002. *The Design Manual*

5. *Symbol dan Picture Fonts*

Sesuai namanya, jenis huruf ini dapat digunakan untuk menuliskan simbol dan ikon, atau untuk keperluan dekorasi.

★ ☆ ➤ ♠ ♥ ♣ ● ■ ▲ ☞ ☜ ✈ ✂

Zapf Dingbats Hermann Zapf

ABXΔE αβχδεφγ ≤°∞S ♠

Symbol font

Decorated initials



Gambar 2.12: Contoh typeface jenis *symbol dan picture*
 Sumber : Whitbread, Davis. 2002. *The Design Manual*

2.1.14. Google Play

Google Play adalah layanan konten digital milik *Google* yang melingkupi toko daring untuk produk-produk seperti permainan, aplikasi, buku, film, dan lainnya. Layanan ini dapat diakses melalui web dan aplikasi *Play Store* di *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Sistem operasi *Android* yang bersifat terbuka (*open source*) memungkinkan pengembang berpartisipasi dalam membuat dan memasarkan produknya melalui *Google Play*, baik yang gratis maupun berbayar. Meskipun demikian, para pengembang tetap mendapatkan keuntungan dari pengiklan yang menyisipkan iklannya dalam aplikasi. Bila pengguna aplikasi mengklik iklan tersebut, pengembang bisa mendapat keuntungan sekitar 0,01 – 0,05 USD. Untuk aplikasi berbayar, *Google* menerapkan kebijakan pembagian keuntungan sebesar 70% untuk pengembang dan 30% untuk *Google Market*²⁷. Hingga saat ini, ada 2,5 juta aplikasi di *Google Play*, dengan angka unduh lebih dari 50 juta, menjadikan *Google Play* sebagai toko konten digital terbesar untuk *smartphone Android*²⁸. Keuntungan lain bagi pengembang, *Google Play* memungkinkan pengembang untuk merilis aplikasi versi awal kepada pengguna untuk diujikan (*alfa-testing* dan *beta-testing*), sehingga pengembang memiliki kesempatan untuk mengetahui dan memperbaiki masalah dan kekurangan yang ada pada aplikasi sebelum aplikasi ini dirilis secara luas.

2.2. Studi Eksisting

2.2.1. Studi Konten

Objek studi eksisting yang digunakan sebagai acuan perancangan konten buku digital interaktif berupa buku acuan belajar sekolah atau

²⁷ Tim Google Play. *Transaction Fees*. Available: <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/112622?hl=en>

²⁸ Tim AppBrain. *Number of Available Android Application*. 2016. <http://www.appbrain.com/stats/number-of-android-apps>

buku tematik dari Buku Sekolah Elektronik (BSE) terbitan Kemendikbud untuk kelas 1-4 SD dan beberapa buku cerita anak dan remaja, baik yang konvensional maupun digital. Objek-objek tersebut harus memiliki tema konten yang berkaitan dengan multikulturalisme dan pendidikan multikultural.

2.2.2.1. Buku Sekolah Elektronik

Buku Sekolah Elektronik (BSE) merupakan buku berformat digital yang bebas diunduh di situs Kemendikbud. BSE dapat dibaca melalui gawai atau dicetak. BSE menyediakan berbagai buku tematik dan acuan untuk jenjang SD hingga SMA. Objek studi eksisting yang digunakan dalam mengkaji konten berupa BSE tematik dan non-tematik dari mata pelajaran kelas 1-4 SD yang berhubungan dengan multikulturalisme, yaitu Kewarganegaraan dan Agama.

Tabel 2.5: Topik-topik pembelajaran jenjang SD yang berkaitan dengan pendidikan multikultural

<i>JENJANG</i>	<i>NOMOR TEMATIK DAN TOPIK</i>	<i>MATERI YANG DIPILIH SEBAGAI ACUAN KONTEN PERANCANGAN</i>	<i>RINGKASAN KONTEN</i>
KELAS 1	Tema 1: Diriku Tema 4: Keluargaku Tema 5: Pengalamanku	<ul style="list-style-type: none"> • Hidup rukun dalam perbedaan • Perbedaan jenis kelamin, agama, dan suku bangsa. • Aturan yang berlaku di masyarakat • Menunjukkan sikap hidup rukun dalam kemajemukan keluarga • Contoh hidup rukun melalui kegiatan di rumah maupun di sekolah. 	<p>Buku Pendidikan Agama untuk anak SD Mengajarkan agama dan etika berteman dengan kelompok yang berbeda suku atau agama</p> <p>Kelas 1 dan 2 Mengajarkan perbedaan itu bukanlah hal yang buruk, justru suatu hal yang harus dihargai</p> <p>Kelas 3 Materi sumpah pemuda di</p>
KELAS 2	Tema 1: Hidup Rukun Tema 2: Bermain Di Lingkunganku Tema 4: Aku Dan Sekolahku	<ul style="list-style-type: none"> • Hidup Bergotong Royong • Menghargai pendapat orang lain dan hasil keputusan bersama. 	<p>buku kewarganegaraan mengajarkan Bhinneka Tunggal Ika; bahwa Indonesia terdiri dari berbagai suku yang bersatu sebagai bangsa</p>

Tabel 2.5: Topik-topik pembelajaran jenjang SD yang berkaitan dengan pendidikan multikultural

<p>KELAS 3</p>	<p>Tema 4: Peduli Lingkungan Sosial</p> <p>Tema 6: Indahnya Persahabatan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamalkan makna satu nusa, satu bangsa dan satu bahasa • Mengamalkan nilai-nilai Sumpah Pemuda dalam kehidupan sehari- sehari • Menyebutkan manfaat persatuan dan kesatuan • Memahami lingkungan dan melaksanakan kerjasama di sekitar rumah dan sekolah • Mengenal kekhasan bangsa Indonesia seperti kebhinekaan, kekayaan alam, keramahmataman • Menyebutkan cara menjaga harga diri dalam hidup bermasyarakat • Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia 	<p>Indonesia</p> <p>Kelas 4</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan suku di Indonesia dan budayanya - Ada materi mengenai cara menghargai keragaman budaya dari suku lain <p>Kelas 5-6</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ada materi yang menerangkan kejadian-kejadian masa lalu yang dianggap mengancam keutuhan NKRI - Ada materi yang menerangkan pentingnya keutuhan NKRI, serta
<p>KELAS 4</p>	<p>Tema 1: Indahnya Kebersamaan</p> <p>Tema 6: Indahnya Negriku</p> <p>Tema 8: Tempat Tinggalku</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memberikan contoh keberagaman di lingkungannya dengan rasa percaya diri • Mengagumi keragaman suku, etnis, dan bahasa sebagai keunggulan di wilayah negara Indonesia • Membiasakan sikap positif terhadap kebhinekatunggalikaa n di lingkungan sosial. 	<ul style="list-style-type: none"> mengajarkan usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk menjaga keutuhan NKRI, misalnya dengan mengamalkan Pancasila dan memiliki wawasan kebangsaan

2.2.2.2. Media Lain

Objek studi konten ini meliputi media animasi dan buku cerita dengan konten yang berkaitan dengan multikulturalisme. Aspek yang dibahas dari konten media-media ini meliputi isu multikulturalisme, gaya narasi, bentuk penyajian cerita, dan aspek interaktif.

1. "Upin & Ipin"



*Gambar 2.13: Gambar promosi serial animasi "Upin & Ipin"
(sumber : <http://lescopaque.com>)*

"Upin & Ipin" adalah serial animasi buatan studio Les' Copaque Production Malaysia, berkisah tentang kehidupan sehari-hari sepasang anak kembar bernama Upin dan Ipin. Upin dan Ipin tinggal bersama sang nenek yang mereka panggil Opa dan Kak Ros. Mereka tinggal di Kampung Durian Runtuh, dengan penduduknya yang berasal dari berbagai etnis yang ada di Malaysia, seperti Melayu, India, dan Tionghoa. Demikian juga dengan teman-teman Upin dan Ipin yang bersekolah di TK Tadika Mesra, seperti Mei Mei, Jarjit, Ehsan, Fizi, Mail, dan lainnya. Keberagaman tokoh dan

interaksi karakternya menghasilkan konten cerita yang menarik, menghibur serta relevan dengan anak-anak.

Tabel 2.6: Aspek konten dalam serial animasi "Upin & Ipin"

PARAMETER	KETERANGAN
Isu multikulturalisme	Aspek multikulturalisme dalam serial ini terlihat pada keberagaman karakternya. Mayoritas karakternya berasal dari etnis Melayu, ada juga etnis Tionghoa dan India. Masing-masing karakter memiliki ciri khas yang kuat terkait dengan latar belakang etnisnya.
Gaya narasi	Cerita didominasi dengan alur maju
Bentuk penyajian cerita	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita disajikan dengan sudut pandang ketiga diluar cerita • Karakter berupa manusia
Interaktif	Partisipasi yang diharapkan dari audiens berupa partisipasi mental dan perasaan, bukan bentuk yang aktif untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami tokoh-tokohnya.

2. "Adit dan Sopo Jarwo"



Gambar 2.14: Gambar promosi serial animasi "Adit dan Sopo Jarwo"
(Sumber: <https://www.mdentertainment.co/news/asik-animasi-adit-sopo-jarwo-jadi-opening-film-nasional>)

Serial animasi "Adit dan Sopo Jarwo" merupakan serial animasi yang diproduksi oleh MD Studio. "Adit dan Sopo Jarwo" mengisahkan keseharian empat sekawan (Adit, Dennis, Mitha, dan Devi). Di antara empat sekawan, Adit

berperan sebagai penggerak dan motivator dalam cerita petualangan mereka. Dalam animasi ini juga ada sepasang 'antagonis' yang sering berseteru dengan Adit dkk; Sopo dan Jarwo. Namun, perseteruan mereka dapat dileraikan oleh Haji Udin Sang Ketua RW yang bijaksana.

Tabel 2.7 Aspek konten dalam serial animasi Adit dan Sopo Jarwo

PARAMETER	KETERANGAN
Isu multikulturalisme	Aspek multikulturalisme dalam serial ini terlihat pada keberagaman karakternya, ada yang dari etnis Betawi, Jawa, Tionghoa, Sunda, dan lain-lain.
Gaya narasi	Cerita didominasi dengan alur maju
Bentuk penyajian cerita	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita disajikan dengan sudut pandang ketiga diluar cerita • Menggunakan karakter manusia
Aspek Interaktif	Partisipasi yang diharapkan dari audiens berupa partisipasi mental dan perasaan, bukan bentuk yang aktif untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami tokoh-tokohnya.

2.2.2. Studi Kompetitor

Objek dari studi kompetitor adalah beberapa buku cerita digital interaktif dan diuraikan berdasarkan elemen-elemen dari kerangka rancangan buku digital interaktif yang telah dijelaskan pada subbab 2.1.7.

2.2.1.1. RIRI – Kisah Kancil dan Burung Merak Yang Sombong

RIRI merupakan serial buku cerita anak interaktif yang mengusung tema cerita-cerita rakyat asli dari Indonesia serta dongeng dari seluruh dunia. Serial ini diproduksi oleh EDUCA Studio. Berikut ini merupakan uraian buku digital interaktif berdasarkan kerangka perancangan buku digital interaktif yang telah dijelaskan pada poin 2.1.7.3.

a. Kriteria Desain Multimedia

Elemen visual pada buku cerita interaktif ini terlihat ramah anak dengan gaya gambar kartun dan pemilihan warna yang mencolok dan menarik, cocok untuk anak yang sedang belajar membaca dengan bantuan tokoh-tokoh hewan. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan diikuti oleh anak yang sedang belajar membaca, terutama usia 4-7 tahun. Aspek audio menggunakan suara anak-anak dengan *tone* yang ramah sebagai narasi pengantar, membuat anak tidak merasa terintimidasi. Bagian teks yang dibacakan diberi *highlight* berupa pergantian warna menjadi merah.



Gambar 2.15: highlight pada teks yang sedang dinarasikan oleh narator pada cerita interaktif Kancil dan Merak (Sumber : screenshot aplikasi)

b. Kriteria Desain Antarmuka

Digital storybook ini tidak memiliki tutorial dalam penggunaannya. Namun semua *hot spot* yang berisi menu dan sub-menu dijelaskan dengan teks. Interaksi antara *software* dan manusia-nya sederhana, sehingga memiliki tingkat kesalahan yang sedikit. Beberapa obyek yang dapat berinteraksi tidak memiliki cukup *point of interest* sehingga terlihat menyatu dengan *background*. Beberapa karakter hewan akan bergerak

dan mengeluarkan suara jika disentuh. Dalam *minigame* terdapat permainan untuk mengambil dan menyusun buah-buahan, namun memakai perintah *drag and drop* yang kurang responsif.



Gambar 2.16: pratinjau menu awal (kiri) dan minigame menyusun buah-buahan (kanan) dalam cerita interaktif Kancil dan Merak

(Sumber : screenshot aplikasi)

Secara visual, ikon, tipografi, dan elemen antarmukanya memiliki bentukan yang berkesan kartun, dengan outline, efek gradien, dan palet warna yang senada dengan gambar pada cerita.



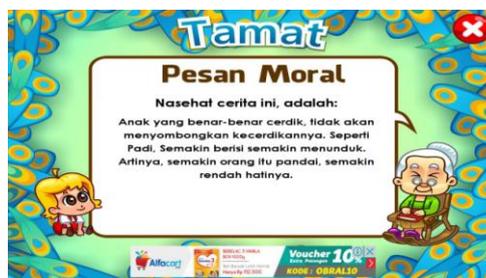
Gambar 2.17: tampilan visual antarmuka cerita interaktif Kancil dan Merak

(Sumber : screenshot aplikasi)

c. Kriteria Desain Pembelajaran

Digital storybook ini memakai Bahasa Indonesia yang mudah dipahami untuk pembaca usia 4-7 tahun dengan bantuan teks yang mudah dibaca dan dimengerti. Narasi yang dibacakan dengan baik, dapat menunjang latihan membaca. Pada bagian akhir,

terdapat kesimpulan dan pesan moral yang menganjurkan pembaca untuk berbuat baik. Pesan tersebut disampaikan secara eksplisit.



Gambar 2.18 Pesan moral dari cerita yang ditampilkan secara eksplisit
(Sumber : screenshot aplikasi)

d. Kriteria Desain Kultural

Kultur yang diambil dari *digital storybook* ini bernuasa fabel yang populer di kalangan masyarakat etnis Melayu dengan memunculkan karakter Si Kancil yang cerdik. Kriteria kultural juga terlihat pada pesan moral dalam cerita, yaitu mengajarkan anak-anak untuk berperilaku rendah hati dan tidak menyombongkan diri.

2.2.3. Studi Komparator

Objek dari studi kompetitor adalah beberapa buku cerita digital interaktif, yang diuraikan berdasarkan elemen-elemen dari kerangka rancangan buku digital interaktif.

2.2.2.1. "Gone Wishing"

"*Gone wishing*" adalah sebuah buku digital interaktif buatan studio *Fi Production*, menceritakan kisah makhluk-makhluk yang dipercaya dapat mengabulkan permintaan dalam legenda, seperti *genie*, *peri*, *leprechaun*, dan lain-lain.

a. Kriteria Desain Multimedia

Motion comic ini menggunakan visual dipadukan dengan suara dan gerak yang sesuai dengan tema magis. Menggunakan efek-efek yang menimbulkan kesan magis seperti cahaya, kabut, dan lainnya. Palet warna cenderung bernuansa kebiruan, dengan warna karakter yang kontras. Animasi dipakai untuk pergerakan karakter dan efek-efek spesial. Aspek interaktif yang lainnya adalah penggunaan fitur "*send wishes*" yang dapat terhubung dengan media sosial pengguna sehingga pengguna dapat mengirimkan ucapan kepada keluarga dan teman-teman mereka.



Gambar 2.19 Fitur "*send wishes*" dalam buku digital *Gone Wishing*

(Sumber : <https://vimeo.com/33458452>)

Dalam cerita, *highlight hot spot* yang dapat melakukan interaksi ditonjolkan dengan perbedaan warna dan gerakan. *Font* teks narasi menggunakan tipe dekoratif dengan keterbacaan yang baik.



Gambar 2.20 Adegan cerita dengan animasi interaktif dan teks narasi dengan font dekoratif
(Sumber : <https://vimeo.com/33458452>)

Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Inggris dengan gaya penulisan seperti dongeng pada umumnya.

b. Kriteria Desain Antarmuka

"Gone Wishing" beroperasi melalui sistem operasi iOS sehingga input perintah dilakukan dengan menyentuh. Terdapat *point of interest* yang dapat di klik dan memunculkan subbab baru, *point of interest* tersebut dibuat dengan perbedaan visual yang cukup mencolok. Dari segi visual, ikon, tipografi, dan elemen antarmukanya senada dengan visual komiknnya yang mengesankan tema magis.



Gambar 2.21: tampilan visual antarmuka "Gone Wishing"
(Sumber : <https://vimeo.com/33458452>)

c. Kriteria Desain Pembelajaran

Pembelajaran berupa nilai kebaikan dalam cerita dan penggunaan Bahasa Inggris.

2.2.2.1. "A Parcel of Courage"

"A Parcel of Courage" adalah sebuah buku cerita interaktif yang berkisah tentang tiga anak yang membantu nenek mereka mengatasi rasa takut menaiki pesawat dengan membuat serta mengirimkannya "kue coklat keberanian", sehingga nenek dan kakek mereka dapat berkunjung ke rumah. Buku cerita interaktif ini disertai dengan *mini game* yang berhubungan dengan alur cerita, misalnya saat ketiga anak membuat kue untuk nenek, menyusun koper nenek yang berisi kepingan *puzzle*, membantu kakek membersihkan salju yang menumpuk, dan sebagainya.

a. Kriteria Desain Multimedia

Elemen visual pada buku cerita interaktif ini terlihat ramah anak dengan pemilihan warna yang cenderung lembut. Gaya gambar menggunakan gaya kartun dengan teknik *digital painting (raster art)*. Aspek audio menggunakan suara wanita dewasa dengan *tone* yang ramah sebagai narasi pengantar, namun untuk karakter, suaranya berbeda-beda sesuai dengan atribut karakter tersebut. Selain narasi, ada juga musik latar dan efek suara. Penggunaan teks sangat minim, pada beberapa halaman, teks hanya akan timbul saat pembaca menyentuh *hot spot* tertentu, misalnya balon percakapan yang hanya muncul jika pembaca menyentuh salah satu karakternya.



*Gambar 2.22: Pratinjau gaya visual "A Parcel of Courage"
(Sumber : screenshot aplikasi)*

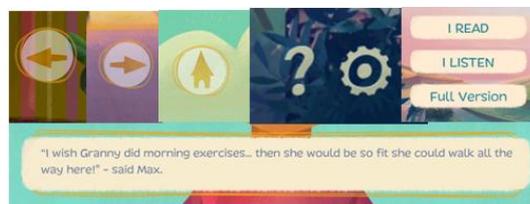
b. Kriteria Desain Antarmuka

Dari awal hingga akhir, "*The Parcel of Courage*" membutuhkan interaksi dari pembaca dalam menyelesaikan alur cerita. Hampir setiap halaman terdapat *hot spot* yang bersifat interaktif dan animatif. Meskipun demikian, tidak semua *hot spot* terlihat jelas. misalnya ketika memasuki bagian cerita, *hot spot* yang menunjukkan bagian interaktif hanya ada pada tombol *next* dan *previous*, *home*, dan *page selection*, jadi pembaca harus berinisiatif menyentuh sendiri untuk mengetahui bagian visual yang bergerak dan bersifat interaktif. Tutorial yang ditampilkan berupa kalimat ajakan dan sedikit panduan saat memainkan *mini game*-nya. Dalam *mini game*, terdapat efek suara jika pembaca melakukan kesalahan dan ketika *mini game* berhasil diselesaikan. *Hot spot* berupa pilihan mode baca pada halaman menu ditonjolkan dengan bentuk *button*. *Font* untuk teks judul, menu, dan narasi menggunakan huruf jenis *sans-serif* dengan tingkat keterbacaan yang cukup baik. Bahasa yang dipakai adalah Bahasa Inggris dengan diksi yang cukup mudah dipahami oleh anak-anak.



