

PERANCANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN ANAK “SOLIT” BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL

Aura Ramadhani¹, Godham Eko Saputro²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro

Email : ¹114201702739@mhs.dinus.ac.id, ²godham.eko.saputro@dsn.dinus.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 22 Juli 2021

Disetujui : 30 Agustus 2021

Kata Kunci :

tingkat literasi, anak, perpustakaan,
aplikasi mobile, perancangan

ABSTRAK

Tingkat literasi anak di Indonesia masih berada di tingkat yang rendah, sehingga pemerintah menciptakan Gerakan Literasi Nasional (GLN). Perpustakaan menjadi salah satu sarana yang diunggulkan pemerintah dalam mendukung gerakan, namun terdapat beberapa faktor yang menghambat akses terhadap perpustakaan. Oleh karena itu, perpustakaan membutuhkan perancangan yang dapat menumbuhkan minat literasi terhadap anak dan mudah diakses oleh masyarakat. Penelitian untuk perancangan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka, dan kuisioner. Analisis data menggunakan metode 5W+1H dan kebutuhan, kemudian pengembangan media menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Perancangan ini menghasilkan aplikasi perpustakaan anak berbasis android ‘SOLIT’ untuk meningkatkan minat literasi anak dan mudah diakses masyarakat.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : July 22, 2021

Accepted : August 30, 2021

Keywords:

level of literacy, children,
libraries, mobile applications,
design

ABSTRACT

The literacy rate of children in Indonesia is still at a low level, so the government created the National Literacy Movement (GLN). The library is one of the facilities that the government has prioritized supporting the movement, but several factors hinder access to the library. Therefore, libraries need designs that can foster literacy interest in children and are easily accessible to the public. Research for design uses qualitative and quantitative methods, obtained through observation, interviews, documentation, literature studies, and questionnaires. Data analysis using the 5W+1H method and needs, then media development using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method. This design produces an android-based children's library application, 'SOLIT', to increase children's literacy interest and is easily accessible to the public.

1. PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam membaca, menulis, menganalisa, berkomunikasi, berhitung, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari (National Institute for Literacy). Jika dalam bahasa Yunani, literasi disebut dengan istilah “literatus”, yang diartikan sebagai orang yang belajar. Literasi memiliki banyak manfaat, antara lain menambah wawasan dan informasi baru, mengoptimalkan kerja otak, meningkatkan daya fokus serta kemampuan konsentrasi seseorang. (Sevima, 2019)

Dengan berkembangnya zaman, literasi dijadikan sebagai landasan yang baik untuk tujuan yang lebih luas, yakni untuk membentuk generasi yang mampu berpikir kritis serta mampu menyikapi informasi yang diperoleh. Karena hal tersebut, literasi dapat menumbuhkan dan meningkatkan kualitas diri seseorang, yang baik untuk ditanamkan sejak dini. (Ikawati, 2013) Pentingnya menanamkan minat literasi sejak dini dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan dasar anak dalam membaca, menulis, berhitung, dan persiapan lainnya yang dapat menjadi bekal anak dalam menghadapi dunia luar. Sehingga peningkatan minat literasi pada anak dianggap sebagai pintu masuk untuk mengembangkan budaya literasi bangsa. (Muhadjir Effendy, 2017)

Sayangnya tingkat minat literasi anak di Indonesia menunjukkan hasil yang memprihatinkan. Pada hasil survei yang dilakukan oleh Programme for International Student Assessment (PISA) 2015 yang diumumkan pada awal Desember 2016, menunjukkan jika Indonesia berada di urutan ke-64 dari 72 negara. Data tersebut dibuat berdasarkan kurun waktu 2012 - 2015, skor PISA untuk membaca hanya naik 1 poin dari 396 menjadi 397, sedangkan untuk sains naik dari 382 menjadi 403, dan skor matematika naik dari 375 menjadi 386. Hasil tes tersebut menunjukkan bahwa kemampuan memahami dan keterampilan menggunakan bahan-bahan bacaan, khususnya teks dokumen, pada anak-anak Indonesia usia 9-14 tahun berada di peringkat sepuluh terbawah. Data tersebut kemudian diperbarui pada tahun 2019, dan hasilnya menunjukkan tingkat literasi anak masih rendah yakni di urutan 62 dari 70 negara. Minat literasi anak yang rendah ini juga ditunjukkan melalui hasil skor Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) atau Indonesia National Assessment Programme (INAP) yang mengukur kemampuan membaca, sains, dan matematika bagi anak sekolah dasar. Secara nasional, yang masuk kategori kurang untuk kemampuan matematika sebanyak 77,13%, kemampuan membaca 46,83%, dan kemampuan sains 73,61%. Padahal seharusnya usia anak sekolah dasar sudah mulai mampu untuk menekuni ketertarikan serta mampu menggunakan logikanya dalam menumbuhkan minat. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

Diketahui jika terdapat beberapa faktor yang menghambat minat anak terhadap literasi tersebut meliputi kurang dibiasakannya kebiasaan berliterasi dalam keluarga serta kuatnya daya tarik hiburan melalui media elektronik seperti televisi, smartphone, playstation, dan lainnya. (Novita, 2006)

Menurut Dr. Rizal Fadli (2020) sebagai dokter spesialis anak, penggunaan gadget pada anak pun sekarang sudah melewati batas yang disarankan, yakni satu jam perhari. Hal ini juga didukung dengan adanya data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia pada tahun 2016 merilis data yang menyatakan bahwa 69,8% pengguna internet adalah pelajar yang juga berpotensi mengakses isi dan fitur-fitur negatif. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa 40% pengguna internet mengakses internet lebih dari tiga jam per hari. Mengetahui kondisi ini, seharusnya usia anak menjadi usia emas yang perkembangannya harus dioptimalkan dengan baik, agar mengurangi resiko anak dalam kegagalan dan ketertinggalan dari teman seusianya.

