

Design of Picture Story Books for Children about the Importance of Character Education in Daily Activities

Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari

Igwanda Kurnia Febriyanti*, Mitra Istiar Wardhana, Arif Sutrisno
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Penulis korespondensi, Surel: igwanda02@gmail.com

Paper received: 02-09-2021; revised: 14-09-2021; accepted: 25-09-2021

Abstract

Picture storybooks are interesting visual media that can help provide and obtain information more easily because there are visual images and descriptions. This book is designed to invite children to recognize good and bad deeds and also to understand what its consequences are. This book presents a child who is given direction by his parents about the benefits and consequences of actions and deeds that they take. The purpose of making the book is expected for anyone who reads to understand the meaning of the message conveyed in the book and can be applied to become a good habit as the initial foundation for character development in children. In the design using the procedural method with reference to the Glass box model. The stages start from ideas and concepts, collecting the required data, then data analysis, followed by pre-production, production and post-production stages. The main media result is a color book with a size of 19x19 cm consisting of 26 pages and 2 pages as covers, using 150 gram art paper. The design also produces supporting media in the form of Instagram content feeds and GIF stickers that can be accessed on Instagram stories and direct messages.

Keywords: Media, Picture Storybook, character education.

Abstrak

Buku Cerita Bergambar merupakan salah satu media visual yang menarik dan dapat membantu untuk memberikan dan memperoleh informasi lebih mudah karena terdapat visual gambar beserta deskripsinya. Buku ini dirancang untuk mengajak anak-anak mengenal perbuatan baik dan juga pemahaman apa akibat dan konsekuensi perbuatan tidak baik. Buku ini menyajikan seorang anak yang diberikan arahan oleh orang tuanya tentang apa manfaat dan akibat dari perbuatan, tindakan yang akan dia ambil. Tujuan pembuatan buku diharapkan bagi siapa saja yang membaca dapat mengerti maksud pesan yang disampaikan pada buku dan dapat diterapkan menjadi suatu kebiasaan baik sebagai pondasi awal pembekalan karakter pada anak. Dalam perancangan menggunakan metode prosedural dengan acuan model Glass box. Tahapan-tahapan dimulai dari ide dan konsep, pengumpulan data-data yang dibutuhkan, kemudian analisis data, dilanjutkan dengan tahap pra-produksi, produksi dan tahap pasca-produksi. Hasil media utama berupa buku berwarna dengan ukuran 19x19 cm terdiri dari 26 halaman dan 2 halaman sebagai sampul, menggunakan kertas art paper 150 gram. Pada perancangan juga menghasilkan media pendukung berupa feed konten Instagram dan stiker GIF yang dapat diakses pada instastory dan direct message Instagram.

Kata kunci: Media, Buku Cerita Bergambar, pendidikan karakter

1. Pendahuluan

Menurut berita Kompas (122 Remaja di Jakarta Barat, 2019) data kenakalan remaja setiap tahun meningkat dari 2018 hingga 2019 mencapai 122 pemuda di Jakarta Barat, dan kenakalan tersebut berkaitan dengan narkoba. Kemudian kenakalan remaja tawuran juga pernah terjadi di Magelang sekitar 40 siswa (Rukmorini, 2019). Di Surabaya, data kenakalan

remaja mencapai hingga 101 anak putus sekolah, terlibat dalam tawuran dan kasus kenakalan remaja lainnya (Basyari, 2019).

Faktor lingkungan yang tidak baik dapat mempengaruhi anak sehingga dapat terjerumus, namun faktor dari dalam diri sendiri jika memiliki mental yang kuat juga dapat membentengi diri sehingga anak dapat menolak secara tegas terhadap lingkungan tidak baik yang ada disekitarnya (TM, 2016).

Pesatnya teknologi juga selain terdapat kelebihan memiliki kekurangan seperti pengaruh fenomena perubahan karakter pada anak, pembiasaan buruk yang terjadi seperti degradasi moral dimana moral menurun yang dapat dilihat seperti kasus narkoba, tawuran, kriminal menyebabkan perlunya peran dari keluarga, masyarakat dan lingkungan seperti pemerintah yang bertanggungjawab agar masalah dapat ditangani dengan baik (Hidayat, 2016).