Gambar 2.23: Pratinjau antarmuka untuk halaman home (kiri) dan titik hot spot "next", "previous", dan "home" di halaman buku (Sumber : screenshot aplikasi)

Secara visual, ikon, tipografi, dan elemen antarmukanya memiliki bentuk yang sederhana dengan warna putih dan efek transparan.



Gambar 2.24: Pratinjau antarmuka untuk halaman home (kiri) dan titik hot spot "next", "previous", dan "home" di halaman buku (Sumber : screenshot aplikasi)

c. Kriteria Desain Pembelajaran

Pembelajaran dalam buku cerita interaktif ini adalah mengenai sikap saling membantu antar anggota keluarga, misalnya saat anak-anak memikirkan cara bagaimana memunculkan keberanian dalam diri nenek, dan ketika mereka membuat kue cokelat bersama-sama. Ada juga pengenalan kata sapaan dari berbagai bahasa. Sementara *mini game*-nya dapat melatih anak dalam mengasah kemampuan, seperti kemampuan spasial untuk menyusun *puzzle*, kemampuan logika untuk membangun *marble run* dan lainnya. Pembaca juga dapat belajar mengenal ekspresi, beberapa halaman dalam cerita bahkan hanya menampilkan satu karakter yang memperlihatkan mimik muka berbeda-beda, sesuai dengan apa yang ia katakan.



Gambar 2.25: Mini game puzzle (kiri) dan menyusun marble run (Sumber : screenshot aplikasi)

d. Kriteria Desain Kultural

Unsur kultural yang diperlihatkan dalam buku digital ini adalah budaya Barat (wilayah Eropa dan Amerika), yang dapat dilihat dari penggunaan Bahasa Inggris, adanya empat musim, dan tampilan fisik karakternya.



Gambar 2.26: Tampilan karakter "*A Parcel of Courage*" (Sumber : screenshot aplikasi)

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Jenis dan Sumber Data

3.1.1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai pelaksanaan pendidikan multikultural dan multikulturalisme. Hasil data tersebut kemudian dapat digunakan untuk proses perancangan konsep dan kriteria desain, serta menentukan kontennya. Wawancara dilakukan terhadap guru atau tenaga didik untuk mata pelajaran yang berkaitan dengan pendidikan multikultural di kelas 1-4 SD mengenai pelaksanaan pendidikan multikultural. Protokol wawancara meliputi batasan pendidikan multikultural di sekolah, media acuan mengajar, metode mengajar, pengalaman, kendala dan harapan pelaksanaan pendidikan multikultur.

*Tabel 3.1: Daftar pertanyaan untuk wawancara
(Sumber: Wardhani, 2018)*

Daftar Pertanyaan
1. Bagaimana pendapat Anda mengenai pendidikan multikulturalisme?
2. Apakah sekolah tempat anda mengajar melaksanakan pendidikan multikulturalisme pada anak? Sejauh apa pengenalannya? Adakah batas-batasnya?
3. Apakah kurikulum yang ada di sekolah sekarang sudah cukup dalam menanamkan nilai-nilai multikulturalisme kepada anak-anak?
4. Media atau cara mengajar seperti apa saja yang Anda pakai untuk meng: Dari media atau cara mengajar tersebut, bentuk seperti apa yang disukai anak-anak?
5. Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda selama mengajar terkait pendidikan multikultural?
6. Adakah kendala dalam mengajar pendidikan multikultural?
7. Bagaimana harapan Anda mengenai kemajuan pendidikan saat ini, terut berkaitan dengan multikulturalisme?

3.1.2. Focus Group Discussion (FGD)

FGD dilakukan untuk mengetahui perilaku anak-anak dan AIO mereka terhadap multikulturalisme dan media digital. Protokol FGD meliputi pemahaman keragaman suku dan agama etnis diri sendiri dan lingkungan sekitar, pengalaman terkait keragaman suku dan agama, pendapat mengenai perselisihan antar-suku dan agama, pendapat mengenai buku yang digunakan di sekolah, contoh jenis cerita favorit, kartun atau acara anak yang disukai, serta frekuensi dan durasi penggunaan *smartphone*.

*Tabel 3.2: Daftar pertanyaan untuk FGD
(Sumber: Wardhani, 2018)*

Daftar Pertanyaan
1. Tahukah kamu bahwa Indonesia terdiri dari berbagai suku dan agama?
2. Sebutkan dari suku/etnis mana kamu berasal dan agama apa yang kamu anut?
3. Apakah kamu memiliki teman yang berbeda suku dan agama?
4. Apakah kamu memiliki teman yang berbeda suku dan agama? Bagaimana pendapat dan sikapmu terhadap mereka?
5. Apakah kamu diharuskan untuk berteman hanya dengan orang satu suku atau satu agama denganmu? Apa alasannya?
6. Pernahkah kamu mengalami kejadian yang tidak menyenangkan karena asal suku atau agama yang kamu anut? Seperti apakah kejadian itu?
7. Bagaimana pendapatmu, jika ada teman yang berbeda suku dan agama mengalami kejadian yang tidak menyenangkan (misalnya : rumah ibadah mereka dibakar)?
8. Apakah kalian pernah mengalami kejadian yang menyenangkan dengan teman yang berbeda suku/agama? Coba ceritakan
9. Apakah kalian pernah mengalami kejadian yang tidak menyenangkan dengan teman yang berbeda suku/agama? Coba ceritakan
10. Apakah kalian pernah melihat perselisihan antara orang karena perbedaan suku/agama?
11. Bagaimanakah pendapat kalian mengenai buku yang digunakan di sekolah? Apakah kalian suka/tidak? Coba ceritakan.

12. Mana yang lebih kalian sukai : cerita fantasi (Naruto) atau cerita sehari-hari (Upin-Ipin)? Apakah kalian suka mendengarkan atau membaca cerita?

13. Apakah kalian sering menggunakan *smartphone/tab*?
Jika iya, berapa lama kalian menggunakannya?

3.1.3. Observasi

Observasi merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan pada objek eksisting dan pembandingan. Observasi dilakukan dengan:

1. Penelusuran terhadap data-data kualitatif yang berkaitan dengan suatu kejadian aktual yang terkait dengan permasalahan mengenai multikulturalisme, pendidikan multiukultural, dan media buku digital interaktif.
2. Pengamatan terhadap perilaku anak-anak dan AIO mereka terhadap multikulturalisme dan media digital.
3. Studi konten pada Buku Tematik berformat Buku Sekolah Elektronik untuk tema yang berkaitan dengan multikulturalisme.
4. Studi perbandingan konten, meliputi pola narasi dan gaya penceritaan pada media maupun bentuk atau konsep yang sudah ada, dalam hal ini adalah animasi "Upin & Ipin" dan "Adit dan Sopo Jarwo".
5. Studi perbandingan aspek interaktif dan antarmuka antara objek eksisting yang berupa buku digital interaktif "Parcel of Courage" dan "Gone Wishing".
6. Observasi merk *smartphone* dan *tablet PC* yang paling diminati konsumen di Indonesia untuk menyesuaikan luaran perancangan dengan spesifikasi seperti resolusi dan ukuran layar.

3.1.4. Studi Literatur

Studi literatur membantu dalam penerapan metode-metode yang relevan dengan penyusunan konten dan teknis dalam perancangan buku digital mengenai multikulturalisme untuk anak-anak, dengan mempelajari serta memahami teori dan literatur yang meliputi :

1. Pendidikan multikultural dan multikulturalisme.
2. Psikologi perkembangan anak usia 7-10 tahun.
3. Perancangan buku digital interaktif untuk anak-anak.
4. Desain antarmuka buku digital interaktif untuk anak-anak.
5. Kemungkinan pengembangan yang dapat dilakukan terkait luaran perancangan sebagai media penunjang pendidikan multikultural.

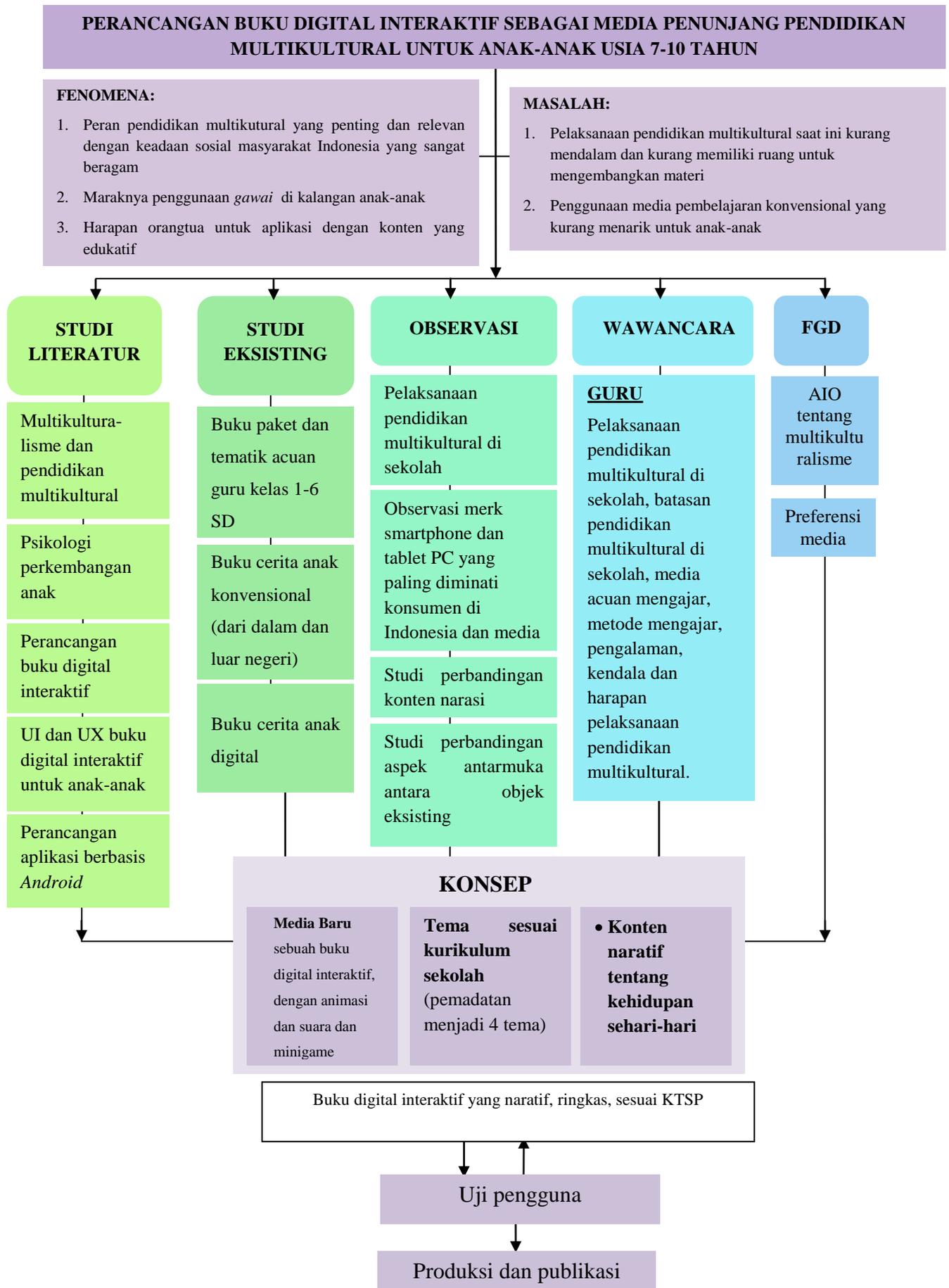
3.1.5. Uji Pengguna

Uji pengguna atau *user-testing* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman pengguna dalam menggunakan produk hasil perancangan serta mendapatkan umpan balik dari pengguna. Aspek yang dikaji dalam uji pengguna ini meliputi aspek teknis yang mencakup pengoperasian antarmuka dan aspek konten yang mencakup pemahaman pengguna mengenai isi dan tujuan dari buku digital.

Tabel 3.3: Daftar pertanyaan untuk uji pengguna
(Sumber: Wardhani, 2018)

Aspek Evaluasi
1. Kejelasan jalan cerita
2. Kejelasan antara area atau item yang dapat berinteraksi
3. Kejelasan instruksi <i>mini game</i>
4. Tingkat keterlibatan pengguna dengan jalan cerita
5. Kejelasan cara kerja buku digital
6. Kejelasan visual ikon/button/teks
7. Tingkat responsif <i>mini game</i>

3.2. Diagram Proses Perancangan



[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

BAB 4

HASIL DAN ANALISIS DATA

4.1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru pengajar mata pelajaran yang berhubungan dengan multikulturalisme (Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan). Berikut merupakan hasil dan analisis dari wawancara yang dilakukan kepada guru pengajar mata pelajaran Agama dan Pendidikan Kewarganegaraan di SDN Keputih 245.

1. Para guru di SDN Keputih 245 menggunakan buku paket dan buku tematik sebagai acuan utama dalam mengajar mengenai multikulturalisme, serta buku acuan dan sumber lain yang didapatkan di perpustakaan maupun internet, seperti Buku Sekolah Elektronik. Selain buku, ada yang menggunakan video, animasi, *slideshow*, dan permainan. Murid-murid lebih senang dan akan menunjukkan minat yang lebih besar saat belajar dengan media selain buku teks.
2. Para guru di SDN Keputih 245 belum menemui kendala dalam mengajar mengenai keberagaman, namun cukup tertarik terhadap adanya media baru dalam mengajar.
3. Konten multikulturalisme yang diajarkan kepada anak adalah tentang pengenalan perbedaan agama, suku, tingkat ekonomi, dan gender di lingkungan serta hidup rukun dan saling menghargai dalam perbedaan.

4.2. Focus Group Discussion (FGD)

Berikut merupakan hasil dan analisis dari FGD yang dilakukan kepada murid kelas 1-4 SDN Keputih 245.

1. Kondisi siswa dan warga sekolah di SDN Keputih 245 cukup beragam. Agama mayoritas adalah Islam, disusul Kristen, Katolik,

dan Hindu. Sebagian besar warga sekolah bersuku Jawa, di luar suku tersebut, ada Madura, Bali, dan Ambon.

2. Anak-anak kelas 1-4 di SDN Keputih 245 sudah mengetahui dan menyadari keberagaman budaya dan suku di lingkungan sekolah mereka. Mereka juga mengetahui bahwa diri mereka sendiri merupakan bagian dari suku dan memeluk suatu agama tertentu.
3. Anak-anak kelas 1-4 di SDN Keputih 245 sudah mempraktikkan hidup rukun dan saling menghargai kepada teman-teman yang berbeda agama dan suku. Mereka tetap mau bermain dan belajar bersama, dan walaupun ada perselisihan, penyebabnya bukan karena agama/suku.
4. Anak-anak kelas 1-4 di SDN Keputih 245 dapat bersimpati/berempati jika ada teman atau orang lain dari agama/suku yang berbeda terkena musibah, dan merasa terganggu/sedih saat melihat perselisihan antar kaum berbeda suku/agama
5. Anak-anak kelas 1-4 di SDN Keputih 245 akan lebih suka dan mudah belajar dari buku jika buku tersebut diberi banyak gambar dan cerita.
6. Anak-anak kelas 1-4 di SDN Keputih 245, terutama anak perempuan, lebih menyukai cerita yang berpusat sekitar kehidupan sehari-hari, dengan karakter yang lucu dan ekspresif seperti Upin-Ipin, Barbie, Adit dan Sopo Jarwo. Sedangkan beberapa di antara mereka, terutama anak laki-laki, lebih menyukai cerita yang lebih banyak unsur aksi dan petualangan seperti Naruto.
7. Anak-anak kelas 1-4 di SDN Keputih 245 tidak diizinkan menggunakan gawai berupa *smartphone* atau *tab* di sekolah. Namun di rumah, orangtua mereka memperbolehkan mereka untuk menggunakan gawai rata-rata selama 3-4 jam per hari. Gawai tersebut digunakan untuk mengakses permainan, media sosial, dan *browsing* untuk mengerjakan tugas dan PR.



*Gambar 4.1. Beberapa narasumber FGD dari SDN Keputih
(Sumber: Wardhani, 2016)*

4.3. Observasi

4.3.1. Pelaksanaan Pendidikan Multikultural

Pelaksanaan pendidikan multikultural sudah termuat di KTSP, namun alokasi-nya tidak besar karena ada mata pelajaran lain yang lebih diprioritaskan.

4.3.2. AIO Anak-Anak Usia 7-10 Tahun

1. Anak-anak yang jadi objek pengamatan di SDN Keputih 245 sejauh ini terlihat dapat bermain bersama dengan teman-temannya yang berbeda etnis dan agama. Saat pelajaran mereka serius memperhatikan materi, meskipun ada yang terlihat bosan.
2. Anak-anak SDN Keputih 245 lebih menyukai proses belajar dengan media yang menarik secara visual, seperti buku bergambar dan animasi.
3. Anak-anak SDN Keputih 245 sudah mahir menggunakan gawai untuk bermain dan belajar di rumah.

4.3.3. Studi Konten

1. Buku Tematik

Dari aspek konten, nilai multikulturalisme yang diangkat dalam buku pelajaran yang digunakan di sekolah berupa pengenalan keragaman budaya di Indonesia, dan bagaimana

perbedaan tersebut menjadi ciri khas bangsa Indonesia, serta pentingnya membangun persatuan dalam perbedaan demi negara (Bhinneka Tunggal Ika).

2. Animasi "Upin dan Ipin" dan "Adit dan Sopo Jarwo"

Kedua animasi ini merupakan animasi yang banyak diminati oleh anak-anak. Jalan ceritanya ringan, mengandung nilai kebaikan dan dekat dengan keseharian anak-anak. Selain itu, keberagaman latar belakang, etnis, dan agama karakternya juga terlihat, menghasilkan cerita dengan nilai-nilai multikultural yang tinggi, seperti bagaimana mengenal dan menyikapi perbedaan pada lingkungan sekitar.

4.3.4. Studi Aspek Interaktif dan Antarmuka

1. Buku Digital "*Parcel of Courage*"

Selain teks dan narasi, aspek interaktif pada buku digital ini terdapat pada objek yang bergerak (*animated*) dan bersuara jika disentuh. Bentuk interaksi yang lain berupa permainan kuis atau *mini-game* yang menerapkan aspek pembelajaran seperti bahasa dan matematika. Interaksi ini dibutuhkan agar proses cerita dapat berlanjut. Antarmukanya menggunakan elemen-elemen yang bentukannya cenderung sederhana namun tetap kontras.

2. Buku Digital "*Gone Wishing*"

Selain teks dan narasi, aspek interaktif pada buku digital ini " terdapat pada objek yang bergerak (*animated*) dan bersuara jika disentuh. Interaksi ini dibutuhkan agar proses cerita dapat berlanjut. Aspek interaktif yang lainnya adalah penggunaan fitur "*send wishes*" yang dapat terhubung dengan media sosial pengguna sehingga pengguna dapat mengirimkan ucapan kepada keluarga dan teman-teman mereka. Antarmukanya menggunakan elemen-elemen yang bentukannya menyesuaikan tema cerita yang berkesan magis, seperti efek iluminasi.

4.4. Uji Pengguna

Uji pengguna dilakukan setelah perancangan selesai. Sasaran dari uji pengguna ini adalah anak-anak berusia 7-11 tahun.



Gambar 4.2. Uji pengguna
(Sumber: Wardhani, 2018)

Dari uji pengguna didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Aspek antarmuka dapat dibuat lebih komunikatif, seperti perbedaan yang jelas antara area yang dapat disentuh dan tidak dapat disentuh.



Gambar 4.3. Ilustrasi adegan yang tidak diberi penanda area yang bisa disentuh (hotspot)

(Sumber: Wardhani, 2018)

2. Penambahan sistem *skip* adegan untuk mempermudah akses ke adegan tertentu.
3. Penambahan menu "*continue*" untuk pembaca yang hendak melanjutkan membaca (tidak membaca dari awal).
4. Tutorial *mini-game* diperjelas dengan tambahan ilustrasi.