Seperti yang dikemukakan oleh Purves & Beach (Arisma, 2012) bahwa terdapat 2 faktor yang mempengaruhi minat literasi anak, yaitu faktor personal dan faktor institusional. Faktor personal yakni disebabkan karena kebiasaan yang biasa dilakukan, sedangkan faktor institusional yakni seperti pengaruh orang tua, latar belakang keluarga, status sosial dan teman sebaya.

Karena itulah sejak tahun 2016, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan membentuk sebuah Gerakan Literasi Nasional (GLN) sebagai bagian dari implementasi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti. Dalam Gerakan Literasi Nasional (GLN) ini dibagi menjadi 3 ranah yang salah satunya yakni Gerakan Literasi Keluarga (GLK). Gerakan Literasi Keluarga (GLK) bertitik tolak pada keinginan untuk meningkatkan

kemampuan literasi anggota keluarga. Maka dari itu keluarga memiliki peran yang sangat penting sebagai unit terkecil dalam masyarakat pada konteks pendidikan serta menjadi lingkungan pembelajaran pertama dan utama bagi anak - anak. Hal ini menjadi bagian penting dari penumbuhan budi pekerti, sehingga minat literasi anak baik untuk dibiasakan mulai dari lingkungan keluarga. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

Dalam mendukung gerakan tersebut, pemerintah mengunggulkan sarana prasarana berupa perpustakaan. Namun, pada kenyataannya perpustakaan menjadi sarana yang kurang mendapat tempat di hati masyarakat atau kurang diminati. Hal ini ditunjukkan dari data statistik pengunjung perpustakaan tahun 2020 oleh Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Semarang menunjukkan jika jumlahnya belum memenuhi target yang ditetapkan. Dalam sebulan, Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Semarang menetapkan target sebanyak 5000 pengunjung. Namun kenyataannya hasil dari data tersebut menunjukkan hanya ada sebanyak 1592 pengunjung (Januari), 1208 pengunjung (Februari), 1674 pengunjung (Maret), 1390 pengunjung (April), 1118 pengunjung (Mei), 1055 pengunjung (Juni), 2404 pengunjung (Juli), 1439 pengunjung (Agustus), 2326 pengunjung (September), 3253 pengunjung (Oktober), 2857 pengunjung (November), dan 1848 pengunjung (Desember). Menunjukkan belum ada hasil data yang telah mencapai target. Belum redanya Covid-19 di Indonesia juga mengakibatkan perpustakaan tidak bisa diakses, sehingga semakin berpengaruh juga terhadap minat literasi tersebut.

Oleh karena itu, dalam meningkatkan minat literasi terhadap anak, peran keluarga terutama orang tua menjadi sangat penting untuk mengontrol waktu anak agar tidak selalu bermain, melainkan juga meningkatkan kemampuan, menambah wawasan dengan mengenalkan dan menanamkan kebiasaan literasi sejak dini. Pada situasi seperti inilah keluarga menjadi tempat bagi anak dalam melatih tumbuh kembangnya, dan dapat berperan sebagai sekolah serta masyarakat dalam menerapkan literasi terhadap anak. Dalam penerapannya, keluarga dapat menyediakan sumber literasi di dalam rumah agar dapat meluangkan waktu bersama dalam membiasakan kebiasaan literasi tersebut.

Dengan adanya masalah diatas, maka diperlukannya media yang dapat dijadikan sarana prasarana yang mendukung kegiatan literasi terhadap anak, agar tetap dapat melatih kemampuan, menambah wawasan, dengan menanamkan kebiasaan literasi sejak dini dalam lingkungan keluarga dan sekitarnya. Walaupun teknologi sering dianggap menjadi salah satu faktor yang dapat membawa pengaruh buruk terhadap anak, namun dengan perkembangan teknologi inilah mampu dijadikan sebagai peluang untuk memanfaatkannya menjadi media yang bersifat positif dan memudahkan akses masyarakat. Maka untuk menyelesaikan masalah tersebut, dibuatlah aplikasi perpustakaan anak berbasis android yang menyimpan buku – buku elektronik dan mudah diakses sebagai media literasi digital. Diharapkan aplikasi tersebut dapat dijadikan sebagai sarana guna melatih kemampuan dan menambah wawasan anak. Menjadi sarana yang mampu menanamkan kecintaan terhadap perpustakaan dan literasi sejak dini. Serta menjadikan teknologi sebagai sesuatu yang positif.