Krisis moral dapat menjadi perilaku negatif akibat kurangnya pendidikan karakter, pada pendidikan karakter terdapat pendidikan moral yang dapat membentuk kepribadian individu ke arah yang lebih baik, pendidikan karakter dapat membangun nilai-nilai positif seperti nilai kejujuran, toleransi, disiplin, mandiri, demokratis, cinta damai, peduli lingkungan dan lain sebagainya dengan tujuan pendidikan karakter menjadikan pribadi masyarakat yang berakhlak baik. Dalam membangun karakter yang baik pada anak perlu adanya peran orang tua, warga sekolah dan lingkungan yang baik untuk siswa (Laksono, 2020).

Pada usia dini merupakan waktu yang tepat dalam penanaman nilai-nilai baik untuk mengembangkan potensi pada anak, dalam penerapannya pada masa ini dapat dituangkan dalam program harian secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Orang tua dan lingkungan rumah dapat menjadi faktor yang penting dalam pembentukan karakter anak berperilaku sehari-hari, peran orang tua membimbing anaknya menentukan kesuksesan hingga dewasa (Dewita, 2019).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kebiasaan adalah kegiatan yang berulang kali dilakukan manusia dan menetap dalam kurun waktu tertentu (kebiasaan, n.d.). Kebiasaan dapat dimulai dari apa yang manusia lakukan ketika masih anak-anak. Pengenalan kebiasaan dan menanamkan karakter pada masa anak, perlu menggunakan pelayanan yang tepat, pengalaman awal pada masa anak-anak sangat penting karena akan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sehingga dapat menjadi suatu kebiasaan. Pada contoh sederhananya, kebiasaan buruk anak yang suka mencari perhatian. Anak yang suka mencari perhatian dengan cara menangis dan membuang-buang barang untuk mendapatkan perhatian orang tuanya. Jika tidak dihentikan maka kebiasaan tersebut dapat dilanjut hingga dewasa dan menjadi karakter buruk yang menetap (Dewi, 2016).

Orang tua merupakan lingkungan sosial utama yang paling dekat dalam berinteraksi dengan anak. Dalam masa pertumbuhan anak, kebiasaan baik merupakan suatu hal yang perlu ditekankan oleh orang tua dalam memberikan pendidikan karakter pada anak. Kebiasaan yang dilakukan anak akan menjadi cikal bakal karakter anak ketika dewasa. Peran orang tua sebagai guru pertama pada anak sangat berpengaruh pada masa pembentukan kebiasaan yang menjadi karakter bagi anak. Orang tua juga menjadi faktor dominan dalam pembentukan karakter (Rahmad, 2017).

Media visual dapat menjadi sarana yang tepat dalam penyampaian informasi (Samodra dkk., 2020). Media juga dapat menampilkan gambar peristiwa menjadi lebih nyata dan dalam model visualisasinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan agar lebih menarik sebagai media belajar (Sutrisno, 2021). Media visual yang menarik juga dapat membantu penyampaian informasi secara optimal karena peran anak lebih antusias dan terdorong ketika belajar (Pramono, Wibisono, Puspasari, & Salamah, 2021).

Buku cerita bergambar atau yang biasa disebut dengan cergam adalah buku yang memiliki gambar dan teks yang saling berkaitan pada sebuah cerita (Adipta, Maryaeni, & Hasanah, 2016).