Gambar 4.4. Halaman tutorial *mini-game* yang hanya berupa teks
(Sumber: Wardhani, 2018)

5. Ukuran aset dalam *mini-game* (karakter dan bangunan) diperbesar sehingga lebih nyaman disentuh.



Gambar 4.5. Ukuran karakter yang terlalu kecil menyulitkan pemain
(Sumber: Wardhani, 2018)

6. Terdapat pengenalan karakter sebelum cerita sehingga pembaca lebih nyaman saat membaca cerita (menyesuaikan dialog dan narasi dengan karakter).
7. Tujuan untuk menyampaikan tema keberagaman dapat terlihat jelas dalam ilustrasi, seperti keberagaman karakternya.



Gambar 4.6 Ilustrasi adegan yang menampilkan keberagaman karakter
(Sumber: Wardhani, 2018)

BAB 5 KONSEP PERANCANGAN

5.1. Luaran Perancangan

Hasil riset menghasilkan konsep luaran sebuah buku digital interaktif dengan konten mengenai multikulturalisme, khususnya mengenai perbedaan suku atau etnis dan agama yang ada di Indonesia. Konten dalam buku digital interaktif ini akan disampaikan secara naratif. Buku digital interaktif ini akan berjalan melalui sistem operasi *Android* dengan input perintah menggunakan *touchscreen*.

5.2. Data Konsep

Konsep buku digital interaktif ini mengacu pada beberapa metode dan sumber, seperti studi literatur, observasi dan pengkajian beberapa media eksisting yang berupa buku acuan yang digunakan di sekolah (BSE), serta hasil wawancara terkait pelaksanaan pendidikan multikultural. Hasil studi ini digunakan untuk proses penentuan tema cerita. Observasi buku digital interaktif untuk anak-anak untuk mendapatkan referensi visual dan antarmuka. Data mengenai kebutuhan minat, pendapat, dan aktifitas pengguna, didapatkan dengan metode *Focus Group Discussion*. Data tersebut digunakan untuk menentukan bentuk penyampaian materi. Selain itu juga menggunakan metode mengujicoba antarmuka kepada pengguna yang dilakukan setelah pengerjaan buku digital interaktif selesai.

Data yang digunakan untuk menyusun konsep perancangan diuraikan dengan mengacu pada salah satu teori pengalaman pengguna (*user experience*) "*The Five Planes*"²⁹ yang terdiri dari *Strategy Plane*, *Scope Plane*, *Structure Plane*, *Skeleton Plane*, dan *Surface Plane*.

²⁹ Garrett, Jesse James. 2011. *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (Second Edition)* (hal. 19-33)

5.2.1. *Strategy Plane*

Strategy plane menjelaskan hasil dan informasi dari produk, terdiri dari *user needs* dan *site objectives*. *User needs* memuat masukan dari pasar sasaran produk. *Site objectives* memuat tujuan bisnis yang akan dicapai oleh produk.

1. *User Needs*

Buku digital interaktif ini memiliki sasaran primer dan sekunder. Sasaran primernya adalah anak-anak usia 7-10 tahun. Data riset sasaran primer didapatkan dengan metode *focus group discussion (FGD)*. Hasil dari *FGD* ini menyimpulkan bahwa anak-anak tertarik pada media belajar yang bersifat multimedia dan dapat dijalankan pada gawai *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Selain itu, anak-anak juga menyukai metode belajar dan hiburan yang disampaikan lewat cerita yang dekat dengan keseharian mereka. Hal inilah yang menjadi dasar perancangan untuk menggunakan konten multimedia bersifat naratif yang dijalankan dengan sistem operasi *Android*. Untuk sasaran sekundernya, adalah guru atau tenaga didik. Data riset sasaran sekunder didapatkan dengan metode wawancara. Hasil wawancara ini menyimpulkan bahwa beberapa guru mengalami tertarik dengan media belajar baru yang sesuai dengan kurikulum yang jadi acuan pembelajaran di kelas saat ini (KTSP).

2. *Site Objectives*

Perancangan ini akan menghasilkan media pembelajaran berupa buku digital interaktif dengan konten naratif dan animatif mengenai multikulturalisme yang dekat dengan keseharian anak-anak dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku (KTSP).

5.2.2. *Scope Plane*

Scope plane menguraikan spesifikasi dalam pembuatan buku digital interaktif. *Scope plane* terdiri dari *functional spec* yang menjelaskan fitur-fitur teknis dan *content requirement* yang menjelaskan fitur-fitur konten.

5.2.2.1. *Functional Spec*

Spesifikasi teknis dalam buku digital interaktif ini meliputi dimensi dan resolusi gambar. Berdasarkan pengamatan dan perbandingan terhadap objek eksisting yang sejenis, buku digital interaktif ini dikerjakan dengan dimensi 1280x800 *pixel* dan resolusi 72 *dpi*. Spesifikasi *smartphone* dan *PC tablet* yang dianjurkan untuk menjalankan buku digital ini minimal bersistem operasi *Android 4.4 Jelly Bean* dengan kapasitas penyimpanan 513mb.

5.2.2.2. *Content Requierement*

a. Konten Narasi

Pada poin *user needs* telah dijelaskan bahwa anak-anak tertarik oleh media belajar dan hiburan dengan konten naratif. Penyusunan cerita menggunakan tema multikulturalisme yang mengacu pada tema pada buku pelajaran sekolah kelas 1-6 SD. Penentuan tema didapatkan dari hasil studi eksisting pada beberapa BSE kelas 1-6 SD. Berikut merupakan tema-tema yang dapat dikembangkan menjadi bahan untuk konten narasi dalam buku digital interaktif.

Tabel 5.1 Tema-tema dari buku tematik kelas 1-6 SD yang dapat dikembangkan sebagai bahan cerita

No	Tema
1	Keberagaman suku dan budaya di Indonesia
2	Belajar menghargai perbedaan
3	Etika berteman beda suku dan agama
4	Sumpah pemuda dan Bhinneka Tunggal Ika
5	Pentingnya keutuhan NKRI
6	Usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk menjaga keutuhan NKRI

Keenam tema tersebut kemudian diringkas menjadi sub-tema yang dapat dimasukkan ke dalam 4 tema utama, lalu dikembangkan ke dalam plot cerita.

Tabel 5.2 Ringkasan 6 tema dari buku tematik ke dalam 4 tema

Tema	Tema Utama	Sub-tema
1	Keberagaman agama	Belajar menghargai perbedaan Etika berteman beda suku dan agama
2	Keberagaman etnis dan budaya	Keberagaman suku dan budaya di Indonesia Belajar menghargai perbedaan suku dan budaya
3	Sumpah Pemuda dan Bhinneka Tunggal Ika	Memahami persatuan dalam perbedaan Sumpah Pemuda dan Bhinneka Tunggal Ika
4	Pentingnya menjaga persatuan	Pentingnya keutuhan NKRI Usaha-usaha yang dapat dilakukan untuk menjaga keutuhan NKRI

Bentuk pengemasan cerita mengangkat konflik mengenai keberagaman yang dapat membantu anak-anak dalam merefleksikan masalah dalam keberagaman dan mempelajari bagaimana mengatasi masalah tersebut. Tidak hanya membandingkan dan memperlihatkan perbedaan budaya, namun juga memberikan perspektif dan *insight* mengenai perbedaan dan bagaimana menyikapi perbedaan tersebut. Berikut uraian cerita yang berisi plot beserta dialognya.

Tabel 5.3 Uraian plot dan dialog dalam cerita 1

TEMA I: MENYIKAPI PERBEDAAN	
JUDUL: ROKET STEVE	
Plot	Dialog
1 Jam pertama adalah pelajaran ilmu alam. Di kelas, Ibu Guru memberikan tugas kelompok membuat roket kepada anak-anak. Reza, Steve, Lala, Niluh, dan Andre ada dalam satu kelompok.	
2 Setelah berdiskusi soal pembagian tugas, Steve mengusulkan untuk mengerjakan di rumahnya yang bersebelahan dengan lapangan, sehingga mereka dapat menerbangkan roketnya di situ. Teman-temannya setuju.	Steve: ngerjainnya di rumahku saja, yuk! Di sebelah rumahku ada lapangan, nanti kita bisa coba terbangkan roketnya di sana.
3 Di rumah, Steve meminta izin mama agar teman-temannya dapat mengerjakan tugas kelompok di rumah mereka pada hari Minggu pagi. Mama bingung	Steve: Mama, tadi di kelas dikasih tugas kelompok sama Bu Guru, besok Minggu pagi teman-teman mau ngerjain di rumah kita, boleh nggak?

Tabel 5.3 Uraian plot dan dialog dalam cerita 1

	karena pada hari itu mereka harus pergi ke gereja untuk menghadiri Misa Pagi.	Mama: lho? kita kan ada Misa Pagi jam 8.30?
4	Ternyata Steve terlalu semangat sampai melupakan hal tersebut. Kepada Steve yang kebingungan, Mama memberi usul untuk membicarakan dengan teman-temannya mengenai hal ini	Steve: wah iya.... Steve lupa ma, gimana ini? Mama: hm... coba bicarakan lagi sama teman-temanmu, siapa tahu bisa diganti hari atau jamnya
5	Esok harinya, di kelas, dengan ragu Steve mengajak Reza yang ketua kelompok untuk membicarakan perubahan rencana. Reza pun mengajak teman sekelompok yang lain untuk berunding.	Steve: eh... Reza, kayaknya besok minggu kita nggak bisa ngerjain di rumahku deh... Reza: kenapa Steve?
6	Ternyata bukan hanya Steve, pada hari Minggu pagi pun Niluh ada acara di Pura, jadi dia mungkin akan datang terlambat.	
7	Solusi mulai ditawarkan. Jika dipindahkan ke hari Sabtu, Reza, Andre, dan Steve ada les. Akhirnya tetap hari Minggu. Lala mengajukan usul membuat roket di	

Tabel 5.3 Uraian plot dan dialog dalam cerita 1

	rumahnya saja agar bisa dilakukan sejak pagi (jam 9). Rumahnya memang tidak ada lapangan, tapi ada tanah kosong yang cukup leluasa. Niluh kemudian menawarkan untuk mencicil tugasnya dulu pada hari Sabtu sebagai kompensasi ijin datang terlambat, karena mungkin acaranya bisa sampai tengah hari. Steve akan membantu Niluh, karena dia juga datang terlambat meskipun tidak lama.	
8	Steve yang merasa lega pun cerita ke mamanya sampai di rumah, bahwa yang mengalami masalah bukan cuma dia sendiri, dan semua bisa diselesaikan dengan berunding. Steve merasa beruntung dan berterimakasih kepada teman-teman yang pengertian.	
9	Sesuai perjanjian, pada hari Sabtu, Steve mulai mengerjakan roket bersama Niluh. Hari Minggu, giliran Reza,	

Tabel 5.3 Uraian plot dan dialog dalam cerita 1

	Andre, dan Lala yang melanjutkan pengerjaan roket sambil menunggu Steve dan Niluh. Dua jam kemudian, Steve datang . Setelahnya Niluh datang.	
1	Setelah selesai, mereka menerbangkan roket di lapangan dekat rumah Lala. Pada akhirnya, semua senang karena dapat menyelesaikan tugas bersama-sama.	

Tabel 5.4 Uraian plot dan dialog dalam cerita 2

TEMA 2: MENGENAL KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA		
JUDUL:		
	Plot	Dialog
1	Lala dan sekeluarga pergi ke supermarket. Di sana, dia melihat display makanan khas untuk perayaan Imlek. Lala penasaran dan bertanya kepada ayahnya tentang makanan Imlek itu.	
2	Ayahnya menjelaskan bahwa Kaum Tionghoa mempercayai adanya nilai dan makna yang	Ayah: ini mirip ketupat dan opor yang kita sajikan saat lebaran. pada hari raya Imlek, pemeluk ajaran

Tabel 5.4 Uraian plot dan dialog dalam cerita 2

<p>terkandung dalam makanan khas perayaan Imlek. Misalnya warna merah, kue keranjang, mie. Keadaan ini sama seperti saat menyajikan ketupat dalam Idul Fitri, samasama memiliki makanan khas. Ayah lalu mengusulkan untuk bertanya kepada Carissa, teman main sejak kecilnya.</p>	<p>Tionghoa juga menyajikan makanan khas perayaan mereka. mereka percaya adanya nilai dan makna yang terkandung dalam makanan khas perayaan Imlek.</p>
<p>3 Keesokan siangya, Lala bermain ke rumah Carissa, dan bertanya tentang makanan Imlek. Carissa pun menjelaskan.</p>	<p>Carissa: saat Imlek, keluarga besar berkumpul dan merayakan bersama dengan macam-macam makanan. Mie simbol dari umur panjang, kebahagiaan, dan rezeki yang berlimpah. Ikan yang disajikan secara utuh memberi rezeki dan keberuntungan terus menerus. Ayam dan bebek juga pasti disajikan secara utuh dengan harapan keluarga menjadi utuh dan bahagia selalu.</p> <p>Kue keranjang akan disusun di atas kue mangkok warna merah. Harapannya adalah setiap</p>

Tabel 5.4 Uraian plot dan dialog dalam cerita 2

	<p>orang bisa memiliki kehidupan yang manis dan menanjak. Kue keranjang yang lengket juga melambangkan kedekatan keluarga</p> <p>Manisan yang berada di kota segi delapan juga hadir saat Imlek, manisan segi delapan ini dikenal sebagai “tray of happines”. Sesuai dengan namanya manisan segi delapan mengandung banyak makna. Misalnya biji teratai yang melambangkan kesuburan dan leci sebagai lambang keluarga yang kuat. Selain itu angka delapan juga menjadi angka keberuntungan yang dipercayai oleh orang Tionghoa.</p> <p>Ada juga jeruk utuh yang melambangkan kemakmuran dan kesejahteraan yang akan selalu tumbuh. Kekayaan, Keberuntungan dan keutuhan (meskipun terpisah-pisah tetap bersatu dalam satu keluarga).</p>
--	--

Tabel 5.4 Uraian plot dan dialog dalam cerita 2

4	<p>Karena sebentar lagi Imlek, Lala bertanya apakah dia bisa melihat Imlek di rumah Carissa. Carissa menjelaskan bahwa saat Imlek adalah waktu kumpul keluarga, selain itu juga acara bagi-bagi angpao (amplop yang berisi uang). Tapi dia berjanji akan membawakan makanan khas Imlek (yang halal) untuk Lala cicip.</p>	<p>Lala: wah pasti meriah sekali ya perayaan Imleknya. Kalau di rumahmu seperti apa? Carissa: wah, kalau Imlek, kami sekeluarga berkunjung ke rumah nenek dan berkumpul di sana. Tapi nanti aku bawakan beberapa makanan deh buatmu</p>
5	<p>Beberapa hari kemudian, Carissa mengunjungi rumah Lala membawakan makanan khas Imlek seperti kue keranjang, manisan, dan jeruk. Lala jadi punya pengalaman menarik menyicipi makanan khas dari budaya lain. Dia berterimakasih kepada Carissa dan Carissa juga senang dapat berbagi bagian dari kebudayaannya dan diapresiasi.</p>	

Tabel 5.5 Uraian plot dan dialog dalam cerita 3

TEMA 3: SUMPAAH PEMUDA		
JUDUL:		
Plot	Dialog	
1	<p>Pada Hari Sumpah Pemuda, Ibu Guru menceritakan tentang pahlawan, khususnya peran Sumpah Pemuda; bagaimana pahlawan dan pemuda dari berbagai latar belakang suku, agama, budaya, bersatu (kasih contoh Jong Java, Jong Sumatranen Bond, dll) dan berjuang melawan penjajah untuk kemerdekaan Indonesia. Ada yang dengan cara berperang, ada juga yang berjuang lewat pendidikan.</p>	
2	<p>Bu guru lalu berdiskusi dengan anak-anak mengenai perjuangan tersebut dan relevansinya dengan masa sekarang</p>	<p>Anak: Bu, sekarang kan sudah merdeka, apakah kita harus berperang?</p>
3	<p>Bu guru melemparkan pertanyaan ini dan memulai diskusi dengan anak-anak.</p>	<p>Bu Guru: kira-kira bagaimana ya cara kita bisa menyatukan perbedaan untuk mencapai tujuan</p>

		bersama?
4	<p>Anak-anak mulai menjawab, "tugas piket", dll. Ada juga yang menambahkan "berjuang bersama dalam tim dalam memenangkan lomba". Bu guru membenarkan semua jawaban dan menambahkan bahwa ada yang menang lomba di bidang matematika, IPA, seni, olahraga. Seorang anak menyimpulkan bahwa dalam perbedaan minat dan bakat pun semua bisa mempunyai satu tujuan bersama.</p>	<p>Anak-anak: tugas piket!</p>
5	<p>Bu guru pun mengakhiri diskusi dengan penjelasan untuk berbuat baik demi kemajuan bangsa sesuai keunikan dan kelebihan masing-masing.</p>	<p>Bu guru: kita semua unik dengan perbedaan dan kelebihan masing-masing, jadikan itu sebagai sarana untuk membangun bangsa dan berbuat baik bersama-sama.</p>

Tabel 5.6: Uraian plot dan dialog dalam cerita 4

TEMA 4: PENTINGNYA MENJAGA KEUTUHAN NKRI		
JUDUL:		
	Plot	Dialog
1	Sabtu sore, Andre mengikuti latihan di klub sepakbola. Saat itu jadwalnya adalah latihan tanding dengan tim sebelah. Sebelum tanding, mereka melakukan pemanasan.	
2	Selama pemanasan, terjadi kesalahpahaman antara Andre dan Adrian, teman satu timnya. Teman-teman mencoba meleraikan, Andre dan Adrian menghentikan perselisihan, tapi masih kesal satu sama lain	
3	Kekesalan tersebut berpengaruh pada pertandingan. Emosi Andre dan Adrian membuat mereka tidak bisa bekerja sama dan mengacaukan pola permainan tim. Mereka kalah meskipun tipis, dengan skor 4-5	
4	Kapten tim berbicara	

Tabel 5.6. Uraian plot dan dialog dalam cerita 4

	<p>kepada mereka, melanjutkan upaya untuk berdamai. Pelatih pun turun tangan memarahi mereka. Andre dan Adrian sama-sama keras kepala, pelatih kemudian menyuruh mereka untuk pulang duluan untuk mendinginkan emosi dan mengharuskan mereka untuk memperbaiki keesokan harinya</p>	
5	<p>Di rumah, Samuel, sepupu Andre menanyakan keadaan Andre yang murung (karena berantem dengan teman dan dimarahi pelatih). Andre kemudian menceritakan masalahnya. , ia pun bertanya kepada Samuel bagaimana caranya agar tidak mengalami perselisihan. Samuel menjelaskan, dalam suatu pertemanan atau interaksi sosial, perbedaan/perselisihan itu wajar. Tapi bukan</p>	<p>Andre: tadi aku berantem dengan Adrian, sampai pertandingan kami masih marahan, pelatih jadi marah karena permainan kami kacau</p> <p>Andre: aku harusnya nggak perlu berantem sama Adrian, gak perlu marah-marah, jadinya bikin kacau</p> <p>Samuel: Andre, kamu tau nggak, perselisihan dalam tim itu terkadang nggak bisa dihindari. Tapi bukan untuk diributkan</p>

Tabel 5.6. Uraian plot dan dialog dalam cerita 4

	<p>untuk diributkan.</p> <p>Terutama dalam permainan sepakbola, penting untuk mengesampingkan dulu kepentingan/urusan/perbedaan pribadi demi mencapai tujuan tim.</p> <p>Meskipun di luar lapangan mungkin terjadi pertengkaran kecil, tapi jika sudah saatnya bertanding, harus bisa fokus agar bisa terjalin kerjasama yang mengantarkan tim pada kemenangan. Jika tidak, alur dan strategi tim bisa kacau dan kekacauan itu dapat menjadi kesempatan lawan untuk mengalahkan mereka, atau lebih buruk lagi, provokasi yang tidak relevan.</p>	
	<p>Samuel juga menjelaskan analogi lidi dan sapu lidi. Seperti itulah ibaratnya pentingnya menjaga persatuan, yang tidak hanya diterapkan pada</p>	

Tabel 5.6. Uraian plot dan dialog dalam cerita 4

	main sepakbola saja, tapi juga kehidupan sehari-hari.	
D i t i a p	Keesokan harinya Andre dan Adrian serta teman-temannya yang ikut berselisih kemudian bermaafan dan keadaan lebih baik kembali (meskipun masih canggung). Baru setelah pertandingan, kerjasama mereka mulai membaik seperti biasa dan mereka memenangkan pertandingan dengan hasil 4-2. Setelah pertandingan, Andre dan Adrian kembali akrab sepenuhnya dan bermain bersama dengan yang lainnya	

b. *Mini Game*

Di akhir cerita, pembaca dapat memainkan *mini game* yang berhubungan dengan tema cerita. Selain untuk memenuhi aspek interaktif, *mini game* dapat dijadikan indikator pemahaman anak-anak terhadap materi dalam cerita. *Mini game* berformat *drag and drop* di mana pembaca mencocokkan karakter yang mengenakan atribut etnis atau agama tertentu sesuai dengan etnis atau agama yang

sesuai. Sistem *reward* dan *punishment* dalam *game* adalah berupa poin untuk membuka cerita lanjutan dan mendapatkan *theme*.

