



E-ISSN 3032-601X & P-ISSN 3032-7105

Vol. 2, No. 1, Januari 2025

MISTER

**Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science,
Technology and Educational Research**

**Jurnal Penelitian Multidisiplin dalam Ilmu
Pengetahuan, Teknologi dan Pendidikan**

**UNIVERSITAS SERAMBI MEKKAH
KOTA BANDA ACEH**

mister@serambimekkah.ac.id

Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science Technology
and Educational Research

Journal of MISTER

Vol. 2, No. 1, January 2025

Pages : 403–410

Pengaplikasian Stiker pada Rancangan Buku Intraktif
Kebudayaan Nusantara untuk Anak Kelas 1–3 Sekolah Dasar

Angelina, Ahmad Fuad

Universitas Esa Unggul, Jakarta

Article in Journal of MISTER

Available at : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

DOI : <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1.2467>

How to Cite this Article

APA : Angelina, A., & Fuad, A. (2024). Pengaplikasian Stiker pada Rancangan Buku Intraktif Kebudayaan Nusantara untuk Anak Kelas 1–3 Sekolah Dasar. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1), 403 – 410. <https://doi.org/10.32672/mister.v2i1.2467>

Others Visit : <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/mister/index>

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is a scholarly journal dedicated to the exploration and dissemination of innovative ideas, trends and research on the various topics include, but not limited to functional areas of Science, Technology, Education, Humanities, Economy, Art, Health and Medicine, Environment and Sustainability or Law and Ethics.

MISTER: *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research* is an open-access journal, and users are permitted to read, download, copy, search, or link to the full text of articles or use them for other lawful purposes. Articles on Journal of MISTER have been previewed and authenticated by the Authors before sending for publication. The Journal, Chief Editor, and the editorial board are not entitled or liable to either justify or responsible for inaccurate and misleading data if any. It is the sole responsibility of the Author concerned.



ISSN 3032-7105

ISSN 3032-601X



Pengaplikasian Stiker pada Rancangan Buku Intraktif Kebudayaan Nusantara untuk Anak Kelas 1-3 Sekolah Dasar

Angelina¹, Ahmad Fuad²
Universitas Esa Unggul, Jakarta^{1,2}

*Email Korespodensi: angelinalim1000@student.esaunggul.ac.id

Diterima: 01-12-2024

| Disetujui: 02-12-2024

| Diterbitkan: 03-12-2024

ABSTRACT

To support efficient and effective learning about the culture of the archipelago, especially for children in grades 1-3 of elementary school. An interactive learning media is needed. So the purpose of this research is to produce a sticker media that is applied in an interactive book by describing the culture of the archipelago. This design utilizes a visual approach so that it can attract children to be interested in participating with the media presented. The research method was carried out through stages starting from collecting library data through official journals, reference books, internet facilities, and direct interviewing of informants. The results obtained from this design are the application of stickers to become interactive learning media. This sticker is designed with an emphasis on illustrations adapted for elementary school children. By applying bright color tones accompanied by cute illustrations. Which is then packaged in the form of a book, which discusses the culture of the archipelago starting from clothing, traditional houses, to typical games from all provinces in the archipelago.

Keywords: Application; stickers; culture; interactive books; elementary school.

ABSTRAK

Untuk mendukung pembelajaran yang efisien dan efektif mengenai kebudayaan nusantara, terlebih lagi untuk anak kelas 1-3 sekolah dasar. Diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah media stiker yang diaplikasikan dalam buku interaktif dengan menggambarkan kebudayaan nusantara. Rancangan ini memanfaatkan pendekatan visual sehingga dapat menarik anak-anak agar tertarik untuk berpartisipasi dengan media yang disajikan. Metode penelitian dilakukan melalui tahapan-tahapan mulai dari pengumpulan data pustaka melalui jurnal resmi, buku referensi, sarana internet, serta wawancara narasumber secara langsung. Hasil yang diperoleh dari rancangan ini adalah pengaplikasian stiker agar menjadi media pembelajaran interaktif. Stiker ini didesain dengan mengutamakan ilustrasi yang disesuaikan untuk anak sekolah dasar. Dengan menerapkan *tone* warna yang cerah disertai ilustrasi yang lucu. Yang kemudian dikemas dalam bentuk buku, yang didalamnya membahas mengenai kebudayaan nusantara mulai dari busana, rumah adat, hingga permainan khas dari seluruh provinsi di nusantara.