1.1 Tinjauan Teori

a. Literasi

Menurut Harvey J. Graff tahun 2006, pengertian literasi yaitu suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk membaca dan menulis. Dalam hakikatnya, literasi diyakini memiliki banyak manfaat, antara lain guna meningkatkan pengetahuan kosa kata, menambah wawasan dan kemampuan, membuat otak untuk bekerja secara optimal, melatih fokus dan konsentrasi seseorang, mengembangkan kemampuan verbal, sehingga seseorang mampu menulis dengan merangkai kata – kata yang baik dan indah. Hal tersebut dikarenakan literasi memiliki tujuan dalam menciptakan kehidupan, kualitas hidup, dan budi pekerti yang baik, serta memperkuat nilai pada pribadi seseorang.

b. Dimensi Literasi

Dimensi literasi merupakan suatu pengelompokan jenis – jenis literasi. Dalam Gerakan Literasi Nasional terdapat beberapa dimensi literasi yang dibagi menjadi enam bagian, antara lain yaitu literasi baca dan tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, literasi budaya dan

kewargaan. Dalam dunia desain, terdapat jenis dimensi literasi yang lain yakni literasi visual. Menurut Khamadi dan Agus Setiawan (2020), literasi visual merupakan kemampuan seseorang dalam memilih informasi visual yang dibutuhkan dan sesuai dengan projek desain yang dibuat.

c. Teori Aplikasi

Aplikasi yaitu suatu unit perangkat lunak yang dibuat guna memenuhi kebutuhan baik aktivitas ataupun pekerjaan, seperti dalam layanan masyarakat, periklanan, perniagaan, game, serta berbagai aktivitas lainnya yang dilakukan oleh manusia. (Hengky W Pramana, 2012)

Dalam pengembangannya, aplikasi dibagi menjadi 3 kelompok, yakni aplikasi dekstop, aplikasi web, dan aplikasi mobile. Secara umum aplikasi – aplikasi dapat berjalan atau bekerja pada perangkat karena disebabkan oleh operating system (OS) pada perangkat itu sendiri. Untuk penerapan aplikasi ini memiliki banyak manfaat di berbagai bidang pekerjaan, seperti bidang ilmu pengetahuan, bidang pendidikan, bidang kesehatan, bidang bisnis, dan bidang militer. Maka dari manfaat aplikasi di berbagai bidang tersebut, membuktikan jika aplikasi sangat membantu dan memudahkan suatu pekerjaan, serta semua di sesuaikan dengan kegunaan di bidang masing - masing.

d. Teori Platform Android

Platform Android merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang oleh Google, yang berfungsi untuk mendukung kinerja pada perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet. Android memiliki sifat yang open source atau bebas digunakan, didistribusikan, dimodifikasi, dan diperbaiki secara mandiri baik dari pembuat maupun dari pengembang perangkat lunak. Dengan sifatnya yang open source tersebut, perusahaan teknologi bebas untuk menggunakan operating system (OS) pada perangkatnya tanpa menggunakan lisensi alias gratis. Perkembangan android ini pun sampai saat ini masih terus dilakukan, karena karakteristik android yang memiliki banyak kelebihan, yakni sistem operasi yang open source, harga yang beragam sehingga dapat dijangkau oleh semua kalangan, memiliki banyak dukungan aplikasi, dan mudah dimodifikasi.

e. Teori User Interface

User Interface merupakan suatu tampilan visual yang menjembatani sistem dengan pengguna, yang dibuat secara menarik di aplikasi atau website. Menurut Lastiansah (2012), user interface merupakan suatu cara dari program dan pengguna untuk berinteraksi.

Tujuan utama dari user interface sendiri yaitu memudahkan pengguna atau user menggunakan suatu produk secara efektif. Aspek dari user interface ini meliputi interface desain, warna, icon, text, serta visual desain yang berupa ilustrasi, animasi, layout, serta desain interaktif.

Menurut Shneiderman dan Plaisant (2005:5-1), terdapat 8 aturan emas (Eight Golden Rules) dalam merancang suatu user interface yang baik, yakni mempertahankan konsisten, memenuhi kepentingan umum, memberikan umpan balik yang informatif, merancang dialog penutupan, memberikan penanganan kesalahan sederhana, memberikan kemudahan untuk kembali ke tindakan sebelumnya, mendukung pusat kendali internal, serta mengurangi beban ingatan jangka pendek.

f. Teori User Experience

User experience atau pengalaman pengguna merupakan tentang apa yang dirasakan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Sistem yang dimaksud bisa berupa website, aplikasi, software, dan program komputer lainnya yang berhubungan dalam konteks modern dalam interaksi manusia dan komputer. (Gube, 2010)

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi User Experience menurut Lastiansah (2012), yakni bagaimana sebuah sistem didesain sesuai keinginan atau tujuan awal, kemampuan dan keterbatasan sistem, isi dan tampilan sistem, serta fungsionalitas sistem. Maka dengan sebaiknya user experience dibuat dengan baik untuk memudahkan pengguna. Sebaliknya, jika user experience yang buruk membuat pengguna mudah frustrasi karena kesulitan untuk mendapat apa yang diinginkan.

2. METODE

2.1 Metode Penelitian

Pada perancangan ini metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian campuran (*mixed methods research*) yakni metode kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mendapatkan sumber data secara langsung dan dapat dijelaskan secara deskriptif. Sedangkan metode pengumpulan data kuantitatif digunakan karena data bersifat sistematis menggunakan kuisioner.