5.2.3. *Structure Plane*

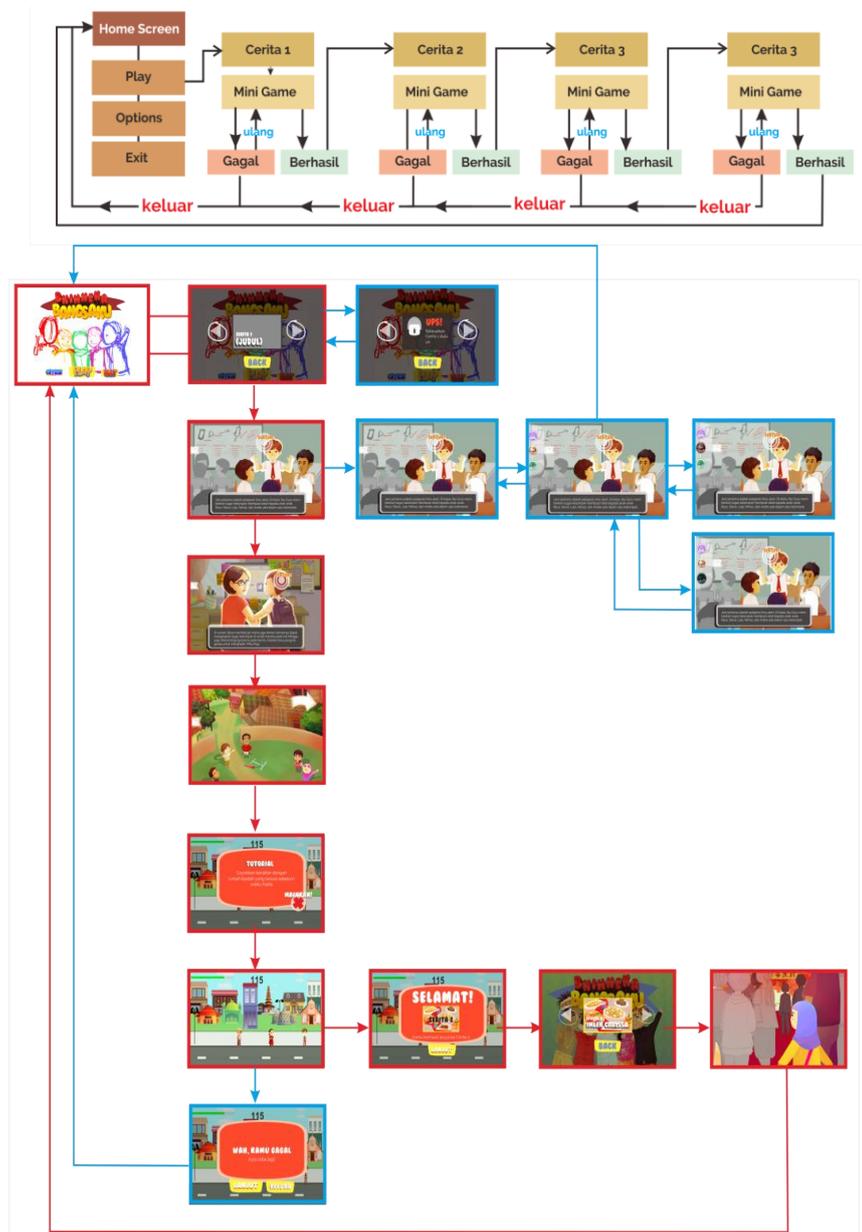
Structure plane menjelaskan bagaimana sistem merespon input dari pemain dan bagaimana informasi dalam konten dapat dipahami oleh pemain. *Structure plane* terdiri dari *interaction design* yang menjelaskan media pemain untuk menginput perintah serta bagaimana sistem merespon input tersebut dan *information architecture* yang menjelaskan informasi dalam konten seperti alur menu dan penempatan ikon.

1. *Interaction Design*

Interaction design disusun dengan mengetahui jenis platform yang digunakan oleh sasaran. Dari hasil riset dengan metode FGD, didapatkan data bahwa sebagian besar anak-anak SD usia 7-10 tahun lebih familiar dengan *smartphone* dan *tablet PC* dengan sistem operasi *Android*. Selain itu, sistem operasi *Android* merupakan *open source platform* yang fleksibel sehingga pengembang diberi kebebasan untuk menciptakan sistem antarmuka yang diinginkan. Dengan ditentukannya sistem operasi dan gawai, dapat disimpulkan bahwa input dari pengguna menggunakan sistem *touchscreen*.

2. *Information Architecture*

Struktur dan alur informasi yang disusun mengacu pada hasil observasi terhadap media eksisting yang sejenis: buku digital interaktif untuk anak-anak. Berikut merupakan diagram yang menggambarkan struktur dan alur informasi dalam buku digital interaktif ini.



Gambar 5.1. Skema alur informasi dalam penggunaan buku digital interaktif
(Sumber: Wardhani, 2018)

5.2.4. Skeleton Plane

Skeleton plane meliputi *information design* yang berisi penyajian informasi yang dapat dipahami oleh pengguna, *interface design* yang berisi susunan antarmuka, dan *navigation design* yang berisi aturan serta informasi bagaimana pemain mengakses *information architecture*.

5.2.4.1. Information Design

1. Menu Utama



Gambar 5.2. Tampilan alternatif menu utama
(Sumber: Wardhani, 2018)

Fungsi dari menu utama adalah:

- Memberi informasi mengenai judul media
- Memberi informasi mengenai pilihan "play" (main) dan "exit" (keluar)

2. Story Select (Menu Pemilihan Cerita)



Gambar 5.3. Tampilan alternatif menu pemilihan cerita
(Sumber: Wardhani, 2018)

Fungsi dari menu pemilihan cerita adalah memberi informasi mengenai cerita yang dapat dipilih

3. In-game



Gambar 5.4. Tampilan alternatif in-game
(Sumber: Wardhani, 2018)

In-game merupakan inti dari buku digital dimana pemain dapat mengakses aspek narasi dan interaksi.

4. In-Game Menu



Gambar 5.5. Tampilan alternatif menu in-game
(Sumber: Wardhani, 2018)

Fungsi dari *in-game menu* adalah untuk mengakses pilihan seperti menyalakan dan mematikan efek suara atau musik, serta untuk memunculkan dan menyembunyikan teks narasi.

5. Mini Game



Gambar 5.6: Tampilan alternatif mini game
(Sumber: Wardhani, 2018)

Pemain dapat memainkan *mini-game* setelah menyelesaikan cerita.

6. Mini Game (Fail)

Jika pemain gagal menyelesaikan *mini game*, maka pemain juga tidak dapat mengakses cerita selanjutnya.

7. Mini Game (Succeed)

Jika pemain berhasil menyelesaikan *mini game*, maka pemain dapat mengakses cerita selanjutnya.

5.2.4.2. Interface Design

1. Menu Utama

Aset yang dibutuhkan untuk menu utama adalah:

- a. *Logotype*
- b. Ilustrasi pembuka untuk halaman judul
- c. *Button text: "Mainkan"*.
- d. *Button text: "Keluar"*.
- e. Ikon "*Music On/Off*"

2. Story Select (Menu Pemilihan Cerita)

Aset yang dibutuhkan untuk menu *story select* adalah:

- a. *Thumbnail* sampul cerita
- b. Ikon navigasi (arah kiri dan kanan)
- f. *Button text: "Kembali"*.

3. Menu *In-game*

Aset yang dibutuhkan untuk menu *in-game* adalah:

- a. Ikon "*Option*"
- b. Ikon "*Home*"
- c. Ikon "*Sound*"
- d. Ikon "*Music*"
- e. Ikon "*Next*" dan "*Previous*"
- f. Ikon "*Skip Story*"
- g. Ikon "*Textbox On/Off*"
- h. Aset grafis untuk *environment*
- i. Aset grafis strip animasi
- j. *Text box*
- k. Ikon penanda area sentuh

4. Menu *Mini-Game*

- a. *Pop-Up Tutorial*
- b. *Button text "Start"*
- c. *Countdown*

- d. *Score*
- e. *Health bar*
- f. Aset objek karakter
- g. Aset objek bangunan
- h. Aset *background*
- i. *Pop-up* notifikasi gagal
- j. *Pop-up* notifikasi berhasil
- k. *Button text "Try Again"*
- l. *Button text "Exit"*

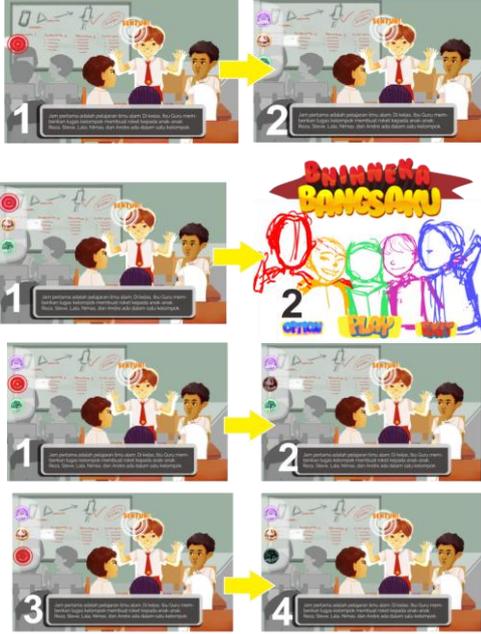
5.2.4.3. Navigation Design

Buku digital ini menggunakan media *smartphone* dan *tablet PC* yang dijalankan dengan *touchscreen*, pengguna melakukan pengambilan keputusan dan pemberian perintah dengan menyentuh ikon dan tombol yang ada.

Tabel 5.7. Detail alur navigasi dalam buku digital

<p>The flowchart illustrates the navigation process in a digital book. It consists of five numbered steps: 1. A colorful menu screen with various icons. 2. A story selection screen with a 'START' button. 3. A story access screen with a 'START' button. 4. A story access screen with a 'START' button. 5. A story scene showing characters in a classroom setting.</p>	<p>Transisi dari menu awal (1) dan menu pemilihan cerita (2).</p> <p>Gambar 3 merupakan tampilan saat mengakses cerita 2 (yang terkunci karena pembaca belum menyelesaikan cerita 1).</p> <p>Gambar 4 merupakan tampilan saat mengakses cerita 1.</p> <p>Gambar 5 merupakan tampilan adegan pertama dari cerita 1.</p>
---	--

Tabel 5.7. Detail alur navigasi dalam buku digital

	<p>Selanjutnya adalah tampilan transisi adegan pertama (1) ke adegan kedua (2). Transisi terjadi saat pembaca menyentuh ikon next pada kotak dialog.</p>
	<p>Dalam <i>in-game</i>, Pembaca dapat mengakses menu dengan menyentuh ikon pita yang ada di sebelah kiri layar. Terdapat tiga menu: <i>home</i> untuk kembali ke menu awal, <i>sound</i> untuk mematikan dan menyalakan efek suara, dan <i>music</i> untuk mematikan dan menyalakan musik.</p>
 	<p>Di akhir cerita, pengguna dapat mengakses mini game dengan menyentuh ikon panah di bagian kanan atas. Sebelum mulai bermain, terdapat tutorial singkat sebagai panduan untuk pemain.</p>

Tabel 5.7. Detail alur navigasi dalam buku digital

	<p>Jika pemain berhasil menyelesaikan mini game, muncul pop-up pemberitahuan jika pemain dapat mengakses cerita berikutnya.</p>
	<p>Jika pemain tidak berhasil menyelesaikan mini game, muncul pop-up pemberitahuan dan pilihan untuk mencoba memainkan mini game lagi maupun keluar dari permainan dan kembali ke menu awal.</p>

5.2.5. Aset Visual

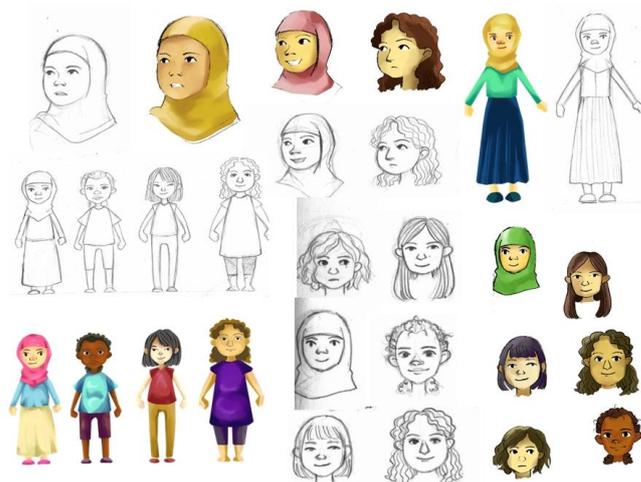
1. Karakter

Perancangan karakter merupakan hasil melalui proses pengembangan karakter dengan proses studi karakter dari aspek visual dan penokohan. Konsep karakter mengacu pada studi eksisting dari serial animasi "Upin & Ipin" dan "Adit dan Sopo Jarwo", yaitu karakter dengan keberagaman etnis yang relevan dan mudah dikenali oleh anak-anak.

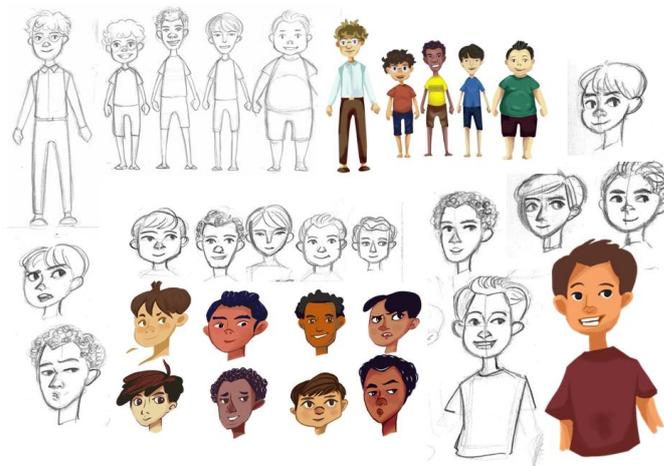


Gambar 5.7. Referensi karakter dengan kata kunci: character design (kiri) dan anak Indonesia (kanan)

(Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com) dan [google.com](https://www.google.com))



Gambar 5.8. Sketsa eksplorasi karakter anak perempuan
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 5.9. Sketsa eksplorasi karakter anak laki-laki
(Sumber : Wardhani, 2018)

Pengambilan keputusan karakter berdasarkan pada data statistik etnis dan agama di sekolah yang menjadi objek penelitian, serta pemahaman anak terhadap macam agama dan etnis yang ada di lingkungan mereka. Dari data tersebut, kemudian dipilih 5 karakter yang masing-masing merepresentasikan anak-anak dari etnis berbeda: Jawa, Jawa-Sunda, Bali, Papua, dan Tionghoa serta dari 4 agama berbeda: Islam, Kristen, Katolik, Hindu, dan Konghuchu. Karakter berusia 10-11 tahun. Masing-masing karakter jadi karakter utama dalam satu cerita.

1. Karakter 1: Syahreza Ardhan Putranto (Reza)

Deskripsi: representasi anak dari etnis Jawa beragama Islam.

Karakteristik: pembawaan kalem tapi tegas, inisiatif, tipe pemimpin



Gambar 5.10: Referensi karakter Reza
(Sumber : google.com, kata kunci: anak Indonesia)



Gambar 5.11: Sketsa eksplorasi karakter anak laki-laki
(Sumber : Wardhani, 2018)

2. Karakter 2: Stephen Utama Tandiono (Steve)

Deskripsi: representasi anak etnis Tionghoa beragama Kristen.

Karakteristik: pembawaan ceria dan ekspresif



Gambar 5.12: Referensi karakter Reza
(Sumber : google.com, kata kunci: anak Indonesia)



Gambar 5.13: Sketsa karakter Steve
(Sumber : Wardhani, 2018)

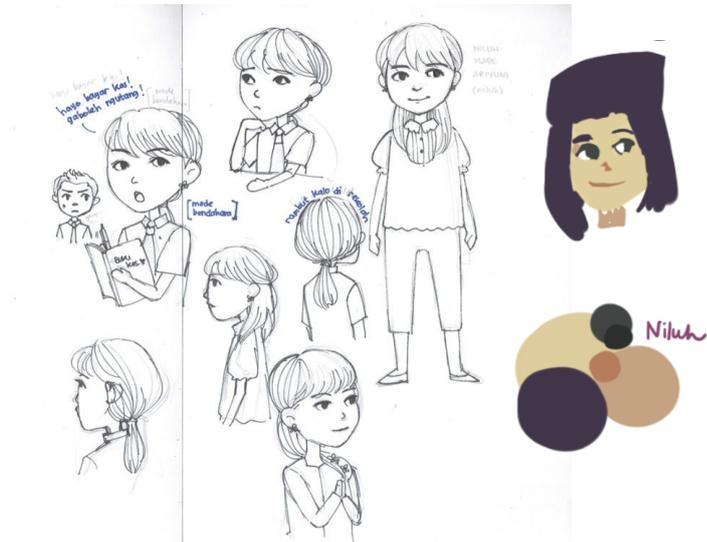
3. Karakter 3: Niluh Made Ariyuni (Niluh)

Deskripsi: representasi anak etnis Bali beragama Hindu.

Karakteristik: dewasa, sedikit cerewet



Gambar 5.14: Referensi karakter Niluh
(Sumber : google.com, kata kunci: gadis bali)



Gambar 5.15: Sketsa karakter Niluh
(Sumber : Wardhani, 2018)

4. Karakter 4: Andriel Jordi Edowai (Andre)

Deskripsi: representasi anak etnis Papua beragama Katolik.

Karakteristik: kompetitif,



Gambar 5.16: Referensi karakter Andre
(Sumber : google.com, kata kunci: anak-anak Papua)



Gambar 5.17: Sketsa karakter Andre
(Sumber : Wardhani, 2018)

5. Karakter 5: Ayla Cinantya Siddiqa (Lala)

Deskripsi: representasi anak etnis Jawa-Sunda beragama Islam.