Katakunci: Pengaplikasian; stiker; kebudayaan; buku interaktif; sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Nilai kebudayaan di Indonesia sejak dahulu dianggap sebagai nilai luhur dan menjadi acuan pembangunan kebudayaan Indonesia. Indonesia sendiri memiliki 34 provinsi yang masing-masing memiliki keanekaragaman dan keunikan yang khas tiap provinsinya. Seorang pakar kebudayaan, Eva Barliano Septianti, Psi. Berpendapat bahwa mencintai budaya bangsa merupakan kunci lestarnya identitas kebangsaan, Lunturnya suatu budaya adalah sama halnya dengan lunturnya identitas bangsa itu sendiri.

Masa depan kebudayaan suatu bangsa akan bergantung pada generasi penerus yang ada. Namun, semakin berkembangnya zaman, pengetahuan akan kebudayaan dikalangan anak muda semakin memudar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang kurang efektif dan menarik bagi anak, terutama anak sekolah dasar. Oleh karena itu diperlukanlah sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan minat anak. Hal ini akan lebih menarik dibandingkan media *textbook* pada umumnya yang hanya didominasi oleh tulisan. Hal ini membuat anak disekolah dasar menjadi tidak tertarik untuk menggali informasi yang telah disampaikan karena media yang kurang menarik tadi. Untuk itu, dibutuhkanlah sebuah media dengan konsep yang lebih interaktif untuk anak agar melibatkan mereka secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran yang disajikan.

Salah satu media dengan metode pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran melalui *stickerbook*. Stiker yang dirancang dengan citra visual yang unik dan ceria sesuai khas anak-anak akan membuat mereka tertarik untuk menggali informasi lebih lanjut dari media yang disajikan. Stiker ini bisa dimodifikasikan secara intraktif dengan menggabungkan kedalam bentuk permainan, yang nantinya akan dibuatkan pola atau *puzzle* stiker berupa ilustrasi sederhana dari kebudayaan nusantara mulai dari busana dan rumah adat hingga permainan tradisional yang khas dari provinsi tersebut. Indonesia memiliki keragaman seni dan budaya, salah satunya permainan tradisional jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan anak-anak dengan tujuan mendapat kegembiraan.

Dengan adanya pembelajaran interaktif seperti ini, tentu akan memudahkan anak usia sekolah dasar untuk mengingat materi yang disampaikan serta dapat menambah wawasan mereka. Melalui media ini anak-anak pun dapat lebih tertarik untuk mengenal dan mempelajari kebudayaan yang ada di nusantara sejak dini.

LANDASAN TEORI

Stiker adalah salah satu bentuk dari pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, dikarenakan stiker merupakan bagian dari karya visual. Stiker adalah media informasi visual dalam bentuk lembaran kertas atau plastic yang bisa ditempelkan. Istilah disebut etiket yang sering ditemukan pada kemasan. Fungsi stiker bergantung pada kebutuhan yang akan digunakan. Fungsi stiker bergantung pada kebutuhan yang akan digunakan. Fungsinya ini tidak hanya sebagai karya visual saja, namun bisa dijadikan alat yang bersifat persuasif hingga deskriptif. Data atau gambar, huruf, dan bentuk-bentuk yang sedemikian mempunyai makna. Tujuan stiker secara umum dapat menjadi bagian dalam menunjukkan suatu identitas yang bisa diposisikan sebagai alat untuk membentuk benak bagi masyarakat (audiens) yang melihat (Amry 2013:255).

Istilah multidisiplin dan interdisiplin selalu digunakan untuk menggambarkan kekhasan ilmu desain visual yang tidak mandiri ini. Dengan alasan bangunan keilmuan desain disusun dari berbagai

metode pendekatan disiplin keilmuan lainnya, yang akhirnya justru tak menambahkan wawasan kontributif langsung ke dalam bidang pengetahuan seni dan desain itu sendiri (Karna Mustaqim, 2013:1002).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa stiker merupakan bagian karya visual yang didalamnya terdapat pesan atau makna. Pesan atau makna ini dapat disampaikan tergantung pada tujuannya. Dalam rancangan ini, stiker dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang interaktif untuk memberikan wawasan kepada anak sekolah dasar mengenai budaya nusantara.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan ini, adapun metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data, diantaranya:

1. Studi Literatur

Dalam hal ini, penulis mendapatkan informasi dan landasan teori yang resmi sebagai tambahan bagi data penulisan dari beberapa buku yang sudah terbit terkait topik busana adat, seperti *textbook*, buku tema anak sekolah dasar, *e-book* tentang busana adat dan beberapa buku yang mengangkat tentang teori stiker, serta berbagai referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan pada perancangan ini.