Buku cerita bergambar dapat berisi sebuah penuturan dari keterangan perbuatan, dari peristiwa maupun pengalaman yang disajikan dalam bentuk visual gambar (Wignyodiputro, Tanudjaja, & Salamoon, 2018). Menurut data dari artikel yang diterbitkan oleh School of Parenting (Buku cerita bergambar, 2020), buku cerita bergambar dapat menjadi contoh yang dapat dimengerti serta diterapkan dalam kehidupan sehari-hari karena ilustrasi pada buku cerita bergambar dapat memperlihatkan kepada anak apa yang terjadi pada cerita yang ada dalam buku tersebut. Cerita dalam buku cerita bergambar juga dapat memberikan contoh pada anak, melalui buku cerita bergambar peran anak juga dapat memahami cerita dan menafsirkan apa yang terdapat pada buku cerita bergambar melalui imajinasi mereka setelah membaca dan melihat ilustrasinya. Buku cerita bergambar dapat dijadikan sebagai media edukasi yang tepat untuk usia anak-anak karena merupakan sebuah bacaan yang menarik minat baca dan rasa keingintahuan pada anak. Buku cerita anak juga dapat menjadi media anak dalam berani mengekspresikan diri dan pikirannya tentang cara bersikap dalam melakukan sesuatu yang baru. Di sisi lain, artikel yang diterbitkan oleh Ibu dan Balita (Manfaat memberikan cerita, 2020) menambahkan bahwa kegiatan orang tua yang membacakan buku cerita bergambar pada anak juga dapat mempererat hubungan antara orang tua (*bonding*) dengan anak sehingga dapat menjalin hubungan komunikasi yang baik dan anak dapat memiliki kepribadian yang positif, anak juga merasa lebih terbuka pada ibu/orang tuanya. Lenhart dkk. dalam penelitian Pengaruh Penggunaan Buku Cerita bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak yang dilakukan oleh Ratnasari dan Zubaidah (2019) memaparkan bahwa ketika melakukan kegiatan bersama dalam membacakan buku cerita pada anak, kegiatan tersebut dapat menambah kosakata baru pada anak. Pada kegiatan ini buku cerita bergambar dapat menjadi pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini dimana buku sebagai sarana strategi dalam mengembangkan kegiatan bermain dan belajar. Orang tua berperan dalam pengasuhan anak, maka pengasuhan perilaku buruk penting untuk tidak boleh ditinggalkan, peran orang tua harus memperbaiki perilaku anak dengan cara tepat agar tidak semakin parah pada kemudian hari. Perilaku anak yang buruk sangat penting agar tidak disepelekan diperbaiki secepatnya (Nugraheni, 2021).

Kebiasaan buruk pada anak tidak dapat disepelekan karena dapat menjadi masalah yang serius di kemudian hari. Dampak masalah yang ditimbulkan dari perilaku buruk yang terus menerus dilakukan pada anak dapat menjadi kebiasaan buruk yang sulit dihilangkan apabila berlanjut hingga dewasa. Maka sangat penting bagi orang tua untuk menghentikan atau menghindarkan dari kebiasaan buruk. Beberapa kebiasaan buruk juga berdampak pada kesehatan maupun hubungan dan kehidupan keluarga (6 kebiasaan buruk, 2020).

Kepribadian anak yang terbentuk semenjak usia 3 tahun bahkan dapat memprediksi kepribadiannya ketika dewasa, namun seperti yang dikutip oleh Cote (2018) di artikel Romper, orang tua tidak perlu cemas karena tidak semua kepribadian akan menetap hingga dewasa. Raksha Bharadia (2013) dalam bukunya *Roots and Wings 2* menyebutkan bahwa kepribadian juga terbentuk atas dasar genetik dan lingkungan. Maka sifat yang diwariskan dapat terbentuk dari bagaimana bentuk atau cara merawat dan mendidik yang akan menentukan diri kita. Cara merawat dan mendidik lebih berpengaruh daripada dasar genetik (Febrida, 2020).