Karakteristik: ekspresif, suka makan, rasa penasaran tinggi



Gambar 5.18: Referensi karakter Lala

(Sumber: <http://kabar.salmanitb.com/2012/01/17/sd-it-rabbani-didirikan-karena-alasan-dakwah/>)



Gambar 5.19: Sketsa karakter Lala

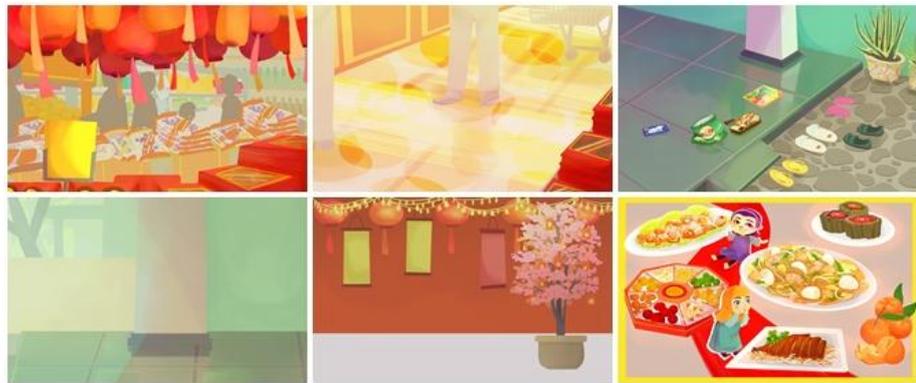
(Sumber : Wardhani, 2018)

2. Environment

Environment atau latar tempat cerita menggunakan lokasi yang familiar dan dekat dengan keseharian anak-anak, seperti ruangan kelas, lingkungan rumah, dan lapangan sepak bola.



Gambar 5.20: Sketsa environment yang digunakan dalam buku digital
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 5.21: Environment yang digunakan dalam buku digital
(Sumber : Wardhani, 2018)

3. Tipografi

Tipografi dalam perancangan ini akan menggunakan dua macam *font*. Untuk teks dalam cerita, *font* yang dipilih adalah *font* Raleway yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan jelas. Untuk *title screen*, menggunakan *font* kustomisasi.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890!@#\$%^&*()_+

Gambar 5.22: Sampel huruf font Raleway

4. Warna

a. Ilustrasi

Warna yang digunakan dalam buku digital interaktif ini menggunakan warna yang diambil dari palet warna buku digital "Parcel of Courage" yang berkesan hangat dan kalem dengan warna dominan seperti coklat, hijau tua, merah tua, dan abu-abu. Penggunaan warna juga disesuaikan dengan suasana dan kesan dalam adegan.



Gambar 5.23: Palet warna dari ilustrasi referensi (Sumber: Screenshot buku digital "Parcel of Courage")

b. Elemen Antarmuka

Buku digital memiliki konten visual yang penuh warna, seperti ilustrasi. Dibutuhkan elemen antarmuka dengan bentukan serta warna yang kontras.



Gambar 5.24: Palet warna untuk elemen antarmuka

5. Logotype

Logotype digunakan dalam penulisan judul buku. Logotype dibuat dengan proses kustomisasi dari font yang sudah tersedia di komputer.



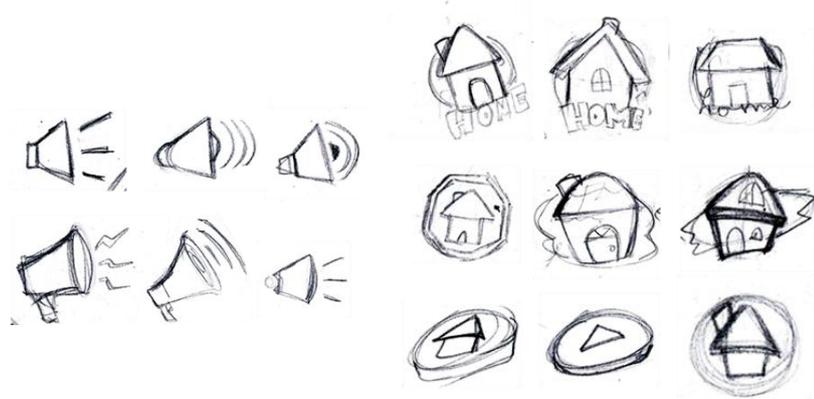
Gambar 5.25: Sketsa logotype
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 5.26: Digitalisasi logotype
(Sumber : Wardhani, 2018)

6. Ikon

Ikon berkesan kartun dengan warna cerah. Ikon terutama diletakkan dalam menu "Option" dalam cerita. Penggunaan ikon dalam cerita dimaksudkan untuk lebih menyederhanakan bentuk visual agar tidak menutupi halaman ilustrasi cerita. Ikon yang digunakan adalah ikon "Home" untuk keluar dari cerita, "Sound" untuk menyalakan atau mematikan efek suara, dan "Music" untuk menyalakan atau mematikan lagu..



*Gambar 5.27 Sketsa alternatif ikon
(Sumber : Wardhani, 2018)*

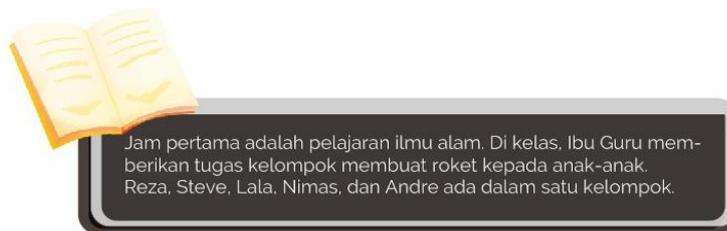


*Gambar 5.28: Ikon alternatif digital untuk "Home", "Sound", dan "Music"
(Sumber : Wardhani, 2018)*

Selain ketiga ikon tersebut, dalam cerita juga terdapat ikon "Buku" untuk memunculkan atau menyembunyikan *text box* narasi.



Gambar 5.29: Ikon buku untuk memunculkan dan menyembunyikan narasi (atas), tampilan saat *text box* narasi muncul (bawah)
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 5.30: Textbox untuk narasi
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 5.31: Ikon navigasi yang digunakan untuk pemilihan cerita
(Sumber : Wardhani, 2018)

7. Button Text

Button text digunakan dalam menu awal dan pop-up notifikasi.



*Gambar 5.32: Button text alternatif digital
(Sumber : Wardhani, 2018)*



*Gambar 5.33: Pengaplikasian button text pada pop-up notifikasi
(Sumber : Wardhani, 2018)*

8. Homescreen

Homescreen menampilkan ilustrasi yang merepresentasikan persatuan dalam perbedaan, yang terdiri dari dua ilustrasi alternatif. Alternatif pertama adalah versi "Tangan Bersatu" yang menggambarkan tangan kelima karakter yang membentuk formasi bersatu.



Gambar 5.34: Pengaplikasian *button text* pada *pop-up notifikasi*
(Sumber : Wardhani, 2018)

Alternatif kedua adalah dan versi "Berangkulan" yang menggambarkan para karakter dalam kostum daerah sesuai etnisnya yang saling berangkulan.



Gambar 5.35: Referensi pakaian adat Bali, Tionghoa, Jawa, Sunda,
dan Papua
(Sumber: google.com, dengan kata kunci "pakaian adat Indonesia")



Gambar 5.36: Sketsa ilustrasi menu awal (kiri) dan hasil digitalisasi (kanan)
(Sumber : Wardhani, 2018)

9. Ikon Aplikasi

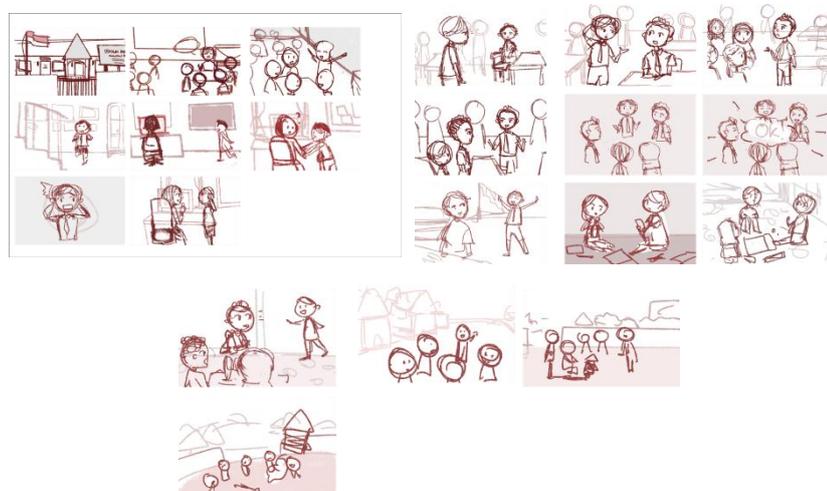


Gambar 5.37: Sketsa ilustrasi menu awal (kiri) dan hasil digitalisasi (kanan)
(Sumber : Wardhani, 2018)

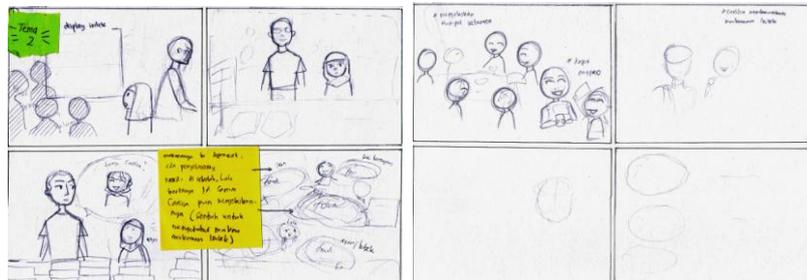
5.2.6. Storyboard

Penyusunan *storyboard* dilakukan untuk menjelaskan imaji mengenai peletakan elemen-elemen visual dalam buku cerita digital, seperti teks, button, *animated scene*, gambaran efek visual dan suara.

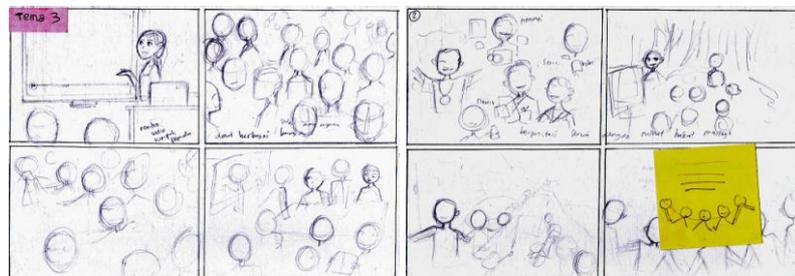
5.2.6.1. Sketsa Storyboard



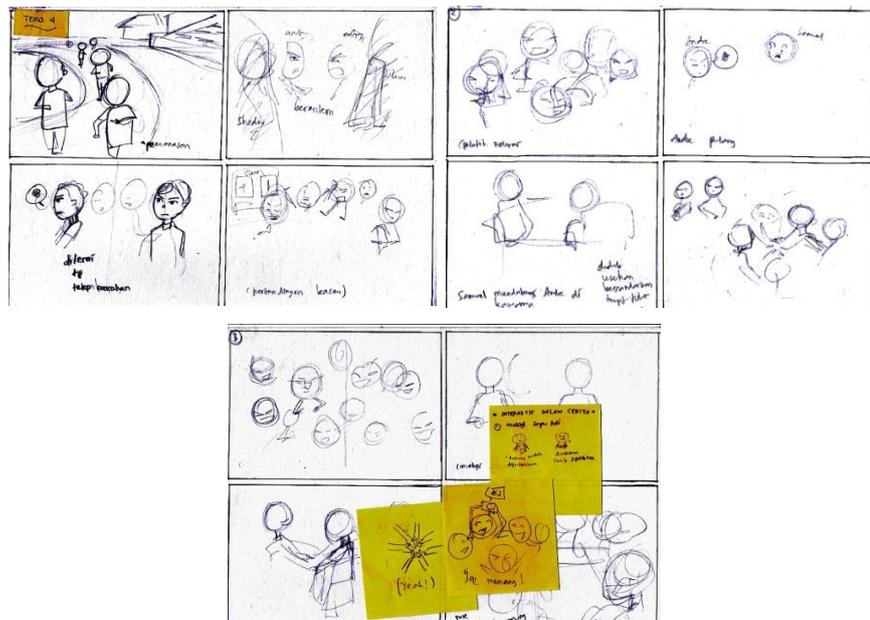
Gambar 5.38: Sketsa storyboard cerita 1
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 5.40: Sketsa storyboard cerita 3
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 5.40: Sketsa storyboard cerita 3
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 5.41: Sketsa storyboard cerita 4
(Sumber : Wardhani, 2018)

5.2.6.2. Pembagian Adegan

1. Cerita 1

Tabel 5.8. Pembagian adegan cerita 1

	Plot	Dialog	Sketsa dan Digitalisasi
1	Jam pertama adalah pelajaran ilmu alam. Di kelas, Ibu Guru memberikan tugas kelompok membuat roket kepada anak-anak. Reza, Steve, Lala, Niluh, dan Andre ada dalam satu kelompok.		 
2	Setelah berdiskusi soal pembagian tugas, Steve mengusulkan untuk mengerjakan di rumahnya yang bersebelahan dengan lapangan, sehingga mereka dapat menerbangkan	Steve: ngerjainnya di rumahku saja, yuk! Di sebelah rumahku ada lapangan, nanti kita bisa coba terbangkan roketnya di sana.	

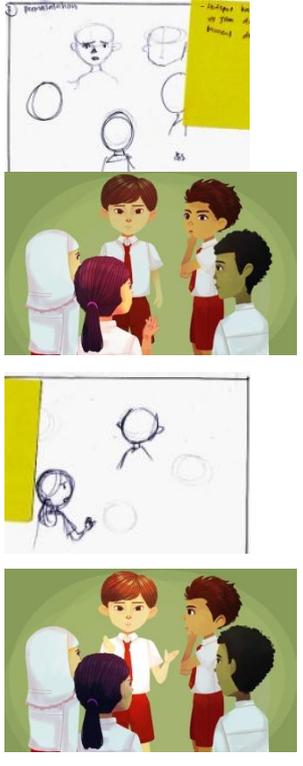
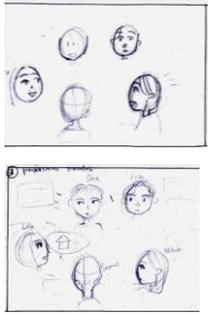
Tabel 5.8. Pembagian adegan cerita 1

	<p>roketnya di situ.</p> <p>Teman-temannya setuju.</p>		
3	<p>Di rumah, Steve meminta izin mama agar teman-temannya dapat mengerjakan tugas kelompok di rumah mereka pada hari Minggu pagi. Mama bingung karena pada hari itu mereka harus pergi ke gereja untuk menghadiri Misa Pagi.</p>	<p>Steve: Mama, tadi di kelas dikasih tugas kelompok sama Bu Guru, besok Minggu pagi teman-teman mau ngerjain di rumah kita, boleh nggak?</p> <p>Mama: lho? kita kan ada Misa Pagi jam 8.30?</p>	 
4	<p>Ternyata Steve terlalu semangat sampai melupakan hal tersebut.</p>	<p>Steve: wah iya....</p> <p>Steve lupa ma, gimana ini?</p>	 

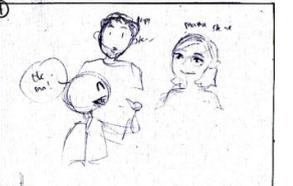
Tabel 5.8. Pembagian adegan cerita 1

	<p>Kepada Steve yang kebingungan, Mama memberi usul untuk membicarakan dengan teman-temannya mengenai hal ini</p>	<p>Mama: hm... coba bicarakan lagi sama teman-temanmu, siapa tahu bisa diganti hari atau jamnya</p>	
5	<p>Esok harinya, di kelas, dengan ragu Steve mengajak Reza yang ketua kelompok untuk membicarakan perubahan rencana. Reza pun mengajak teman sekelompok yang lain untuk berunding.</p>	<p>Steve: eh... Reza, kayaknya besok minggu kita nggak bisa ngerjain di rumahku deh... Reza: kenapa Steve? (lalu dia mengumpulkan teman satu kelompok)</p>	

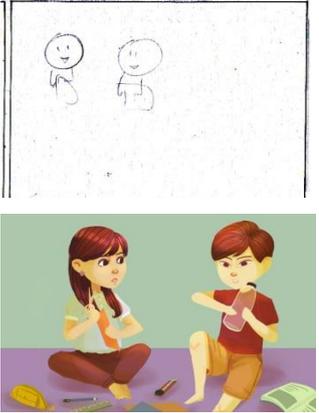
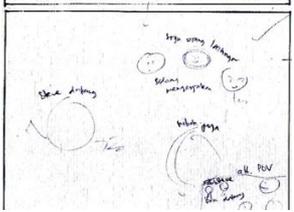
Tabel 5.8. Pembagian adegan cerita 1

6	<p>Ternyata bukan hanya Steve, pada hari Minggu pagi pun Niluh ada acara di Pura, jadi dia mungkin akan datang terlambat.</p>		 <p>The storyboard for scene 6 consists of three panels. The top panel shows character sketches of a boy and a girl, with a yellow sticky note on the right. The middle panel shows a group of four children (two boys and two girls) in a discussion. The bottom panel is a duplicate of the middle panel.</p>
7	<p>Solusi mulai ditawarkan. Jika dipindahkan ke hari Sabtu, Reza, Andre, dan Steve ada les. Akhirnya tetap hari Minggu.</p>		 <p>The storyboard for scene 7 consists of one panel showing a group of four children (two boys and two girls) in a discussion.</p>
	<p>Lala mengajukan usul membuat roket di rumahnya saja agar bisa dilakukan sejak pagi (jam 9).</p>		 <p>The storyboard for scene 8 consists of two panels. The top panel shows character sketches of several faces. The bottom panel shows character sketches of faces with some text and diagrams.</p>

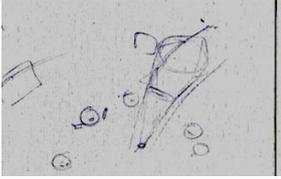
Tabel 5.8. Pembagian adegan cerita 1

	Rumahnya memang tidak ada lapangan, tapi ada tanah kosong yang cukup leluasa.		
	<p>Niluh kemudian menawarkan untuk mencicil tugasnya dulu pada hari Sabtu sebagai kompensasi ijin datang terlambat, karena mungkin acaranya bisa sampai tengah hari. Steve juga akan membantu Niluh pada hari itu. Semua setuju.</p>		
8	Steve yang merasa lega pun cerita ke mamanya sampai di rumah, bahwa		

Tabel 5.8. Pembagian adegan cerita 1

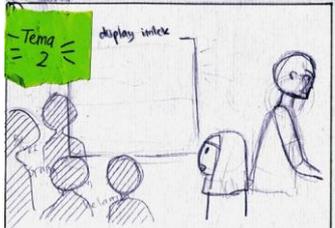
	<p>yang mengalami masalah bukan cuma dia sendiri, dan semua bisa diselesaikan dengan berunding. Steve merasa beruntung dan berterimakasih kepada teman-teman yang pengertian.</p>		
9	<p>Sesuai perjanjian, pada hari Sabtu, Steve mulai mengerjakan roket bersama Niluh.</p>		
10	<p>Hari Minggu, giliran Reza, Andre, dan Lala yang melanjutkan pengerjaan roket sambil</p>		

Tabel 5.8. Pembagian adegan cerita 1

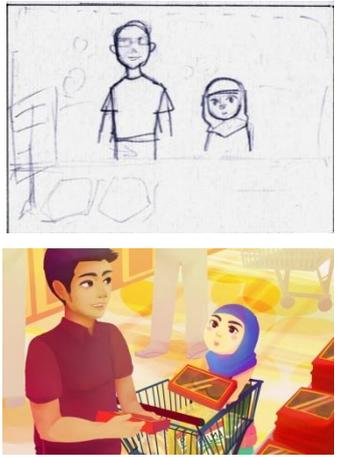
	menunggu Steve dan Niluh. Dua jam kemudian, Steve datang . Setelahnya Niluh datang.		 
10	Setelah selesai, mereka menerbangkan roket di lapangan dekat rumah Lala. Pada akhirnya, semua senang karena dapat menyelesaikan tugas bersama-sama.		