2. Observasi Lapangan

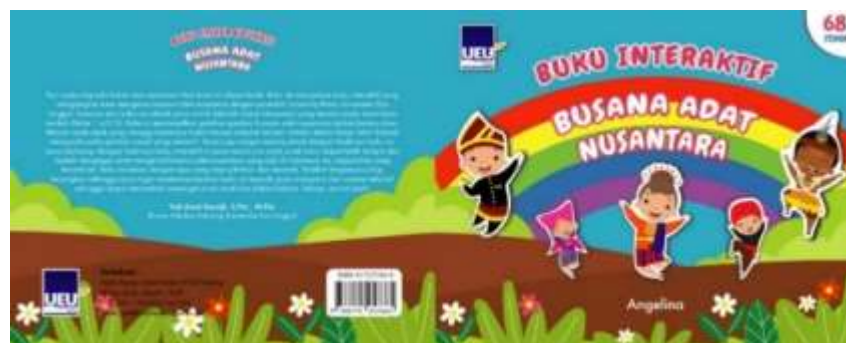
Penulis juga melakukan observasi ke beberapa instansi terkait topik rancangan, seperti Taman Mini Indonesia, sanggar busana dot.com dan Gramedia untuk menjamin keabsahan dari informasi dan sebagai patokan referensi untuk penulis dalam membuat buku interaktif stiker busana adat nusantara.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan Bersama narasumber, yaitu ibu Yuli Asmi Rozali, S. Psi., M. Psi. selaku Dosen Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul sekaligus seseorang yang sering melakukan penelitian dilapangan tentang psikologis anak dan penerapan metode belajar yang efektif dan Ibu Siti Julaeha S.Pd., M. Pd. selaku wali kelas SD dari sekolah MI Dawatul Islamiyah. Hasil dari wawancara ini adalah sebuah rancangan media pembelajaran yang efektif berupa buku interaktif stiker kebudayaan nusantara untuk anak kelas 1-3 sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep



Gambar 1 Konsep Cover Buku Stiker

Dari hasil data yang didapatkan oleh penulis melalui wawancara dengan ibu Yuli Azmi Rozali, S. Psi., M. Psi. selaku Dosen Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul sekaligus seseorang yang sering melakukan penelitian dilapangan tentang psikologis anak dan penerapan metode belajar yang efektif dan Siti Juliaha, S. Pd., M. Pd. selaku wali kelas SD dari sekolah MI Dawatul Islamiyah. Penulis mendapatkan beberapa informasi penting tentang psikologis anak, media belajar yang paling disukai dan efektif untuk anak-anak, serta sebatas mana informasi yang layak dan mudah diterima oleh anak kelas 1-3 sekolah dasar. Sesuai dengan judulnya, buku interaktif ini dibuat dengan tujuan untuk menciptakan sarana pembelajaran baru yang lebih menarik, menghibur, serta dapat mempermudah anak dalam menerima pembelajaran mengenai pengenalan busana adat nusantara. Buku interaktif ini dirancang dengan menggunakan konsep pola atau *puzzle* yang nantinya akan ditempel dengan media stiker yang stikernya sendiri berupa ilustrasi sederhana dari busana adat agar memudahkan anak-anak untuk mengingatnya.

Desain dan Aplikasi

Secara garis besar, tanda dapat dilihat dari dua aspek, yaitu tanda verbal dan tanda visual. Tanda verbal ditelusuri dari ragam Bahasa, gaya penulisan, tema dan pengertian yang didapatkan. Tanda visual dilihat dari cara menggambarannya, baik secara ikonis, indeksikal, atau simbolis.



Gambar 2 Layout Buku Stiker

Adapun media yang dijadikan sebagai sarana pengenalan busana adat nusantara yaitu buku interaktif stiker yang dirancang dengan ukuran 25cm x 20cm dengan menggunakan konsep visualisasi desain *layout* yang sudah ditentukan. Kemudian untuk ukuran stiker yang didesain pada buku ini juga sudah disesuaikan dengan ukuran standar yang cocok untuk anak sekolah dasar yaitu 10cm, dengan harapan buku ini dapat membantu meningkatkan keinginan serta semangat anak-anak untuk mengenal dan mempelajari tentang busana adat nusantara.