Data dengan metode kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Sedangkan data dengan metode kuantitatif diperoleh melalui kuisioner. Analisis data yang digunakan dalam perancangan ini yakni analisis 5W + 1H dan analisis kebutuhan.

Setelah diperoleh hasil dari analisis data 5W + 1H dan analisis kebutuhan, kemudian penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), dimana metode ini memiliki 6 tahapan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *ditribution* yang nantinya dijadikan sebagai acuan dalam merancang aplikasi.

2.2 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Kualitatif

a. Observasi

Dalam perancangan ini penulis melakukan pengamatan secara langsung di lingkungan perpustakaan untuk mengamati seberapa antusiasnya masyarakat dalam literasi dengan adanya fasilitas yang sudah disediakan, termasuk untuk memperoleh data pendukung seperti data pengunjung perpustakaan dan data lain yang berkaitan.

b. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Semarang sebagai klien utama untuk mendapatkan informasi secara langsung melalui sistematisa tanya jawab yang berlandaskan pada tujuan penelitian.

c. Dokumentasi

Didalam melakukan observasi dan wawancara penulis juga mendokumentasikan berupa foto pengamatan yang dilakukan penulis di Dinas Arsip dan Perpustakaan di kota Semarang sebagai data pendukung perancangan ini.

d. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mencari data-data berupa teori - teori pendukung baik dari jurnal atau artikel, yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini, serta teori - teori yang terkait media dan desain untuk perancangan ini (*layout*, tipografi, warna dan lain-lain).

2. Metode Kuantitatif

a. Kuisioner

Pengumpulan data dengan serangkaian pertanyaan tertulis yang dibagikan kepada masyarakat secara online melalui google form untuk mengetahui minat masyarakat terhadap literasi.

2.3 Analisis Data

1. Analisa 5W + 1H

a. What (Apa permasalahan yang diangkat?)

Permasalahan yang diangkat dalam perancangan ini yaitu mengenai minat literasi anak di Indonesia masih terbilang rendah. Ditunjukkan dari data survei yang dilakukan oleh Program for International Student Assessment (PISA) dan Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI), menunjukkan jika hasil dari survei yang dilakukan menyatakan jika Indonesia masih berada pada tingkat literasi rendah.

b. Why (Mengapa masalah tersebut bisa terjadi?)

Minat anak terhadap literasi terbilang rendah ini dikarenakan adanya beberapa faktor yang menghambat mengakibatkan antusias anak terhadap literasi tidak begitu signifikan. Beberapa faktor tersebut antara lain yaitu anak yang belum dibiasakan dalam kesehariannya untuk berliterasi di lingkungan keluarga dan sekitar, serta lebih memilih mengikuti arus

hiburan di media elektronik yang dianggap lebih menyenangkan dan tidak membuat jenuh. Solusi pemerintah dalam mengunggulkan sarana perpustakaan untuk mengatasi permasalahan ini pun kenyataannya masih kurang mendapat tempat di hati masyarakat dan karena belum redanya Covid-19 menyebabkan perpustakaan tidak bisa diakses.

c. When (Kapan sebaiknya minat literasi anak mulai dibiasakan?)

Minat literasi anak sebaiknya mulai dibiasakan sejak umur sekolah dasar, yakni umur 7 – 12 tahun. Dikarenakan pada umur tersebut anak sudah mulai mampu untuk menekuni ketertarikan serta mampu menggunakan logikanya dalam menumbuhkan minat.

d. Who (Siapa yang seharusnya terlibat untuk menanamkan kebiasaan literasi pada anak?)

Yang seharusnya terlibat untuk menanamkan kebiasaan untuk menumbuhkan minat literasi pada anak yaitu anak itu sendiri dan orang tua. Dikarenakan membiasakan kebiasaan literasi sejak dini adalah hal yang sangat penting agar sejak kecil sudah terbiasa untuk ber literasi. Dan peran orang tua juga membantu anak dalam menanamkan kebiasaan tersebut. Hal ini disebutkan dalam Gerakan Literasi Keluarga (GLK) yang menyebutkan jika peran keluarga menjadi sangat penting sebagai unit terkecil dalam masyarakat, dalam konteks pendidikan, menjadi lingkungan pembelajaran pertama dan utama bagi anak - anak.

e. Where (Dimana seharusnya kebiasaan literasi pada anak mulai dibiasakan?)

Dalam membiasakan kebiasaan literasi pada anak sebaiknya mulai dilakukan dalam lingkup keluarga dan lingkungan sekitarnya dengan media yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja untuk memudahkan anak menumbuhkan minatnya dalam literasi.

f. How (Bagaimana merancang media sebagai upaya dalam meningkatkan minat literasi anak?)

Dari permasalahan yang telah dijabarkan di atas, dapat diselesaikan dengan cara membuat suatu perancangan media yang dapat membantu target audience dalam menanamkan kebiasaan dan menumbuhkan minat literasi sejak dini. Media tersebut tidak hanya bersifat meningkatkan minat literasi namun juga bermanfaat dalam menambah wawasan serta pengetahuan kepada anak. Sekaligus media tersebut bersifat fleksible, agar mudah diakses kapan saja dan dimana saja, sehingga dapat berupa aplikasi mobile.