2. Cerita 2

Tabel 5.9. Pembagian adegan cerita 2

Plot	Dialog	Sketsa dan Digitalisasi
Lala dan sekeluarga pergi ke supermarket. Di sana, dia melihat display		

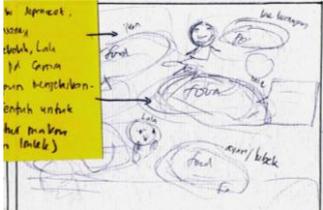
Tabel 5.9. Pembagian adegan cerita 2

	<p>makanan khas untuk perayaan Imlek. Lala penasaran dan bertanya kepada ayahnya <i>tentang</i> makanan Imlek itu.</p>		
<p>2</p>	<p>Ayahnya menjelaskan bahwa Kaum Tionghoa mempercayai adanya nilai dan makna yang terkandung dalam makanan khas perayaan Imlek.</p>	<p>Ayah: ini mirip ketupat dan opor yang kita sajikan saat lebaran. pada hari raya Imlek, pemeluk ajaran Tionghoa juga menyajikan makanan khas perayaan mereka.</p>	

Tabel 5.9. Pembagian adegan cerita 2

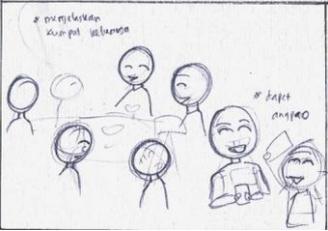
	<p>Misalnya warna merah, kue keranjang, mie. Keadaan ini sama seperti saat menyajikan ketupat dalam Idul Fitri, samasama memiliki makanan khas.</p>	<p>mereka percaya adanya nilai dan makna yang terkandung dalam makanan khas perayaan Imlek.</p>	
	<p>Ayah lalu mengusulkan untuk bertanya kepada Carissa, teman main sejak kecilnya.</p>		 
3	<p>Keesokan siangya, Lala bermain ke rumah Carissa, dan bertanya tentang makanan Imlek.</p>		 

Tabel 5.9. Pembagian adegan cerita 2

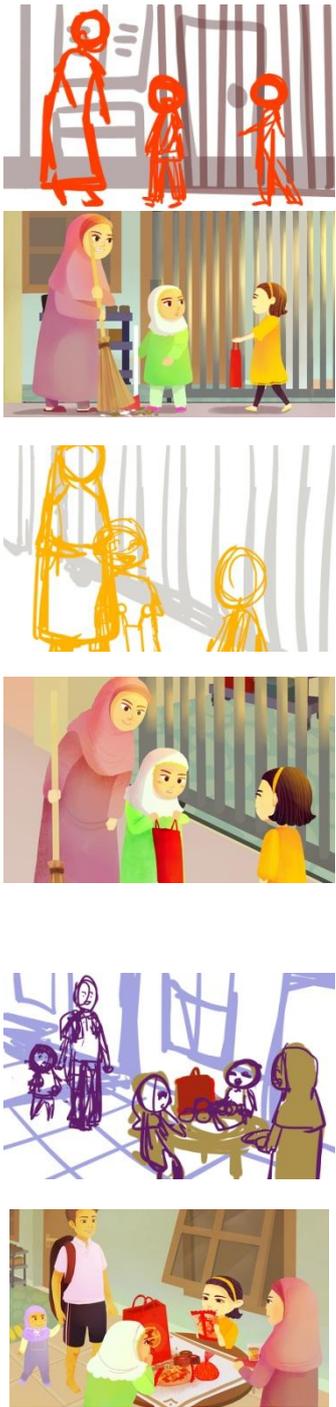
	<p>Carissa pun menjelaskan macam-macam makanan yang dihidangkan saat Imlek.</p>	<p>Carissa: saat Imlek, keluarga besar berkumpul dan merayakan bersama dengan macam-macam makanan. Mie simbol dari umur panjang, kebahagiaan, dan rezeki yang berlimpah. Ikan yang disajikan secara utuh memberi rezeki dan keberuntungan terus menerus. Ayam dan bebek juga pasti disajikan secara utuh dengan harapan keluarga menjadi utuh dan bahagia selalu.</p> <p>Kue keranjang akan disusun di atas kue mangkok warna merah.</p>	 

Tabel 5.9. Pembagian adegan cerita 2

		<p>Harapannya adalah setiap orang bisa memiliki kehidupan yang manis dan menanjak. Kue keranjang yang lengket juga melambangkan kedekatan keluarga</p> <p>Manisan yang berada di kota segi delapan juga hadir saat Imlek, Sesuai dengan namanya manisan segi delapan mengandung banyak makna. Misalnya biji teratai yang melambangkan kesuburan dan leci sebagai lambang keluarga yang kuat. Selain itu angka delapan juga menjadi angka keberuntungan yang dipercayai</p>	
--	--	--	--

		<p>oleh orang Tionghoa.</p> <p>Ada juga jeruk utuh yang melambangkan kemakmuran dan kesejahteraan yang akan selalu tumbuh.</p> <p>Kekayaan, Keberuntungan dan keutuhan (meskipun terpisah-pisah tetap bersatu dalam satu keluarga).</p>	
4	<p>Karena sebentar lagi Imlek, Lala bertanya apakah dia bisa melihat Imlek di rumah Carissa. Carissa menjelaskan bahwa saat Imlek adalah waktu kumpul keluarga, selain itu juga acara bagi-bagi angpao (amplop yang berisi uang). Tapi dia berjanji akan</p>	<p>Lala: wah pasti meriah sekali ya perayaan Imleknya. Kalau di rumahmu seperti apa?</p> <p>Carissa: wah, kalau Imlek, kami sekeluarga berkunjung ke rumah nenek dan berkumpul di sana. Tapi nanti aku bawa beberapa makanan deh</p>	 

Tabel 5.9. Pembagian adegan cerita 2

	membawakan makanan khas Imlek (yang halal) untuk Lala cicip.	buatmu	
5	<p>Beberapa hari kemudian, Carissa mengunjungi rumah Lala membawakan makanan khas Imlek seperti kue keranjang, manisan, dan jeruk. Lala jadi punya pengalaman menarik menyicipi makanan khas dari budaya lain. Dia berterimakasih kepada Carissa dan Carissa juga senang dapat berbagi bagian dari kebudayaannya dan diapresiasi.</p>		

5.3. Media Pendukung

5.3.1. Teaser Trailer

Teaser trailer merupakan salah satu metode beriklan dengan menampilkan isi maupun pesan yang pendek dan singkat mengenai kemunculan suatu hal yang berskala besar seperti kemunculan produk baru atau sebuah *event*. *Teaser trailer* dalam buku digital interaktif ini dapat memberi gambaran mengenai konten dan cara penggunaannya kepada pengguna. *Teaser trailer* yang ditampilkan berupa video singkat berisi cuplikan adegan dan fitur dalam aplikasi.

5.3.2. Buku Fisik

Beberapa sekolah memiliki aturan yang ketat, bahkan melarang, terkait penggunaan gawai seperti *smartphone* dan *tablet PC* sebagai media belajar di lingkungan sekolah. Oleh sebab itulah, adanya buku fisik (konvensional) dapat menjadi alternatif yang memungkinkan pengguna untuk memakai konten dalam buku digital interaktif ini di lingkungan sekolah.

5.4. Konsep Bisnis

1. Cost Calculation

Buku digital ini akan dipasarkan di *Google Play*. Keputusan ini diambil berdasarkan riset pengguna yang kebanyakan menggunakan *smartphone* atau *tablet PC* dengan sistem operasi *Android* dengan alasan harga yang lebih terjangkau.

Sumber pemasukan buku digital ini memakai konsep *ad-sponsored freemium*. Untuk versi awal, aplikasi buku digital ini akan dipasarkan secara gratis. Namun, kemungkinan untuk mengembangkan buku digital tetap dapat dilakukan melalui *in-app purchase*. Pada versi gratis (*light version*), pengguna mendapatkan fitur 4 cerita dan 4 mini-game, sedangkan versi lengkap (*full version*) memiliki fitur berupa cerita tambahan, mode permainan "*hidden objects*" dan *bonus content* yang

khusus berisi permainan. Kebijakan *in-app purchase* ditetapkan bagi pengguna yang berminat untuk mendapatkan versi lengkap ini.

Estimasi penghitungan biaya produksi, promosi, hingga penentuan harga adalah sebagai berikut:

Tabel 5.10. Perkiraan biaya akun Play Store

BIAYA AKUN	Jumlah item	Harga per satuan	
Akun Play Store	25 USD	13.300	Rp 332.500
Total biaya			Rp 332.500

Tabel 5.11. Perkiraan biaya riset

BIAYA RISET	Jumlah item	Harga per satuan	
Cetak dokumen hitam-putih	110 lembar	750	Rp 82.500
Cetak dokumen warna	50 lembar	1.000	Rp 50.000
Transportasi riset (bensin sepeda motor)	10 liter	7.000	Rp 70.000
Kuota Internet	10 gb	10.000	Rp 100.000
Total biaya			Rp 303.000

Tabel 5.12. Perkiraan biaya desain

BIAYA DESAIN	Jmlh item	Harga per satuan	
Desain antarmuka	1 paket	1.000.000	1.000.000
Ilustrasi latar	50 hlm	100.000	500.000
Aset animasi 2D	1 paket	500.000	600.000
Total biaya			Rp 2.100.000

Tabel 5.13. Perkiraan biaya pemrograman

BIAYA PEMROGRAMAN	Jmlh item	Harga per satuan	
Sistem programming buku digital	1 paket	5.000.000	Rp 5.000.000
Total biaya			Rp 5.000.000

Tabel 5.14. Perkiraan biaya promosi awal

BIAYA PROMOSI AWAL	Harga
Biaya akun	Rp 332.500
Biaya riset	Rp 303.000
Biaya desain	Rp 2.100.000
Biaya pemrograman	Rp 5.000.000
Total biaya	Rp 7.735.500
Mark-up 30%	+ Rp 2.320.650
Total biaya produksi	Rp 10.056.150

Biaya operasional di masa depan (1 tahun)

Tabel 5.15. Perkiraan biaya operasional selama satu tahun.

Biaya cek sistem satu tahun	12	1.000.000	12.000.000
Biaya iklan	12	1.000.000	12.000.000
Total			24.000.000

Dengan perkiraan *in-app purchase* terbeli sekali unduh Rp 30.000,00

$$BEP(\text{Number of Downloads}) = \frac{\text{Development Cost} + \text{Future Operation Cost}}{\text{Price}}$$

$$BEP(\text{Number of Downloads}) = \frac{10.056.150 + 24.000.000}{30.000}$$

$$= \mathbf{1.135,205 \text{ download}}$$

2. Promosi

1. Website

Website dapat menjadi media yang strategis untuk mendapatkan informasi mengenai aplikasi buku digital dan konten yang termuat di dalamnya.

2. Blog

Blog dapat berisi mengenai proses dibalik pembuatan aplikasi buku digital ini, misalnya ide atau inspirasi yang mengawali munculnya konsep, *artwork* yang sedang dikerjakan, sketsa konsep, dan lainnya. Selain proses, dapat pula diisi dengan tutorial, *review* dan rekomendasi media lain yang memiliki konten yang sama. Blog dapat menjadi bagian dari *website*.

3. Video

Pemasaran melalui *Google Play* membutuhkan video *teaser trailer* yang menampilkan tutorial singkat, cuplikan konten dan fitur dalam aplikasi.

4. Screenshots & GIF

Selain video, pemasaran melalui *Google Play* juga membutuhkan *screenshot* yang menampilkan cuplikan konten dan fitur dalam aplikasi.

5. Media sosial

Media sosial merupakan salah satu media yang sangat efektif untuk melakukan promosi. Media sosial yang digunakan dapat berupa laman Facebook, Twitter, YouTube, dan Instagram. Media sosial tersebut paling sering digunakan pengguna dan audiens sasaran.

6. *Social Campaign* atau *Movement*

Konten mengenai multikulturalisme dapat dikembangkan menjadi sebuah *campaign* atau gerakan yang berfokus pada sosialisasi multikulturalisme dan pendidikan multikultural untuk anak-anak.

BAB 6 IMPLEMENTASI DESAIN

6.1. Desain Final Karakter

1. Desain Final Karakter Reza



*Gambar 6.1: Desain final karakter Reza
(Sumber : Wardhani, 2018)*

Karakter Reza muncul pada cerita 1, sifatnya yang kalem tapi tegas menjadikannya sosok pemimpin yang menjadi pengambil keputusan saat Steve bingung menyampaikan kesulitannya.

2. Desain Final Karakter Steve



*Gambar 6.2: Desain final karakter Steve
(Sumber : Wardhani, 2018)*

Karakter utama dalam cerita 1, Steve merupakan anak tunggal dari keluarga yang cukup berada. Pembawaannya ceria, membuat ia mudah berteman dengan siapa saja. Namun, sifat pelupa dan mudah paniknya kadang membawa masalah, seperti saat ia melupakan misa hari Minggu-nya untuk melakukan kerja kelompok bersama teman-temannya.

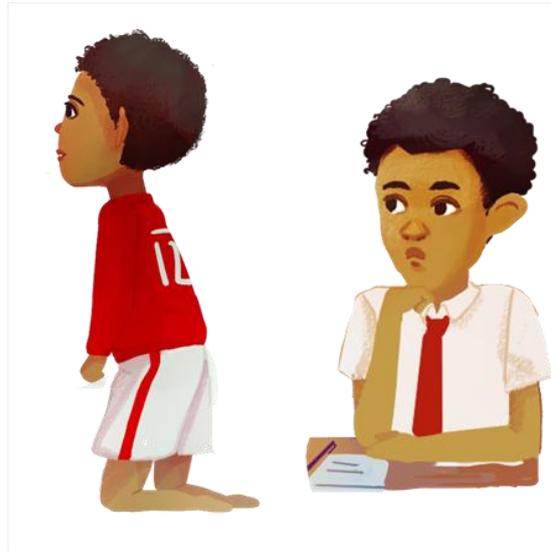
3. Desain Final Karakter Lala



*Gambar 6.3: Desain final karakter Lala
(Sumber : Wardhani, 2018)*

Lala menjadi karakter utama dalam cerita kedua. Lala bersahabat karib dengan tetangganya, Carissa, sejak mereka masih balita karena ibu mereka juga berteman akrab. Lala memiliki seorang adik perempuan berusia 3 tahun.

4. Desain Final Karakter Andre



*Gambar 6.4: Desain final karakter Andre
(Sumber : Wardhani, 2018)*

Andre menjadi karakter utama dalam cerita 4, di mana bakat dan minatnya sebagai pemain sepakbola diperlihatkan. Andre tinggal dengan keluarga besarnya, dan sangat dekat dengan sepupunya Samuel yang berusia 14 tahun.

5. Desain Final Niluh



*Gambar 6.5: Desain final karakter Niluh
(Sumber : Wardhani, 2018)*

Niluh merupakan karakter dengan pembawaan yang kalem dan dewasa.

6.2. Desain Final Environment

1. Cerita 1

Tabel 6.1. Penjelasan environment yang digunakan dalam cerita 1

Tampilan Environment	Deskripsi
	<p>Suasana ruang kelas 4C saat pelajaran ilmu alam. Waktu: pagi Suasana: ramai anak-anak berdiskusi</p>
	<p>Suasana ruang kerja Mama Steve di rumah. Waktu: siang</p>
	<p>Suasana di kelas 4C saat sebelum masuk kelas. Waktu: pagi</p>

Tabel 6.1. Penjelasan environment yang digunakan dalam cerita 1

	<p>Rumah Steve (dapur) Waktu: siang</p>
	<p>Halaman rumah Lala Waktu: pagi</p>
	<p>Tanah kosong di dekat rumah Lala Waktu: sore</p>

2. Cerita 2

Tabel 6.2. Penjelasan environment yang digunakan dalam cerita 2

	<p>Pintu masuk supermarket Waktu: siang</p>
---	---

Tabel 6.2. Penjelasan environment yang digunakan dalam cerita 2

	<p>Di dalam supermarket Waktu: siang</p>
	<p>Di dalam supermarket Waktu: siang</p>
	<p>Teras rumah Carissa Waktu: sore</p>
	<p>Teras rumah Carissa Waktu: sore</p>

Tabel 6.2. Penjelasan environment yang digunakan dalam cerita 2

	<p>Suasana rumah yang didekorasi untuk menyambut Imlek</p>
	<p>Di depan rumah Lala Waktu: pagi</p>
	<p>Di depan rumah Lala Waktu: pagi</p>
	<p>Teras rumah Lala Waktu: pagi</p>

6.3. Implementasi Karakter dan *Environment*

1. Cerita 1

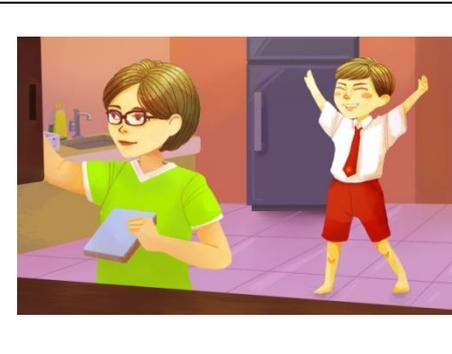
Tabel 6.3. Penjelasan implementasi karakter dan environment cerita 1

Tampilan implementasi	Keterangan
	<p>Situasi di kelas saat Steve dan kawan-kawan satu kelompoknya berdiskusi mengenai tugas membuat roket.</p>
	<p>Steve masuk ke ruang kerja mama dan meminta izin agar mama memperbolehkan kelompoknya mengerjakan tugas di rumah mereka.</p>
	<p>Ekspresi kebingungan Steve dengan latar berefek berputar-putar</p>
	<p>Situasi di kelas saat Steve membicarakan kebingungannya kepada Reza.</p>

Tabel 6.3. Penjelasan implementasi karakter dan environment cerita 1

	<p>Steve menjelaskan masalahnya kepada kelompok</p>
	<p>Niluh menjelaskan masalahnya kepada kelompok</p>
	<p>Steve, Reza, dan Andre menyampaikan masalahnya kepada kelompok</p>
	<p>Lala menyampaikan solusi</p>
	<p>Steve menyampaikan idenya</p>

Tabel 6.3. Penjelasan implementasi karakter dan environment cerita 1

	<p>Niluh menyampaikan idenya</p>
	<p>Kelompok mencapai kesepakatan</p>
	<p>Pulang sekolah, Steve menyampaikan kabar kepada mama</p>
	<p>Pulang sekolah, Steve menyampaikan kabar kepada mama</p>
	<p>Steve dan Niluh mengerjakan tugas terlebih dahulu di hari Sabtu</p>

Tabel 6.3. Penjelasan implementasi karakter dan environment cerita 1

	<p>Lala, Reza, dan Andre mengerjakan tugas di rumah Lala sembari menunggu Steve dan Niluh</p>
	<p>Steve datang</p>
	<p>Niluh datang</p>
	<p>Roket selesai dibuat dan diterbangkan di lapangan dekat rumah Lala</p>

Tabel 6.4. Penjelasan implementasi karakter dan environment cerita 2

Tampilan implementasi	Keterangan
	
	
	
	<p>Lala melihat dekorasi Imlek di pintu masuk supermarket</p>

Tabel 6.4. Penjelasan implementasi karakter dan environment cerita 2

	<p>Lala takjub oleh lampion-lampion di supermarket</p>
	<p>Lala bertanya mengenai makanan yang dijual di supermarket saat Imlek.</p> <p>Kemudian ayah menyarankan Lala untuk bertanya pada Carissa.</p>
	
	<p>Lala dan Carissa membaca majalah bersama di teras rumah Carissa.</p>

Tabel 6.4. Penjelasan implementasi karakter dan environment cerita 2

	<p>Lala menanyakan tentang makanan khas Imlek kepada Carissa</p>
	<p>Penjelasan Carissa mengenai makanan khas Imlek</p>
	<p>Penjelasan Carissa mengenai tradisi berkumpul keluarga dan memberikan angpao di hari Imlek</p>
	<p>Carissa datang membawakan sesuatu untuk keluarga Lala.</p>

Tabel 6.4. Penjelasan implementasi karakter dan environment cerita 2

	<p>Carissa ikut mengobrol dengan keluarga Lala di teras rumah Lala</p>
---	--

6.4. Desain Final Elemen Antarmuka Pengguna

1. Ikon



Gambar 6.6: Desain Final Elemen Antarmuka (Ikon)
(Sumber : Wardhani, 2018)

2. Button Text

Tabel 6.5: Deskripsi button text

Tampilan Button Text	Keterangan
	<p>Button text "Mulai" yang diletakkan di menu awal untuk memulai membaca.</p>
	<p>Button text "Keluar" yang diletakkan di menu awal untuk keluar dari aplikasi.</p>

Tabel 6.5: Deskripsi button text

Tampilan Button Text	Keterangan
	<p>Button text "Kembali" yang diletakkan di menu pemilihan cerita untuk kembali ke menu awal.</p>
	<p>Button text "Mulai" yang diletakkan di pop-up petunjuk mini game untuk memulai memainkan mini game.</p>
	<p>Button text "Coba Lagi" yang diletakkan di pop-up notifikasi kegagalan di mini game jika pemain hendak mencoba memainkan lagi</p>
	<p>Button text "Keluar" yang diletakkan di pop-up notifikasi kegagalan dan keberhasilan di mini game jika pemain hendak kembali ke menu awal.</p>
	<p>Button text "Lanjut" yang diletakkan di pop-up notifikasi keberhasilan di mini game jika pemain hendak melanjutkan ke menu selanjutnya</p>

3. Pop-Up

Tabel 6.6: Deskripsi pop-up notification

Tampilan <i>Pop-Up Notification</i>	Keterangan
	<p><i>Pop-up</i> petunjuk <i>mini game</i></p>
	<p><i>Pop-up</i> saat pemain berhasil menyelesaikan <i>mini game</i></p>

Tabel 6.6: Deskripsi pop-up notification

	<p><i>Pop-up</i> saat pemain berhasil menyelesaikan <i>mini game</i></p>
---	--

4. Textbox

Textbox yang berisi narasi ini nantinya dapat disembunyikan dan dimunculkan agar tidak menutupi ilustrasi.