Sebagai pertimbangan Perancangan Buku Cerita Bergambar ini dicantumkan penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang pernah penulis baca. Di antaranya seperti penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Ratnasari dan Zubaidah (2019) memperoleh hasil peningkatan pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan bicara anak usia 4-5 tahun dalam penggunaan media buku cerita di TK-ABA Pringwulung Yogyakarta.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosari, Agung, dan Ambara (2014) juga memperoleh hasil terdapat peningkatan positif dalam perkembangan perilaku moral anak ketika terdapat penerapan media buku bergambar kelompok B semester II TK Kecubung Desa Patas tahun pelajaran 2012/2013. Hasil dapat dilihat dari persentase rata-rata sebelum adanya penerapan dan sesudah penerapan buku cerita bergambar yaitu pada sebelum penerapan termasuk kategori rendah 63,60% dan meningkat hingga 20% setelah penerapan.

Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, Eliyanti, dan Permana (2017) tentang buku cerita bergambar sebagai buku pendamping Buku Tematik Kurikulum 2013 pada siswa kelas 1 SDN Sakerta Timur juga terdapat peningkatan nilai rata-rata moral ketika menggunakan buku cerita bergambar sebagai buku pendamping pembelajaran, buku cerita bergambar juga digunakan sebagai media bahan ajar untuk guru yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran agar kegiatan belajar lebih bervariasi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kubra (2019) yang mengatakan bahwa metode bercerita memiliki pengaruh dalam nilai-nilai moral anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan sebelum adanya kegiatan bercerita dan hasil tes yang dilakukan setelah bercerita, setelah metode bercerita menghasilkan adanya peningkatan dimana anak dapat memahami dan menerapkan nilai moral sesuai dengan baik sesuai nilai moral dalam kegiatan bercerita tersebut.

Oleh karena itu, dibuatnya Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari dirancang sebagai buku edukasi. Buku ini berisikan ilustrasi gambar dan kalimat sederhana yang dapat dibaca oleh anak maupun dibacakan oleh orang tuanya yang mendampingi, visual gambar dilengkapi dengan gambar style yang khas dan warna-warni. Kelebihan pada buku ini tidak hanya menuntun dan mengarahkan anak agar dapat mengerti kebaikan ketika melakukan tindakan yang sesuai yang diarahkan namun juga diberikan pemahaman apa akibat dan konsekuensi yang dia dapatkan ketika menentang. Fungsi dari kelebihan tersebut agar anak dapat mempertimbangkan sendiri tindakan apa yang akan dilakukan setelah membaca buku. Cerita pada buku juga cerita kegiatan/aktivitas ringan yang dapat dijumpai pada kegiatan anak sehari-hari. Cerita yang sederhana namun dikemas dalam visual yang imajinatif agar anak penasaran kelanjutan cerita ketika membaca maupun dibacakan, sehingga dapat mengembangkan daya imajinasi anak dan rasa keingintahuan anak. Isi dari buku ini bercerita tentang seorang anak yang diberikan arahan oleh orang tuanya tentang apa manfaat dan akibat dari perbuatan dan tindakan yang

akan dia ambil. Sehingga diharapkan bagi siapa saja yang membaca dapat mengerti maksud pesan yang disampaikan pada buku dan dapat diterapkan menjadi suatu kebiasaan baik sebagai pondasi awal pembekalan karakter pada anak.

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar menurut Nugiyantoro (dalam Laksitama, 2017) adalah sebuah buku bacaan cerita yang terdapat teks narasi secara verbal dan terdapat gambar ilustrasi. Fungsi buku cerita bergambar adalah memberikan gambar-gambar cerita yang menarik sehingga pembaca akan membaca dengan bersungguh-sungguh dalam mengikuti dan memahami alur cerita dari gambar yang dilihatnya. Gambar dapat menjadi daya penggerak fantasi imajinasi anak. Buku anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu fiksi dan non fiksi. Dan dapat disubkategorikan berdasarkan topiknya seperti dongeng binatang, kisah peri-peri, cerita petualangan, kisah sehari-hari, dan sebagainya (Arleen, 2018). Pada buku cerita bergambar juga dapat mengisahkan tentang kehidupan relasi antar manusia yang dapat memberikan pelajaran anak dalam bersikap dan bertingkah laku sesuai dengan kehidupan social yang bermasyarakat (Laksitama, 2017).