Dalam perancangan aplikasi ini, diperlukan suatu konsep media interaktif yang dijadikan sebagai daya tarik. Konten yang ditonjolkan dalam aplikasi nantinya berupa fitur perpustakaan yang merupakan sarana unggulan dari pemerintah, yang diberi fitur hiburan untuk menarik minat anak dalam berliterasi. Fitur hiburan dapat berupa poin, peraih prestasi, serta fitur mengkoleksi kartu karakter. Tampilan pada perancangan dibuat menyesuaikan target audience agar lebih menarik dan menambah keinginan untuk menumbuhkan minat. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat meningkatkan minat literasi yang dilakukan sejak dini.

2. Analisa Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengidentifikasi keperluan yang dibutuhkan dalam perancangan sebelum masuk ke tahap desain. Kebutuhan dalam perancangan ini seputar perangkat dan desain yang nantinya digunakan untuk perancangan, berdasarkan keinginan klien yang menyesuaikan dengan target audience.

Dalam perancangan aplikasi ini diperlukan perangkat yang dapat digunakan dengan mudah, baik dalam lingkungan keluarga dan sekitarnya, serta bisa diakses kapan saja untuk meningkatkan minat literasi. Perangkat mobile dipilih sebagai perangkat dalam perancangan aplikasi ini.

Perangkat mobile yang diperlukan sebaiknya bisa dijangkau oleh semua penjuror masyarakat. Perangkat dengan sistem operasi Android menjadi pilihan utama, dikarenakan android yang sifatnya open source sehingga bebas untuk digunakan, didistribusi, dimodifikasi baik dari pembuat maupun pengembang. Serta kelebihan perangkat dengan sistem operasi Android ini memiliki harga yang dapat dijangkau oleh banyak orang, sehingga tidak membatasi kalangan tertentu untuk bisa meningkatkan minat literasi anak dengan media yang ada.

Kebutuhan desain yang diperlukan dalam perancangan ini menggunakan pendekatan UI/UX agar mudah dioperasikan oleh target audience dalam menggunakan aplikasi

2.4 Kesimpulan Analisis

Setelah mengumpulkan berbagai data dan melakukan analisis menggunakan metode 5W + 1H dan kebutuhan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dibutuhkan suatu media yang dapat membantu anak dan orang tua dalam membiasakan minat literasi anak guna melatih kemampuan serta menambah wawasan dan menjalankan Gerakan Literasi Keluarga (GLK) dalam lingkungan keluarga dan sekitarnya.

Pada perancangan ini, penulis akan membuat sebuah aplikasi yang dapat menjadi solusi permasalahan yang dialami. Perancangan ini akan menghasilkan media aplikasi mobile berbasis android dengan konsep media interaktif. Konten yang akan di sajikan yaitu berupa perpustakaan digital berisi buku – buku elektronik dalam beberapa kategori bacaan anak, fitur poin, koleksi kartu, dan peraih prestasi. Tidak hanya menampilkan teks, namun perancangan ini akan dilengkapi dengan ilustrasi – ilustrasi, juga beberapa pada koleksi kartu karakter yang dapat dikumpulkan. Fitur ini dibuat agar pengguna merasa lebih tertarik dan tidak bosan jika harus membaca saja.

Desain aplikasi dari perancangan ini akan menggunakan pendekatan UI/UX agar mudah dioperasikan oleh pengguna, dengan tampilan visual menyesuaikan target audience dan bersifat ringan namun tetap mementingkan aspek tampilan secara keseluruhan dari warna, layout, font, icon, dan ilustrasi yang menyesuaikan target audience. Selain itu, interaksi disusun secara terorganisir agar pengguna mudah untuk memahami.

2.5 Metode Perancangan Multimedia Development Life Cycle

Dalam perancangan ini, metode yang digunakan yaitu metode Multimedia Development Life Cycle. Menurut Luther-Sutopo (1994) metode ini memiliki 6 tahapan. Sehingga 6 tahapan tersebut pada perancangan ini yaitu :

a. Konsep (*Concept*)

Pada tahapan ini menyesuaikan dari hasil analisis data dimulai dari rendahnya minat literasi anak dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi, sehingga dibuatlah aplikasi perpustakaan berbasis android sebagai upaya dalam permasalahan tersebut yang juga memudahkan akses untuk target audience. Dikarenakan perancangan ini ditujukan kepada anak – anak, maka perancangan ini dibuat dengan kesan yang ceria menunjukkan jika membaca itu menyenangkan.