Pra Produksi

Tahapan pra produksi merupakan tahap awal dari sebuah perancangan. Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan wawancara dan mengkaji beberapa literatur yang relevan dengan topik terkait yang nantinya akan diolah lebih lanjut menjadi data yang dapat dipergunakan pada tahap produksi.

Pada tahapan ini, penulis melakukan proses wawancara dengan ibu Yuli Asmi Rozali, S. Psi., M. Psi. selaku Dosen Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul sekaligus seseorang yang sering melakukan

penelitian lapangan tentang psikologis anak dan penerapan metode belajar yang efektif dan ibu Siti Julaeha S. Pd., M. Pd. Selaku wali kelas SD dari sekolah MI Dawatul Islamiyah untuk menggali data pentingnya pembelajaran budaya lokal untuk anak dan metode belajar yang efektif untuk anak kelas 1-3 sekolah dasar.

Kemudian, penulis melakukan studi lapangan ke Taman Mini Indonesia untuk memastikan keaslian informasi mengenai topik yang dibahas. Setelah itu studi literatur untuk melengkapi informasi beberapa buku terkait topik busana adat dan stiker, karya-karya ilmiah, dan artikel yang berkaitan dengan topik yang penulis angkat.

Pada tahap terakhir untuk merealisasikan karya, penulis memerlukan *software* yang mendukung dalam pembuatan buku, media promosi, dan juga merchandise. Berikut ini *software* pendukung yang penulis gunakan, diantaranya Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Indesign.

Produksi

Setelah tahap pra produksi adalah tahap produksi. Dalam hal ini penulis lebih mengarah pada penentuan konsep desain dan *layout* pada buku interaktif stiker ini berdasarkan informasi yang telah didapatkan melalui beberapa metode seperti studi literatur, observasi lapangan, dan wawancara yang telah dilakukan. Dibawah ini akan dijelaskan lebih rinci terkait proses perancangan karya berupa buku interaktif stiker busana adat nusantara, diantaranya:

Membuat desain sketsa digital terkait busana adat, rumah adat, *gesture* karakter, dan *background* yang kemudian nantinya akan didigitalisasi menggunakan *software* Adobe Illustrator.



Gambar 3 Desain Sketsa Digital



Gambar 4 Desain Digital Stiker Busana Adat

Setelah itu, memasuki tahap finishing dengan menyusun semua elemen mulai dari background, busana adat, rumah adat, hingga permainan tradisional sesuai dengan konsep layout, font dan warna. Umumnya anak usia 6-12 tahun cenderung menyukai warna-warna yang menarik perhatian, karena hasil desain akan menggunakan warna-warna cerah dan menarik seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, ungu, dan sebagainya (Iwan Zahar, 2020:34). Direncanakan hingga menjadi sebuah buku interaktif stiker busana adat nusantara yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5 Layout Buku Tanpa Stiker



Gambar 6 Layout Buku Dengan Stiker

Selanjutnya memasuki tahap proses percetakan, yang mana *file* yang dipakai harus berupa format PDF. Dalam hal ini, penulis memeriksa kembali *layout* atau komposisi, halaman, gambar, warna, dan lain sebagainya sebelum dicetak, tujuannya agar tidak terjadi kesalahan saat dicetak.

Desain buku ini akan melalui cetak *offset* dengan ukuran buku 25cm x 20cm dengan bahan *art carton* 400 gsm dilengkapi *finishing laminating doff* dan ditambah dengan spot UV untuk memberikan efek timbul yang mengkilap pada tulisan dan karakter yang ada di halaman *cover*, sedangkan untuk bagian isi dari buku akan di cetak dengan menggunakan bahan *art carton* 260 gsm. Kemudian untuk stikernya akan menggunakan stiker Vinyl yang akan digabungkan ke dalam isi buku. Setelah itu semuanya digabung dan dijilid spiral untuk menjadi sebuah buku.

Setelah pembuatan media utama selesai, dilanjutkan dengan pembuatan media pendukung promosi yang kemudian akan dicetak sesuai dengan ukuran dan material masing-masing media.

Pasca Produksi

Tahapan pasca produksi merupakan tahap akhir yang dilakukan oleh penulis. Dalam hal ini, hasil akhir berupa media cetak dalam bentuk buku stiker berjudul busana adat nusantara yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar interaktif untuk anak kelas 1-3 sekolah dasar.