Pendidikan Karakter anak

Pendidikan Karakter anak dapat dimulai dari usia dini, pada masa ini merupakan masa yang tepat karena merupakan masa yang penting dalam perkembangan manusia. Pendidikan karakter pada masa usia anak menjadi karakter pada bangsa. Pendidikan karakter menurut Fakri Gafar (dalam Hadisi, 2015) merupakan proses mengembangkan nilai-nilai baik pada dalam diri kemudian dikembangkan pada diri manusia untuk menjadi sebuah kepribadian, dan kebiasaannya dalam bertingkah laku sehingga dapat terbentuk kepribadian seperti yang diharapkan.

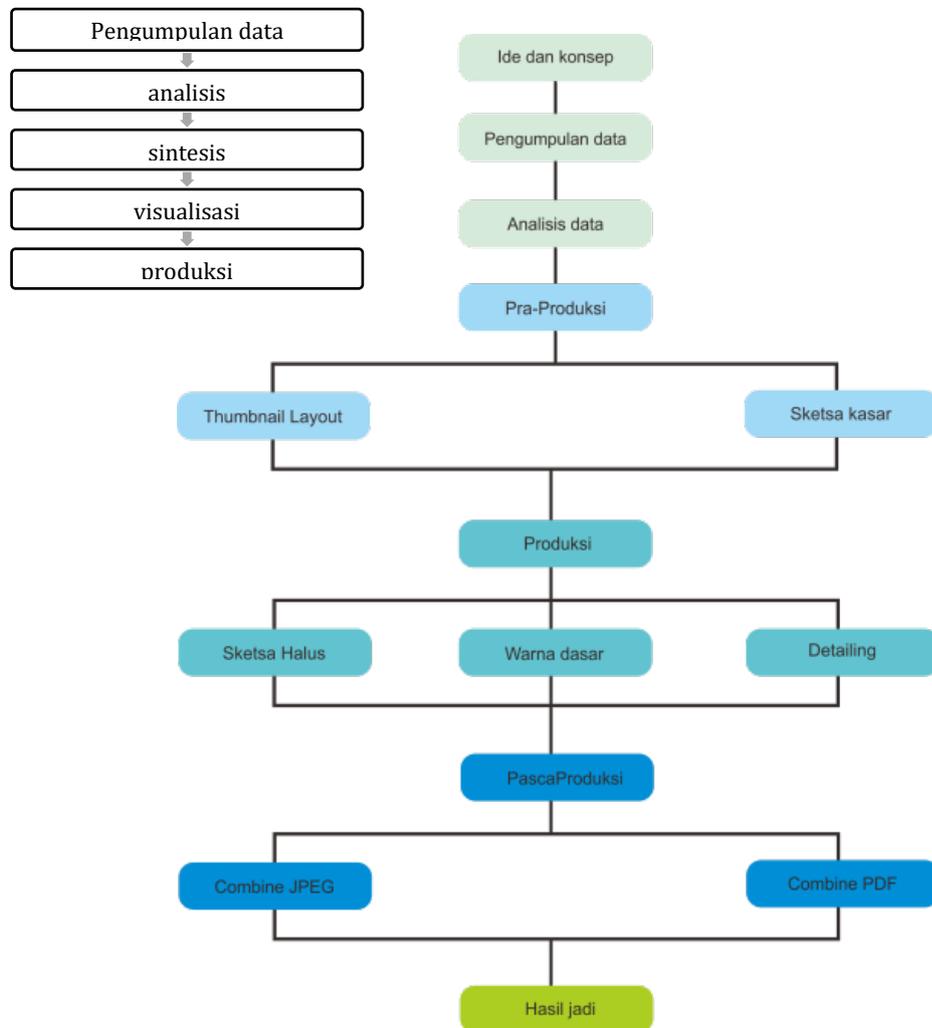
Pendidikan karakter dapat menjadi upaya membiasakan anak dalam berperilaku baik membentuk watak, dan perilakunya agar dapat sejalan dengan diterima baik di kehidupan sosial di masyarakat (Prmono, Pujiyanto, Puspasari, & Dhanti, 2021). Nilai-nilai yang baik dapat dikenalkan pada anak, bersifat umum dapat diterima masyarakat meliputi jujur, hormat, tekun, bertanggungjawab. Pendidikan karakter anak adalah upaya mengenalkan etika, moral dan tentang peraturan dalam diri anak sehingga perilaku atau tindakan yang akan dilakukan oleh anak dapat dilakukan atas dasar dirinya sendiri bukan karena aturan maupun paksaan dari orang lain. Pendidikan karakter dapat melalui cara yang sederhana dengan kegiatan pembiasaan pada kegiatan anak yang menyenangkan. Peran tenaga pendidik selain mengajarkan dapat memberikan contoh dan membantu anak dalam penerapan kegiatannya (Suyanto, 2012).