Gambar 6.7: Desain Final Textbox
(Sumber : Wardhani, 2018)

6.5. Tampilan Akhir



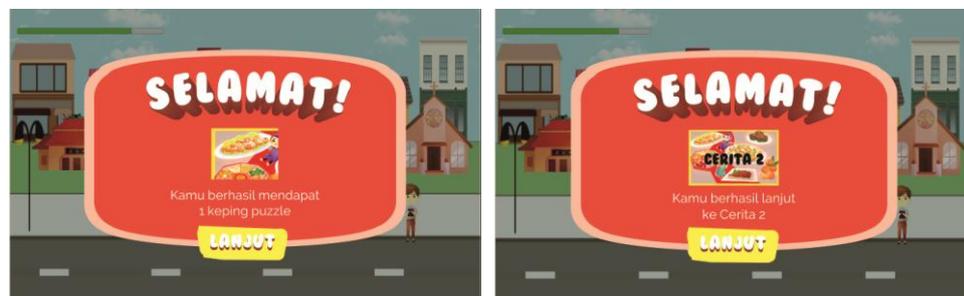
Gambar 6.8: Tampilan menu awal (kiri) dan menu pemilihan cerita (kanan)
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 6.9: Tampilan cerita
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 6.10: Tampilan petunjuk mini-game (kiri) dan mini-game (kanan)
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 6.11: Tampilan pop-up saat pemain berhasil menyelesaikan mini-game
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 6.12: Tampilan cerita dua yang belum bisa diakses (kiri) dan tampilan cerita dua yang sudah dapat diakses
(Sumber : Wardhani, 2018)



Gambar 6.13: Tampilan text-box pada cerita 2
(Sumber : Wardhani, 2018)

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Berdasarkan riset yang telah dilakukan dalam proses perancangan buku digital interaktif "Bhinneka Bangsaaku", dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pentingnya pendidikan multikultural di sekolah belum tercukupi oleh alokasi waktu dalam kurikulum yang memprioritaskan mata pelajaran untuk Ujian Nasional. Selain itu, media pembelajaran multikultural di sekolah yang bersifat tekstual dan minim elemen visual belum sesuai dengan preferensi anak. Adanya media alternatif yang berupa buku digital dapat menjadi solusi dalam menunjang pendidikan multikultural. Penggunaan media digital sebagai platform untuk media penunjang pendidikan multikultural dapat menarik minat anak-anak karena memungkinkan penyajian materi dalam bentuk yang lebih dinamis dan kaya secara visual.
2. Buku digital interaktif "Bhinneka Bangsaaku" yang dijalankan dengan gawai bersistem operasi *Android* dapat diunduh melalui toko aplikasi. Hal ini mempermudah pengguna dalam mengakses konten, karena sesuai dengan preferensi gawai yang dimiliki.
3. Konten keberagaman yang diusung buku digital interaktif "Bhinneka Bangsaaku" akan selalu relevan dengan kondisi sosial di Indonesia, sehingga berpeluang untuk terus dikembangkan, baik dari aspek konten dan format media.
4. Adanya buku digital interaktif "Bhinneka Bangsaaku" turut memperkaya konten edukatif untuk anak dengan muatan lokal.

7.2. Saran

Ada beberapa hal dalam perancangan ini yang belum sempurna dan perlu diperbaiki pada pengembangan selanjutnya. Hal-hal yang dapat ditingkatkan dalam perancangan ini adalah:

1. Bangsa Indonesia terdiri dari banyak suku selain Jawa, Bali, Madura, Penambahan karakter yang berasal dari latar belakang suku dan etnis yang berbeda dapat memperkaya konten mengenai wawasan luasnya keberagaman di Indonesia.
2. Keberagaman di Indonesia tidak hanya terbatas pada hal-hal yang berkaitan dengan suku, agama, dan ras. Perlu diadakan penelitian yang lebih lanjut dan mendalam agar dapat menyajikan konten dengan aspek keberagaman yang lebih luas.
3. Lingkup operasi luaran perancangan sangat terbatas pada tipe dan spesifikasi gawai tertentu, sehingga penggunaannya kurang maksimal. Di sisi lain, tipe gawai semakin beragam, demikian pula dengan spesifikasinya. Perlu dilakukan penelitian yang lebih lanjut mengenai teknik pengembangan aplikasi untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- 17/PIH/KOMINFO/2/2014, S. P. (2014 , Februari 18). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. Diambil kembali dari Kementerian Komunikasi dan Informatika: https://kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no-17pihkominfo22014-tentang-riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggunakan-internet/0/siaran_pers
- Al Arifin, A. H. (2013). Implementasi Pendidikan Multikultural dalam Praksis Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi 1.1*.
- AppBrain Team. (2016, November 19). *AppBrain*. Diambil kembali dari Number of Available Android Apps: <http://www.appbrain.com/stats/number-of-android-apps>
- Azra, A. (2007). Identitas dan Krisis Budaya, Membangun Multikulturalisme Indonesia.
- Bigler, R. S. (1999). The Use of Multicultural Curricula and Materials to Counter Racism in Children. *Journal of Social Issues 55.4*, 687.
- Bradley, S. (2011, Februari 7). *3 Design Layouts: Gutenberg Diagram, Z-Pattern, And F-Pattern*. Diambil kembali dari Vanseo Design: 3 Design Layouts: Gutenberg Diagram, Z-Pattern, And F-Pattern
- Bradley, S. (2011, Februari 7). *3 Design Layouts: Gutenberg Diagram, Z-Pattern, And F-Pattern*. Diambil kembali dari Vanseo Design: 3 Design Layouts: Gutenberg Diagram, Z-Pattern, And F-Pattern
- Bratitsis, T., & Ziannas, P. (2015). From Early Childhood To Special Education: Interactive Digital Storytelling As A Coaching Approach For Fostering Social Empathy. *6th International Conference on Software Development and Technologies for Enhancing Accessibility and Fighting Infoexclusion (DSAI 2015)* (hal. 231 – 240). Florina: Procedia Computer Science.
- Cai, M. (2002). *Multicultural Literature for Children and Young Adults: Reflections on Critical Issues* . Westport: Greenwood .
- Creative Blog Staff. (2015, Juli 27). *20 Top Character Design Tips by Jon Burgerman*. Diambil kembali dari Creative Bloq: <http://www.creativebloq.com/character-design/tips-5132643>
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia

- 4 sampai 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi Volume 1 Nomor 1*.
- Doty, K. M. (2015). Designing For Interactive Ebooks: An Evaluation Of Effective Interaction Elements In Children's Ebooks. *Graduate Theses And Dissertations*, Paper 14658.
- Efendi, A. (2008, Januari-April). Sekolah sebagai Tempat Pesemaian Nilai Multikulturalisme. *Anwar Efendi*, 55-66. Diambil kembali dari Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan.
- Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (Second Edition)*. Kalifornia: New Riders.
- Google. (t.thn.). *Transaction Fees*. Diambil kembali dari Play Console Help: <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/112622?hl=en>
- Harahap, A. R. (2004). Multikulturalisme dan Penerapannya dalam Pemeliharaan Kerukunan Umat Beragama.
- Hourcade, J. P. (2008). Interaction Design and Children. *Foundations and Trends® in Human-Computer Interaction: Vol. 1: No. 4*, 277-392.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak : Jilid Dua*. Bandung: Penerbit Erlangga.
- Iis, A. (2007). Urgensi Implementasi Pendidikan Multikultural di Sekolah. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan Insania 12.2*, 220-233.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2016, Juli 17). *Data Kasus Perlindungan Anak Berdasarkan Lokasi Pengaduan dan Pemantauan Media Se-Indonesia Tahun 2011-2016*. Diambil kembali dari Bank Data KPAI: <http://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-se-indonesia/data-kasus-perlindungan-anak-berdasarkan-lokasi-pengaduan-dan-pemantauan-media-se-indonesia-tahun-2011-2016>
- Kumbara, A. (2009). Pluralisme dan Pendidikan Multikultural di Indonesia. *Keanekaragaman Budaya*, 531.
- Mahfud, C. (2006). *Pendidikan multikultural*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa, H. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Percetakan Lima Warna. (2015, 07 12). *3 Hal Penting dalam Final Artwork*. Dipetik 04 02, 2017, dari Percetakan Lima Warna.
- Permana, B. S. (2016). *Perancangan Indie Video Game "Barasamaya" Jenis Beat'em-Up Bertema Etnik Fantasi dengan Gaya Visual Pixel Art*. Surabaya: -.

- Phadung, M., Suksakulchai, S., & Kaewprapan, W. (2012). The Design Framework of Interactive Storybook Support Early Literacy. *Proceedings of the World Congress on Engineering and Computer Science 2012 Vol I*. San Francisco, USA.
- Piaget, J. (2007). *The Construction Of Reality In The Child*. Oxon: Routledge.
- Pranoto, Y. K. (2015). Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*.
- Prasetyaningrum, J. (2009). Psikologi Perkembangan Anak. *Workshop Urban Neighbourhood And Children Spaces*.
- Read, Write, Think. (2006). *Tips for Writing a Children's Picture Storybook*. Diambil kembali dari ReadWriteThink: http://www.readwritethink.org/files/resources/lesson_images/lesson1022/Writingtips.pdf
- Roxby, P. (2013., April 19). *Does Technology Hinder Or Help Toddlers' Learning?* Diambil kembali dari BBC News: <http://www.bbc.com/news/health-22219881>
- Sargeant, B. (2013). Interactive Storytelling: How Picture Book Conventions Inform Multimedia Book App Narratives. *Australian Journal of Intelligent Information Processing Systems, Vol.13, No. 3, 29-35*.
- Sauqi, A., & Naim, N. (2008). *Pendidikan Multikultural : Konsep dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Singh, S. (2006). Impact of Color on Marketing. *Management Decision Vol. 44 Issue: 6, 783-789*.
- Suniti. (2016). Kurikulum Pendidikan Berbasis Multikultural. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*.
- Suyanto, B. (2016, September 30). Wawancara Mengenai Urgensi Pendidikan Multikultural untuk Anak-Anak di Surabaya. (N. K. Wardhani, Pewawancara)
- The AsianParent Insights. (2014, Nopember). *Mobile Device Usage Among Young Kids: A Southeast Asia Study*. Diambil kembali dari <https://s3-ap-southeast-1.amazonaws.com/tap-sg-media/theAsianparent+Insights+Device+Usage+A+Southeast+Asia+Study+November+2014.pdf>
- Thornsby, J. (2016). *Android UI Design: Plan, Design, And Build Engaging User Interfaces For Your Android Applications*. Birmingham: Packt Publishing.
- Tilaar, H. A. (2002). *Perubahan Sosial dan Pendidikan: Pengantar Pedagogik Transformatif untuk Indonesia*. PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

- Tim KBBI. (t.thn.). *Arti kata ilustrasi - KBBI online*. Dipetik Desember 2, 2016
- Whitbread, D. (2002). *The Design Manual*. Sydney: A UNSW Press Book.
- William, D., Lerner, R. M., & Eisenberg, N. (2006). *Handbook of Child Psychology Volume I: Theoretical Models of Human Development*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zamroni. (2011). *Pendidikan Demokrasi pada Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Gavin Kalam Utama.

GRAFIK

Grafik kasus kekerasan pada anak yang berlatar belakang SARA.

<http://bankdata.kpai.go.id/tabulasi-data/data-kasus-se-indonesia/data-kasus-perlindungan-anak-berdasarkan-lokasi-pengaduan-dan-pemantauan-media-se-indonesia-tahun-2011-2016>.(Diakses pada 20 Agustus 2016)

Grafik Pertumbuhan Jumlah Pengguna Ponsel di Indonesia

www.nielsen.com (Diakses pada 20 Agustus 2016)

TABEL

Tabel Perbandingan alokasi waktu mapel Agama-Kewarganegaraan dengan mapel UN

<http://www.guru-id.com/2016/07/silabus-sd-ktsp-kelas-1-2-3-4-5-dan-6.html>

GAMBAR

Infografis mengenai pendapat dan keinginan orangtua mengenai penggunaan gawai pada anak

<https://aws.amazon.com> (Diakses pada Agustus 2016)

Alokasi waktu untuk mata pelajaran di tingkat SD

<http://www.guru-id.com/2016/07/silabus-sd-ktsp-kelas-1-2-3-4-5-dan-6.html> (Diakses pada 20 Agustus 2016)

Kerangka perancangan buku digital interaktif

Phadung, Suksakulchai, & Kaewprapan (2012). The Design Framework of Interactive Storybook Support Early Literacy Learning for Ethnic Minority Children. USA.

Bentuk kerangka The Five Planes

Garrett, Jesse James . 2011. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (Second Edition))

Bentuk dualisme kerangka The Five Planes.

Garrett, Jesse James . 2011. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (Second Edition))

Warna sebagai pembeda karakter (kiri) dan warna untuk membangun suasana (kanan)

avasdemon.com behance.com

Diagram Gutenberg

www.vansoedesign.com

Pola layout Z dan pola layout zig-zag

www.vanseodesign.com

Pola layout F

www.vanseodesign.com

Contoh typeface jenis serif

Whitbread, Davis. 2002. The Design Manual

Contoh typeface jenis sans serif

Whitbread, Davis. 2002. The Design Manual

Contoh typeface jenis script

Whitbread, Davis. 2002. The Design Manual

Contoh typeface jenis specialty dan display

Whitbread, Davis. 2002. The Design Manual

Contoh typeface jenis symbol dan picture

Whitbread, Davis. 2002. The Design Manual

Gambar promosi serial animasi "Upin & Ipin"

http://lescopaque.com

Gambar promosi serial animasi "Adit dan Sopo Jarwo"

https://www.mdentertainment.co/news/asik-animasi-adit-sopo-jarwo-jadi-opening-film-nasional

Fitur "send wishes" dalam buku digital Gone Wishing

https://vimeo.com/33458452

Adegan cerita dengan animasi interaktif dan teks narasi dengan font dekoratif

<https://vimeo.com/33458452>

Tampilan visual antarmuka "Gone Wishing"

<https://vimeo.com/33458452>

Referensi karakter dengan kata kunci: character design (kiri) dan anak Indonesia (kanan)

[pinterest.com](https://www.pinterest.com) dan [google.com](https://www.google.com))

Referensi karakter Reza

[google.com](https://www.google.com), kata kunci: anak Indonesia

Referensi karakter Reza

[google.com](https://www.google.com), kata kunci: anak Indonesia

Referensi karakter Niluh

[google.com](https://www.google.com), kata kunci: gadis bali

Referensi karakter Andre

[google.com](https://www.google.com), kata kunci: anak-anak Papua)

Referensi karakter Lala

<http://kabar.salmanitb.com/2012/01/17/sd-it-rabbani-didirikan-karena-alasan-dakwah/>

[Halaman ini sengaja dikosongkan]
[This page is intentionally left blank]

Lampiran I

Daftar pertanyaan dan hasil wawancara guru SD swasta

- Tanggal : 30 September 2016
- Lokasi : Masjid Manarul Ilmi ITS
- Tujuan : Mencari data mengenai pelaksanaan pendidikan multikulturalisme pada anak-anak
- Narasumber : Ibu Anisa, Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Uswah

Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai pendidikan multikulturalisme?
2. Apakah sekolah tempat anda mengajar melaksanakan pendidikan multikulturalisme pada anak?
Sejauh apa pengenalannya? Adakah batas-batasnya?
3. Apakah kurikulum yang ada di sekolah sekarang sudah cukup dalam menanamkan nilai-nilai multikulturalisme kepada anak-anak?
4. Media atau cara mengajar seperti apa saja yang Anda pakai untuk mengajar?
Dari media atau cara mengajar tersebut, bentuk seperti apa yang paling disukai anak-anak?
5. Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda selama mengajar terkait pendidikan multikultural?
6. Adakah kendala dalam mengajar pendidikan multikultural?
7. Bagaimana harapan Anda mengenai kemajuan pendidikan saat ini, terutama berkaitan dengan multikulturalisme?

Jawaban :

1. Pendidikan multikultural sangat penting untuk diberikan kepada anak-anak sejak dini, untuk mempersiapkan mereka dalam menghadapi interaksi dengan orang lain dari latar belakang etnis dan agama yang berbeda dalam hidup mereka kelak, dan alangkah baiknya jika pendidikan tersebut dapat diberikan dalam perspektif syariat Islam.
2. Di sekolah tempat saya mengajar, pendidikan multikultural yang dilaksanakan adalah pengenalan budaya lain (parade budaya suku-suku di Indonesia). Untuk toleransi antar-agama dan lainnya, ada namun sangat sedikit.

3. Sejauh ini, saya berusaha mengajarkan multikulturalisme dengan tetap menyesuaikan dari perspektif Islam---bahwa yang menentukan baik-buruk manusia bukanlah warna kulit, suku, dan etnis, serta bagaimana mereka dapat menjaga batas-batas toleransi terhadap agama lain (tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan).
4. Kurikulum mengenai pendidikan multikultural yang sekarang kurang sesuai untuk sekolah Islam karena terlalu umum.
5. Selain buku acuan, saya memakai powerpoint dan terkadang video, juga menyusun permainan yang berkaitan dengan materi, ada juga outdoor learning seperti jalan-jalan atau berkeliling memberikan parcel kepada masyarakat sekitar saat lebaran. Sejauh ini, anak-anak memang lebih antusias dengan kegiatan belajar yang tidak berbentuk ceramah.
6. Dalam memberikan pendidikan multikultural kepada anak-anak, saya lebih sering menceritakan pengalaman saya mengenai interaksi dengan orang lain yang berbeda latar belakang (dan anak-anak terlihat tertarik ketika saya ceritakan perbedaan-perbedaan tersebut), karena terbatasnya materi mengenai multikulturalisme pada buku acuan.
7. Harapan saya, ada kurikulum pendidikan multikultural yang lebih disesuaikan dengan syariat Agama Islam, khususnya untuk sekolah Islam, karena di Islam juga diajarkan mengenai batasan bertoleransi. Saya juga berharap agar semua pihak selain guru dapat membimbing anak-anak dalam memberikan pendidikan multikultural ini, karena guru belum tentu dapat mengawasi dan mendidik anak-anak di luar lingkungan sekolah.