Pada interface aplikasi nantinya menggunakan visual yang colorfull dan ilustratif dikarenakan target audience anak-anak sangat menyukai gaya visual yang seperti itu.

b. Perancangan (*Design*)

Setelah tahap pengkonsepian matang, maka tahap selanjutnya dibuatlah flowchart, sketsa setiap tampilan, daftar kebutuhan dan bahan, desain karakter, desain environment dan desain icon.

c. Pengumpulan Material / Bahan (*Material Collecting*)

Setelah tahap perancangan selesai, maka dimulailah tahap pengumpulan bahan dan elemen – elemen yang dibutuhkan untuk masuk ke tahap pembuatan. Seperti isi buku per kategori, gambar, dan lainnya.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan berdasarkan tahap perancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Semua bahan atau elemen desain yang diperlukan dibuat terlebih dahulu, baru digabungkan menjadi satu aplikasi. Software yang digunakan dalam pembuatan ini yaitu adobe photoshop, adobe illustator, dan figma.

e. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap target audience berupa black box dan white box untuk dilakukan pengecekan kembali apakah pemrograman berjalan dengan benar, juga untuk mengetahui terjadi kesalahan tampilan visual yang selanjutnya dapat diperbaiki kembali.

f. Distribusi (*Distribution*)

Dalam tahapan ini hasil yang telah jadi akan di distribusikan dengan mengunggah di Play Store.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Perancangan aplikasi ini bertujuan sebagai media yang dapat mendukung program – program serta layanan yang dibentuk oleh Pemerintah mengenai minat literasi masyarakat khususnya terhadap anak dan memudahkan aksesnya agar dapat meningkatkan minat literasi yang dibiasakan sejak dini. Sehingga dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat menjadi sarana alternatif media literasi dalam membiasakan kegiatan berliterasi yang dapat diakses dengan mudah, baik kapan dan dimana saja secara digital.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan untuk mencapai tujuan yaitu dengan membuat media literasi digital berupa aplikasi perpustakaan mobile yang berisi buku – buku elektronik sebagai fitur utamanya. Sedangkan strategi untuk menarik minat target audience yakni dengan adanya fitur *point*, *achievement*, dan kartu koleksi. Sehingga dalam meningkatkan minat berliterasi dapat dilakukan dengan diimbui suatu hiburan. Dalam aplikasi ini menggunakan teks, *icon*, ilustrasi kategori dan karakter dalam aplikasi, serta ilustrasi karakter – karakter yang didapatkan sebagai koleksi yang bersifat dua dimensi.

a. Nama Aplikasi

Nama yang digunakan untuk aplikasi pada perancangan ini adalah “Solit”. Pemilihan nama tersebut merupakan gabungan dari kata “Sobat” yang berarti sahabat karib atau teman baik yang akrab dan “Literasi” yang berarti kemampuan dan keterampilan seseorang dalam membaca, menulis, menghitung dan memecahkan masalah yang diperlukan dalam kegiatan sehari – hari. Sedangkan menurut bahasa, solit dalam bahasa jawa memiliki makna sebuah tindakan yang lebih mengutamakan kesempurnaan baik ketelitian, kesabaran, keuletan, sehingga menggambarkan jika berliterasi akan membentuk pribadi yang baik seperti itu. Sehingga nama “Solit” mengandung makna menjadikan anak sebagai sahabat karib dengan literasi agar menjadi pribadi yang memiliki kebiasaan baik dalam sehari – hari untuk menambah wawasan dan keterampilannya. Selain itu, pemilihan nama aplikasi ini menggunakan bahasa Indonesia dan akronim, sehingga mudah diingat, didengar dan diucapkan oleh target audience.

b. Pendekatan Isi Pesan

Dalam penyampaian pesan pada perancangan ini, pendekatan isi pesan yang digunakan yaitu secara persuasif dan edukatif. Penggunaan pendekatan ini agar mampu menarik perhatian dan memberi tekanan kepada pribadi target audience untuk membiasakan kebiasaan yang baik. Pendekatan mengarah ke target audience yakni anak usia 7 – 12 tahun, serta orang tua yang memiliki anak usia 7 – 12 tahun. Dikarenakan anak di usia tersebut mulai muncul ketertarikan serta mampu menggunakan logikanya dalam menumbuhkan minat serta bakat yang disenanginya tersebut. Sedangkan orang tua memiliki peran dalam membimbing, mengawasi, serta membantu menanamkan kebiasaan baik sejak dini untuk memberikan dampak yang baik bagi perkembangan dan pertumbuhan anak.

Dengan merancang yang disusun secara organisir, sehingga target audience mudah untuk mengerti. Kemudian dengan adanya fitur – fitur hiburan, menimbulkan ketertarikan terhadap target audience.

c. Desire Response

Dari perancangan ini, respon yang diharapkan dalam penggunaan aplikasi ini adalah target audience dapat menerapkan kebiasaan literasi sejak dini, sehingga memberi dampak serta kebiasaan yang baik untuk anak dan keluarga.

d. Tone and Manner

Tone and manner dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan desain yang meliputi sifat, karakter, dan kepribadian untuk merancang elemen visual pada perancangan aplikasi. Dalam perancangan ini menggunakan penggayaan 2D agar dapat menekankan desain yang sederhana, dinamis, konsisten, dan fungsional. Kemudian pemilihan warna yang digunakan dalam perancangan yakni warna cerah kontras. Penggunaan warna ini memberikan nuansa yang terang namun tetap fresh dan terlihat mencolok, menyesuaikan target audience yang menyukai warna tersebut.

3. Gambaran Aplikasi

Pada awal membuka aplikasi akan muncul *splash screen* yang memuat logo dari aplikasi, dilanjutkan dengan *on boarding*. Kemudian selanjutnya merupakan laman registrasi bagi *user* yang belum memiliki akun atau *login* bagi *user* yang sebelumnya sudah memiliki akun. Bagi *user* yang registrasi akan mengisi formulir yang tersedia, dan kemudian *login*.