Setelah itu, tahap pembuatan *display* karya Tugas Akhir. Dalam hal ini karya desain yang telah selesai akan dipamerkan di rumah penulis sebagai syarat Tugas Akhir. Penulis mempresentasikan media cetak buku stiker ini kepada penguji secara online sebagai tahapan dari Tugas Akhir. Bahan presentasi yang dijelaskan berupa latar belakang perancangan, pembuatan konsep, tahap perancangan visual, proses cetak, sampai publikasi karya.

Karya Tugas Akhir ini akan dipertanggung jawabkan untuk khalayak sasaran, karena perancangan buku stiker ini bertujuan untuk menyediakan bahan ajar interaktif demi mendukung pembelajaran yang efektif dan menarik untuk anak-anak kelas 1-3 sekolah dasar mengenai pengenalan busana adat nusantara, ibukota provinsi, rumah adat, dan permainan tradisional dari 34 provinsi di Indonesia.

KESIMPULAN

Dalam proses perancangan buku interaktif stiker pengenalan busana adat nusantara untuk anak kelas 1-3 sekolah dasar menarik dan komunikatif ini dilengkapi informasi tambahan ibukota provinsi, rumah adat, serta permainan tradisional. Stiker yang dirancang dengan citra visual yang unik dan ceria sesuai khas anak-anak akan membuat mereka tertarik untuk menggali informasi lebih lanjut dari media yang disajikan. Proses penerapan *Layout* buku interaktif yang menarik ini berdasarkan susunan anatomi buku anak, Copy Writing, dan Art Directing yang disusun sedemikian rupa agar menghasilkan sebuah buku interaktif stiker Pengenalan Busana Adat Nusantara yang dilengkapi informasi tambahan ibukota provinsi, rumah adat, serta permainan tradisional untuk anak kelas 1-3 SD yang menarik dan komunikatif.

DAFTAR PUSTAKA

BIP, T. (2013). *Alam & Budaya Nusantara*. Bhuana Ilmu Populer.
Chairunnisa, S. (2022, February 8). 34 Pakaian Adat Indonesia dari Seluruh Provinsi Lengkap dengan Gambar. 99 Berita Properti. <https://www.99.co/blog/indonesia/pakaian-adat-indonesia-lengkap/>

- Lasapu, P. B., Bramantya, B., & Sutanto, R. P. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Tentang Pakaian Adat Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Dalam Bentuk Boneka Tangan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra, 1-20. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3175>
- Marwan, H, R., John, E. (2018). Kajian Semiotika Motif Ornamen Batik Baju Karyawan Sebagai Identitas Universitas Esa Unggul Jakarta. Idea, Jurnal Desain, (17)2, pISSN 1411-3023, eISSN 2580-0264.
- Mustaqim, K., Adwijaya, R, D., Indrajaya, F. (2013). PENELITIAN ATAS PENELITIAN SENI DAN DESAIN: Suatu Studi Kerangka Filosofis- Paradigmatik bagi Penelitian Seni dan Desain Visual. Humaniora, (4)2, 995-1016.
- Pertiwi, R., Widyastuti, A, P., Huddiansyah. (2019). VISUALISASI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 (Studi Kasus: Kajian Semiotika Pierce). Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA), (2).
- Rizky, R., & Wibisono, T. (2012). *Mengenal Seni & Budaya 34 Provinsi di Indonesia*. Cerdas Interaktif.
- Rohmitriasih, M. (2019, September 11). *Pentingnya mengenalkan budaya pada anak sejak dini*. fimela.com. <https://www.fimela.com/parenting/read/3684440/pentingnya-mengenalkan-budaya-pada-anak-sejak-dini>
- Teresa, C. R., Bahaduri, B. A., & Rismantojo, S. (2017). UPAYA PENGENALAN PAKAIAN ADAT INDONESIA PADA ANAK SEKOLAH DASAR, MENGGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA BOOK DESIGN. Aerat Rupa Journal of Design, 428-436. <https://journal.maranatha.edu/index.php/srjd/article/view/468>
- Wardaya, M. (2020). 5 Langkah Mudah Membuat Buku Anak. Penerbit Universitas Ciputra.
- Zahar, I. (2020). Penerapan Model Desain Lima Langkah dalam Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual: Evaluasi Kritis. Jurnal Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanegara, 34. <http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v15i2.11091>