Lampiran II

Daftar pertanyaan dan hasil wawancara guru SD negeri

- Tanggal : 14 Nopember 2016
- Lokasi : SDN Keputih 245
- Tujuan : Mencari data mengenai pelaksanaan pendidikan multikulturalisme pada siswa
- Narasumber : Guru/Tenaga Pendidik

Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai pendidikan multikultural?
2. Apakah sekolah tempat anda mengajar melaksanakan pendidikan multikultural pada anak? Sejauh apa pengenalannya? Adakah batas-batasnya?
3. Media apakah yang menjadi acuan Anda dalam memberikan pendidikan multikultural kepada siswa? Apakah hal tersebut cukup? Apa alasannya?
4. Selain buku acuan teks, adakah media atau cara mengajar lain yang Anda lakukan dalam proses KBM?
5. Dari media atau cara mengajar tersebut, bentuk seperti apa yang paling disukai dan dapat membuat siswa lebih fokus?
6. Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda selama mengajar terkait pendidikan multikultural?
7. Adakah kendala atau kesulitan dalam mengajar mengenai multikulturalisme?
8. Bagaimana harapan atau keinginan Anda mengenai pelaksanaan pendidikan multikultural?

JAWABAN

Narasumber 1: Ibu Yani (Guru Kelas 1)

1. **Bagaimana pendapat Anda mengenai pendidikan multikultural?**

Pendidikan multikultural adalah pendidikan yang berkenaan dengan agama dan suku. Pengetahuan tentang agama dan suku yang ada di Indonesia dan bagaimana bersikap dan berperilaku antar umat dan suku agar tercipta tenggang rasa di masyarakat.

2. **Apakah sekolah tempat anda mengajar melaksanakan pendidikan multikultural pada anak? Sejauh apa pengenalannya? Adakah batas-batasnya?**

Sekolah telah melakukan dengan memberikan contoh dalam buku tema yang telah diberikan oleh Dinas Pendidikan dan acuan lain seperti potret

kehidupan nyata serta gambar-gambar ilustrasi yang akan dipelajari siswa.

3. **Media apakah yang menjadi acuan Anda dalam memberikan pendidikan multikultural kepada siswa? Apakah hal tersebut cukup? Apa alasannya?**

Media yang digunakan selama ini adalah berupa gambar dan ilustrasi serta menyisipkan prinsip multikultural dalam permainan.

4. **Selain buku acuan teks, adakah media atau cara mengajar lain yang Anda lakukan dalam proses KBM?**

Ada media lain selain buku, seperti animasi, slideshow, dan gambar-gambar.

5. **Dari media atau cara mengajar tersebut, bentuk seperti apa yang paling disukai dan dapat membuat siswa lebih fokus?**

6. **Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda selama mengajar terkait pendidikan multikultural**

7. **Adakah kendala atau kesulitan dalam mengajar mengenai multikulturalisme?**

Belum menemui kendala. Kalaupun ada, biasanya karena masalah teknis seperti keterbatasan media mengajar (selain buku).

8. **Bagaimana harapan atau keinginan Anda mengenai pelaksanaan pendidikan multikultural?**

Diharapkan siswa lebih menghargai teman-temannya beribadah sesuai dengan keimanannya masing-masing dengan tidak mengganggu dan mengucilkan teman beragama lain.

Narasumber 2: Ibu Sri (Guru kelas 5)

1. **Bagaimana pendapat Anda mengenai pendidikan multikultural?**
2. **Apakah sekolah tempat anda mengajar melaksanakan pendidikan multikultural pada anak? Sejauh apa pengenalannya? Adakah batas-batasnya?**
3. **Media apakah yang menjadi acuan Anda dalam memberikan pendidikan multikultural kepada siswa? Apakah hal tersebut cukup? Apa alasannya?**

Acuan utama adalah buku tematik yang disusun oleh Pemerintah sesuai dengan KTSP. Sejauh ini bisa dikatakan cukup karena sesuai kurikulumnya.

4. **Selain buku acuan teks, adakah media atau cara mengajar lain yang Anda lakukan dalam proses KBM?**

Untuk sumber yang lain kami mencari data di internet.

5. **Dari media atau cara mengajar tersebut, bentuk seperti apa yang paling disukai dan dapat membuat siswa lebih fokus?**
6. **Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda selama mengajar terkait pendidikan multikultural**
Siswa saling membantu dalam menyelenggarakan kegiatan sesuai dengan agama dan suku masing-masing. Contoh kegiatannya adalah karnaval dan festival budaya.
7. **Adakah kendala atau kesulitan dalam mengajar mengenai multikulturalisme?**
Sejauh ini belum menemui kendala
8. **Bagaimana harapan atau keinginan Anda mengenai pelaksanaan pendidikan multikultural?**
Toleransi antar umat beragama dapat diterima di Sekolah. Siswa diharapkan tidak membedakan suku dan agama sehingga saling membantu anantara satu dengan yang lain.

Narasumber 3: Ibu Arti (Guru kelas 2)

1. **Bagaimana pendapat Anda mengenai pendidikan multikultural?**
Pendidikan multikultural; merupakan pendidikan yang penting, yang mengajarkan hidup rukun dalam keragaman dan kebersamaan sesuai dengan Bhinneka Tunggal Ika.
2. **Apakah sekolah tempat anda mengajar melaksanakan pendidikan multikultural pada anak? Sejauh apa pengenalannya? Adakah batas-batasnya?**
3. **Media apakah yang menjadi acuan Anda dalam memberikan pendidikan multikultural kepada siswa? Apakah hal tersebut cukup? Apa alasannya?**
Acuan utama adalah buku tematik yang disusun oleh Pemerintah sesuai dengan KTSP. Sejauh ini bisa dikatakan cukup karena sesuai kurikulumnya.
4. **Selain buku acuan teks, adakah media atau cara mengajar lain yang Anda lakukan dalam proses KBM?**
Terdapat buku tematik, LKS dari luar yang bisa dibeli oleh siswa serta gambar dan video yang didapatkan dari internet.
5. **Dari media atau cara mengajar tersebut, bentuk seperti apa yang paling disukai dan dapat membuat siswa lebih fokus?**
6. **Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda selama mengajar terkait pendidikan multikultural**

Siswa saling membantu dalam penyelenggaraan kegiatan sesuai dengan agama dan suku masing-masing. Contoh kegiatannya adalah karnaval dan festival budaya.

7. Adakah kendala atau kesulitan dalam mengajar mengenai multikulturalisme?

Sejauh ini belum menemui kendala

8. Bagaimana harapan atau keinginan Anda mengenai pelaksanaan pendidikan multikultural?

Narasumber 4: Ibu Alfin Nurmala Dewi (Guru Agama)

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai pendidikan multikultural?

Penting, terutama dalam negara Indonesia yang didalamnya dihuni oleh masyarakat dengan latar belakang suku dan agama yang berbeda.

2. Apakah sekolah tempat anda mengajar melaksanakan pendidikan multikultural pada anak? Sejauh apa pengenalannya? Adakah batas-batasnya?

Pendidikan multikultural untuk anak, harus sesuai dengan Bhinneka Tunggal Ika

3. Media apakah yang menjadi acuan Anda dalam memberikan pendidikan multikultural kepada siswa? Apakah hal tersebut cukup? Apa alasannya?

4. Selain buku acuan teks, adakah media atau cara mengajar lain yang Anda lakukan dalam proses KBM?

Buku kurikulum KTSP kemudian bahan bacaan lain yang dapat ditemui di perpustakaan sekolah.

5. Dari media atau cara mengajar tersebut, bentuk seperti apa yang paling disukai dan dapat membuat siswa lebih fokus?

Kegiatan yang menyenangkan bagi usia mereka seperti permainan fisik, montase dari gambar-gambar yang menggambarkan masalah dan animasi yang menyenangkan dan menarik.

6. Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda selama mengajar terkait pendidikan multikultural

Siswa saling membantu dalam penyelenggaraan kegiatan sesuai dengan agama dan suku masing-masing. Contoh kegiatannya adalah karnaval dan festival budaya.

7. Adakah kendala atau kesulitan dalam mengajar mengenai multikulturalisme?

Sedikitnya literasi yang sesuai dengan keadaan dalam negara Indonesia.

8. Bagaimana harapan atau keinginan Anda mengenai pelaksanaan pendidikan multikultural?

Siswa memahami esensi Bhinneka Tunggal Ika dan sikap siswa jadi lebih baik meskipun harus melewati proses.

Lampiran III

Daftar pertanyaan dan hasil wawancara sosiolog

- Tanggal : 30 September 2016
- Lokasi : Gedung FISIP Universitas Airlangga
- Tujuan : Mencari data mengenai urgensi pelaksanaan pendidikan multikultural pada anak-anak
- Narasumber : Bapak Bagong Suyanto (Dr., Drs., M.Si.), Sosiolog Anak

Daftar Pertanyaan

1. Bagaimana pendapat Anda mengenai pendidikan multikultural untuk anak-anak?
2. Bisakah Anda menceritakan pengalaman Anda terkait pendidikan multikultural atau multikulturalisme yang berhubungan dengan anak-anak?
3. Menurut Anda, apakah pendidikan multikultural di Indonesia sudah memenuhi kriteria?
4. Menurut Anda, bagaimanakah pendidikan multikultural yang ideal?
5. Selain kasus kekerasan anak yang berlatar belakang SARA, adakah dampak lain jika pendidikan multikultural tidak dilaksanakan?
6. Menurut Anda, apakah bentuk media dan cara penyampaian dapat menimbulkan minat anak-anak dalam mempelajari pendidikan multikultural?
7. Bagaimana cara berkomunikasi dengan efektif untuk menjelaskan anak-anak mengenai multikulturalisme?
8. Bagaimana harapan Anda mengenai kemajuan kesejahteraan anak saat ini, terutama berkaitan dengan multikulturalisme?

JAWABAN :

1. Pendidikan multikultural perlu dipahami dan dilaksanakan sebagai investasi bangsa, sebagai kontra-kultur untuk menangkal intoleransi dan fanatisme, karena itu lebih ideal untuk diberikan kepada anak-anak sejak dini, dengan catatan harus memperhatikan tahapan kemampuan mereka.
2. Pendidikan multikultural di Indonesia masih harus diperbaiki terus-menerus, melihat kondisi sosial Indonesia pada era globalisasi ini.
3. Pendidikan multikultural yang ideal baru bisa tercapai jika tiap masyarakat memiliki kesadaran dari dalam dirinya untuk memahami dan bertoleransi

kepada masyarakat dari golongan yang berbeda, serta memiliki kemauan untuk berperan dalam menjaga perdamaian.

4. Kasus lain yang dapat muncul jika pendidikan multikultural tidak dilaksanakan, adalah intoleransi dan fanatisme sempit. Kedua hal tersebut, dan hal-hal lain yang terkait isu SARA, ibarat "fenomena gunung es"; yang terlihat di permukaan hanya sebagian kecil. Isu-isu multikultural ini sebenarnya dapat menjadi kekuatan pemecah persatuan yang cukup besar dan mungkin membutuhkan waktu lama untuk mengatasinya, karena terkait dengan ideologi dan sentimen.
5. Metode pemberian pendidikan multikultural untuk anak-anak, tentunya harus disesuaikan dengan kemampuan sesuai tahapan perkembangan mereka.
6. Pendidikan multikultural merupakan salah satu hak anak, dan pelaksanaannya sendiri telah ditentukan dalam Undang-Undang, karena itulah kita harus memastikan bahwa anak-anak mendapatkan haknya dalam bidang ini, dan bahwa pendidikan multikultural untuk anak merupakan tanggung jawab kita semua sebagai orang dewasa.

Lampiran IV

Daftar pertanyaan dan hasil FGD



- Tanggal : 14 Nopember 2016
- Lokasi : SDN Keputih 245
- Tujuan : Mencari data mengenai pengalaman dan pemahaman mengenai multikulturalisme, serta preferensi dan AIO anak mengenai digital storybook
- Objek : anak-anak usia 7-10 tahun / siswa SD kelas 1-4

Pertanyaan	Jawaban Kelas 1	Jawaban Kelas 2	Jawaban Kelas 3	Jawaban Kelas 4
1. Tahukah kamu bahwa Indonesia terdiri dari berbagai suku dan agama?	Tahu	Tahu	Tahu	Tahu
2. Sebutkan dari suku/etnis mana kamu berasal dan agama apa yang kamu anut	Jawa Madura	Jawa	Jawa	Jawa Madura
3. Apakah kamu memiliki teman yang berbeda suku dan agama?	Ada	Ada	Ada teman dari suku lain :	Ada teman dari suku lain : Bali, Papua, Kalimantan Ada teman dari agama lain : Kristen, Katolik,

				Hindu
4. Bagaimana pendapat dan sikapmu terhadap mereka?	Tetap bermain bersama	Tetap bermain bersama	Harus rukun, bermain bersama	Tetap main bersama dan saling menghargai
5. Apakah kamu diharuskan untuk berteman hanya dengan orang satu suku atau satu agama denganmu? Apa alasannya?	Tidak. Lebih banyak teman lebih baik	Tidak	Tidak	Tidak
6. Pernahkah kamu mengalami kejadian yang tidak menyenangkan karena asal suku atau agama yang kamu anut? Seperti apakah kejadian itu?	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
7. Bagaimana pendapatmu, jika ada teman yang berbeda suku dan agama mengalami kejadian yang tidak menyenangkan (misalnya : rumah ibadah mereka dibakar)?	Merasa kasihan	Merasa kasihan	Merasa kasihan	Sedih Merasa kasihan
8. Apakah kalian pernah mengalami kejadian yang menyenangkan dengan teman yang berbeda suku/agama? Coba ceritakan	Sewaktu main bersama	Sewaktu main bersama	Sewaktu main bersama	Sewaktu main bersama Belajar kelompok
9. Apakah kalian pernah mengalami kejadian yang tidak menyenangkan dengan teman yang berbeda suku/agama? Coba ceritakan	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak
10. Apakah kalian pernah melihat perselisihan antara orang karena perbedaan suku/agama?	Tidak	Tidak	Pernah di TV	Pernah di TV Pembakaran rumah ibadah

Jika pernah, coba ceritakan seperti apa, dan bagaimana pendapat kalian tentang itu?				
11. Bagaimanakah pendapat kalian mengenai buku yang digunakan di sekolah? Apakah kalian suka/tidak? Coba ceritakan	<p>Suka, tapi lebih suka kalau banyak gambar dan ada ceritanya</p> <p>Tidak begitu suka, akan lebih suka kalau banyak gambarnya</p> <p>Tidak suka karena pada dasarnya tidak suka membaca</p>	<p>Suka, tapi lebih suka kalau banyak gambar dan ada ceritanya</p> <p>Tidak begitu suka, akan lebih suka kalau banyak gambarnya</p> <p>Tidak suka karena pada dasarnya tidak suka membaca</p>	<p>Suka, tapi lebih suka kalau banyak gambar dan ada ceritanya</p> <p>Tidak begitu suka, akan lebih suka kalau banyak gambarnya</p> <p>Tidak suka karena pada dasarnya tidak suka membaca</p>	<p>Suka, tapi lebih suka kalau banyak gambar dan ada ceritanya</p> <p>Tidak begitu suka, akan lebih suka kalau banyak gambarnya</p> <p>Tidak suka karena pada dasarnya tidak suka membaca</p>
12. Apakah kalian suka mendengarkan atau membaca cerita? Cerita apa yang kalian sukai? Mana yang lebih kalian sukai : cerita fantasy (Naruto) atau cerita sehari-hari (Upin-Ipin)?	<p>Suka</p> <p>Cerita yang lucu</p> <p>Lebih suka Upin-Ipin karena karakternya imut dan lucu</p>	<p>Suka</p> <p>Cerita yang lucu</p> <p>Lebih suka Upin-Ipin karena karakternya imut, lucu, dan ekspresif</p>	<p>Suka</p> <p>Cerita yang lucu</p> <p>Lebih suka Upin-Ipin karena karakternya imut, lucu, dan ekspresif</p>	<p>Suka</p> <p>Cerita yang lucu, mengharukan</p> <p>Cerita fantasy</p> <p>Lebih suka Upin-Ipin karena karakternya imut, lucu, dan ekspresif</p> <p>Suka Naruto karena petualangan dan aksinya keren</p>
13. Apakah kalian sering menggunakan <i>smartphone/tab</i> ? Jika iya, berapa lama kalian menggunakannya?	<p>Suka dan sering</p> <p>Suka dan jarang</p> <p>Untuk bermain dan belajar 3-4 jam</p>	<p>Suka dan sering</p> <p>Suka dan jarang</p> <p>Untuk bermain dan belajar 3-4 jam</p>	<p>Suka dan sering</p> <p>Suka dan jarang</p> <p>Untuk bermain dan belajar Rata-rata 3-4 jam, ada yang lebih</p>	<p>Suka dan sering</p> <p>Suka dan jarang</p> <p>Untuk bermain dan belajar Rata-rata 3-4 jam, ada yang lebih</p>

Lampiran V

Hasil *User Testing*

Aspek Evaluasi
1. Kejelasan jalan cerita
2. Kejelasan antara area atau item yang dapat berinteraksi
3. Kejelasan instruksi <i>mini game</i>
4. Tingkat keterlibatan pengguna dengan jalan cerita
5. Kejelasan cara kerja buku digital
6. Kejelasan visual ikon/button/teks
7. Tingkat responsif <i>mini game</i>

Hasil:

1. Aspek antarmuka dapat dibuat lebih komunikatif, seperti perbedaan yang jelas antara area yang dapat disentuh dan tidak dapat disentuh.



Gambar 4.3. Ilustrasi adegan yang tidak diberi penanda area yang bisa disentuh (*hotspot*)
(Sumber: Wardhani, 2018)

2. Penambahan sistem *skip* adegan untuk mempermudah akses ke adegan tertentu.
3. Penambahan menu "*continue*" untuk pembaca yang hendak melanjutkan membaca (tidak membaca dari awal).
4. Tutorial *mini-game* diperjelas dengan tambahan ilustrasi.



Gambar 4.4. Halaman tutorial mini-game yang hanya berupa teks
(Sumber: Wardhani, 2018)

5. Ukuran aset dalam *mini-game* (karakter dan bangunan) diperbesar sehingga lebih nyaman disentuh.



Gambar 4.5. Ukuran karakter yang terlalu kecil menyulitkan pemain
(Sumber: Wardhani, 2018)

6. Terdapat pengenalan karakter sebelum cerita sehingga pembaca lebih nyaman saat membaca cerita (menyesuaikan dialog dan narasi dengan karakter).
7. Tujuan untuk menyampaikan tema keberagaman dapat terlihat jelas dalam ilustrasi, seperti keberagaman karakternya.

BIODATA PENULIS



Nindita Karina Sastya Wardhani lahir di Surakarta pada 13 Desember 1992. Putri pertama dari pasangan Ibu Enik Sukendri dan Bapak Edy Raharjo ini telah menjalani pendidikan di TK. Aisyiyah Bustanul Athfal II, SD Muhammadiyah I, SMP Negeri I dan SMA Negeri I, semuanya di Kabupaten Kudus. Kemudian melanjutkan jenjang perkuliahan di Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Semasa kuliah Penulis mengikuti kerja profesi sebagai ilustrator di PT. Pendopo Agung Poetrakoesoeman selama dua bulan (18 Agustus 2016-18 Oktober 2016).

Ketertarikan penulis akan dunia ilustrasi diwujudkan dalam Tugas Akhir berjudul "Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Media Penunjang Pendidikan Multikultural untuk Anak-Anak Usia 7-10 Tahun". Penulis mengharapkan hasil perancangan ini dapat menjadi media penunjang mengenai keberagaman untuk anak-anak.

Penulis dapat dihubungi melalui email di karinasastya@gmail.com untuk berdiskusi lebih lanjut mengenai judul perancangan.