Selanjutnya masuk pada halaman Home, pada bagian atas terdapat tombol dan jumlah poin, logo aplikasi dan tombol prestasi. Pada bagian tengah terdapat *slider* yang memuat ilustrasi dan pesan, berisi konten berupa buku digital rekomendasi, serta buku – buku lainnya dengan tampilan dapat di *scroll*. Pada bagian bawah terdapat *menu button* utama yaitu beranda, kategori, perpustakaanku, dan profil yang dapat di pindah dengan cara *tap* pada *icon*. Pada tombol prestasi berisi prestasi berupa lencana khusus yang didapatkan dengan menyelesaikan tugas khusus. Pada tombol poin dapat dibuka dan memunculkan jumlah koin serta kartu karakter yang dapat dikoleksi namun masih terkunci dan dapat dibuka dengan poin yang telah didapatkan. Pada kategori terdapat kolom pencarian dan kategori – kategori buku yang tersedia berdasarkan *genre*. Perpustakaanku dalam aplikasi ini merupakan buku – buku yang sengaja disimpan pribadi untuk disimpan menjadi favorit. Sedangkan pada profil berisi pengaturan akun, kredit, dan *log out*.

Fitur poin dalam aplikasi ini didapatkan dengan menyelesaikan membaca buku. Sehingga setiap selesai membaca, pengguna akan mendapatkan tambahan 50 poin. Poin tersebut bisa dikumpulkan untuk membuka kartu karakter pada halaman poin yang senilai 100 poin setiap kartu.

3.2 Konsep Media

1. Spesifikasi Teknis

Dalam perancangan ini, penulis membutuhkan perangkat :

- a. PC dengan spesifikasi RAM minimal 4GB
- b. Sistem operasi Windows 10
- c. Adobe Illustrator CS 6
- d. Adobe Photoshop CC 2018
- e. Adobe After Effect CS 6
- f. Figma

Kebutuhan untuk mengakses aplikasi :

- a. Menggunakan internet.
- b. Menggunakan smartphone berbasis android.

2. Platform

Aplikasi dapat berjalan di sistem android minimal Ice Cream Sandwich, RAM 2 GB, penyimpanan 50 MB, berbentuk potrait dengan resolusi 360 x 640 pixel.

3. Jangkauan Media

Jangkauan media perancangan ini dari segi demografis ditujukan kepada anak usia 7 – 12 tahun sebagai target utama dan orang tua yang memiliki anak usia 7 – 12 tahun, tanpa adanya batasan latar belakang dan kelas sosial. Sedangkan dari geografis, perancangan ini ditujukan untuk masyarakat seluruh Indonesia.

3.3 Konsep Visual

Pada perancangan ini, pendekatan visualisasi gambar yang digunakan menggunakan ilustrasi flat design dan outline doodle. Ilustrasi dirancang dengan penggayaan 2D.

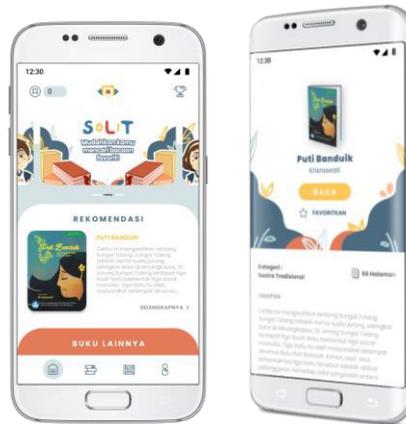
Tampilan visual dari *user interface* aplikasi ini akan cenderung *simple* dan disertai ilustrasi pendukung, agar target audience tidak merasa bosan dalam menggunakan aplikasi, serta membuat target audience lebih mudah memahami informasi pada konten.

Penggunaan warna cenderung menggunakan warna – warna yang terang agar menarik target audience. Warna kontras juga digunakan pada bagian tertentu agar tombol atau suatu objek dapat terlihat dengan jelas.

3.4 Visualisasi

1. Media Utama

Aplikasi perpustakaan anak “SOLIT”



Gambar 1. *Mock Up* Aplikasi SOLIT
[Sumber: Aura Ramadhani, 2021]

2. Media Pendukung

a. Billboard



Gambar 2. *Mock Up* Billboard
[Sumber: Aura Ramadhani, 2021]

b. Poster



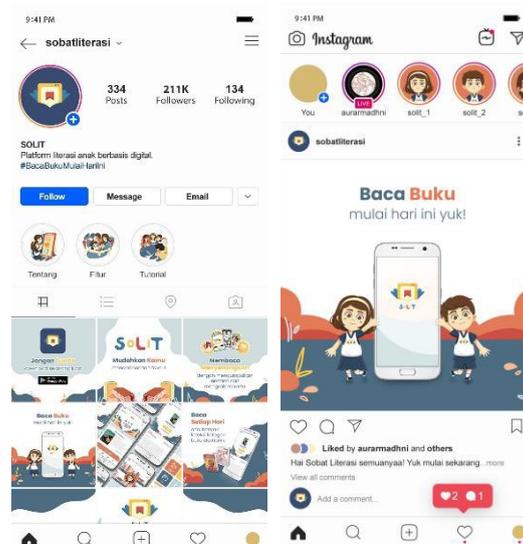
Gambar 3. *Mock Up Poster*
[Sumber: Aura Ramadhani, 2021]

c. Video



Gambar 4. *Mock Up Video*
[Sumber: Aura Ramadhani, 2021]

d. Sosial Media



Gambar 5. *Mock Up Sosial Media*
[Sumber: Aura Ramadhani, 2021]

e. Stiker



Gambar 6. *Mock Up Stiker*
[Sumber: Aura Ramadhani, 2021]

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Melalui pembahasan permasalahan yang ada pada beberapa bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat anak terhadap literasi ini disebabkan karena beberapa faktor yang menghambat. Seharusnya usia anak menjadi usia emas yang perkembangannya harus dioptimalkan dengan baik, agar mengurangi resiko anak dalam kegagalan dan ketertinggalan dari teman seusianya.

Dengan adanya masalah diatas, maka diperlukannya media yang dapat dijadikan sarana prasarana yang mendukung kegiatan literasi terhadap anak, agar tetap dapat melatih kemampuan, menambah wawasan, dengan menanamkan kebiasaan literasi sejak dini. Walaupun teknologi sering dianggap menjadi salah satu faktor yang dapat membawa pengaruh buruk terhadap anak, namun dengan perkembangan teknologi inilah mampu dijadikan sebagai peluang untuk memanfaatkannya menjadi media yang bersifat positif. Maka untuk menyelesaikan masalah tersebut, dibuatlah aplikasi perpustakaan anak berbasis android yang menyimpan buku – buku elektronik yang mudah diakses sebagai media literasi digital. Diharapkan aplikasi tersebut dapat dijadikan sebagai sarana guna melatih kemampuan dan menambah wawasan anak. Menjadi sarana yang mampu mengenalkan perpustakaan agar menanamkan kecintaan terhadap perpustakaan sejak dini. Serta menjadikan teknologi sebagai sesuatu yang positif bagi pembacanya.

4.2. Saran

Perancangan aplikasi ini dapat menjadi salah satu bentuk media alternatif yang dapat diterapkan oleh masyarakat. Pada perancangan ini tentunya perlu diteliti kembali, diperbaiki dan tentunya lebih dikembangkan lagi dengan tampilan dan fitur-fitur penunjang yang lebih informatif dan menarik. Penulis menyarankan jika untuk pengembangan selanjutnya, mungkin pada versi 2.0, aplikasi perpustakaan ini menggunakan tema dengan kearifan lokal sehingga lebih terkesan buatan Indonesia untuk dikenalkan kepada anak - anak. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dengan wilayah yang lebih luas hingga seluruh Indonesia. Selain itu, dengan adanya pengembangan dibagian kategori buku dapat lebih diperbanyak sehingga pilihan buku lebih banyak agar minat membaca dapat lebih besar dan menambah wawasan bagi pembacanya.

- Kusrianto, Adi. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
Cenadi, Christine S. (1999). Elemen – Elemen Dalam Desain Komunikasi Visual. Jakarta: UKP.
Pujiriyanto. (2005). Desain Grafis Komputer. Yogyakarta: Andi Offset.
Arifin dan Kusrianto. (2009). Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
Luman, Nikko Purnama. (2015). Kamus Visual Tipografi. Jakarta: DGI Press.

- Hill, Will. (2005). *The Complete Typographer: A Manual for Designing with Type*, Page One Publishing Private Limited. Singapura.
- Atmazaki, dkk. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Erna Ekawati. (2013). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini. *Logaritma : Jurnal Ilmu – Ilmu Pendidikan dan Sains*. Vol.01, No.02 : 219.
- Khamadi dan Agus, Setiawan. (2020). Literasi Visual Dalam Proses Berkarya Mahasiswa Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*. Vol.05, No.2 : 166 – 193.
- Olivien, Novita. (2006). Strategi Peningkatan Minat Baca dan Aplikasinya di Perpustakaan. *Jurnal Kepustakaan dan Masyarakat Membaca*. Vol.22, No.01
- Antuk Putri, Idhamani. (2020). Dampak Teknologi Informasi terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Perpustakaan*. Vol.11, No.1 : 35 – 42.
- Nurida Maulidia, Rahma, dkk. (2014). Strategi Peningkatan Minat Baca Anak. *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*. Vol.03, No.5 : 763-769.
- Sevima.com. (2019, Oktober 14). Pengertian Literasi Menurut Para Ahli, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Prinsip. Diambil kembali dari Sevima: <https://sevima.com/>
- Haekal, Mirza M. (2020, Mei 2). User Experience (UX): Pengertian dan Tips Penerapannya untuk Pemula [Terlengkap]. Diambil kembali dari Niagahoster Blog: <https://www.niagahoster.co.id/>
- Saturadar.com. (2019, September). Pengertian Aplikasi adalah: Arti, Manfaat, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi. Diambil kembali dari Saturadar: <https://www.saturadar.com/>
- Maxmanroe.com. (2019, September). Pengertian Aplikasi adalah : Arti, Manfaat, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi. Diambil kembali dari Maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com>

Godham Eko Saputro S.Sn., M.DS
NPP. 0686.11.2011.422