Pendidikan karakter anak adalah upaya mengembangkan watak yang baik pada anak. Pendidikan karakter juga menjadi bekal dalam menjadi warga negara yang baik. Dalam proses pendidikan karakter anak, tenaga pengajar baik orang tua atau guru dapat menyediakan aktivitas bimbingan untuk memberikan ajaran perilaku yang dapat mengembangkan semua aspek karakter anak yang baik (Shofihara, 2020).

2. Metode

Model perancangan disesuaikan dengan target dan konteks dari perancangan. Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan metode dengan model prosedural yaitu model yang bersifat deskriptif atau memiliki langkah-langkah terstruktur dan harus diikuti untuk dapat menghasilkan sebuah produk. Model prosedural ini dilakukan dengan sistematis, terstruktur dan berurutan (Pedoman Penulisan Karya Ilmiah, 2017).

Dalam penerapannya, model perancangan buku cerita bergambar ini mengadaptasi metode model Glass Box sebagai acuan. Menurut Sarwono dan Lubis (dalam Utami & Afriwan, 2020) metode Glass box adalah metode yang berfikir yang masuk akal dan dapat diyakini secara logis secara sistematis dalam mengkaji sesuatu hal terbebas dari gagasan dan pertimbangan yang irasional, misalnya tentang sentimen dan selera. Metode ini menggunakan fakta-fakta dan sebab alasan faktual yang melandasi suatu hal maupun kejadian dan berusaha untuk menemukan pilihan solusi guna mengatasi masalah yang timbul.



Gambar 1. Sistematika Perancangan Metode Glass Box dan yang telah dimodifikasi

Sistematika Perancangan

Model perancangan metode glass box terdiri dari tahapan pengumpulan data berupa ide-ide, analisis data yang telah dikumpulkan, sintesis kemudian visualisasi hingga produksi. Dalam perancangan buku ini langkah-langkah tahapannya dimodifikasi sesuai kebutuhan proses perancangan yaitu ditambahkan dimulai dari ide dan konsep, pengumpulan data-data yang dibutuhkan, kemudian analisis data yang telah dikumpulkan. Tahap selanjutnya yaitu konsep perancangan yang merupakan hasil dari sintesis dan sebuah visualisasi dan produk dijabarkan melalui pra-produksi, produksi dan tahap pasca-produksi.

Alur Perancangan Media

1) Ide dan Konsep

Pembuatan ide dan konsep untuk perancangan buku cerita bergambar ide dan konsep yang menjadi landasan Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak ini bermula dari pengetahuan mengenai karakter anak yang ditentukan dari kebiasaannya sejak dini. Pada masa anak-anak, kebiasaan akan menjadi karakter yang menjadi cikal bakal mereka hingga dewasa. Konsep tujuan pembuatan buku yaitu menyajikan suatu informasi yang mudah didapat untuk anak dan orang tua dalam memberikan gambaran kebiasaan baik. Untuk ide desain ilustrasi pada buku, disesuaikan dengan target utama yang disukai anak dan konten isi buku. Selain penyesuaian warna, ilustrasi yang dibuat juga disesuaikan dengan style yang digunakan.

2) Pengumpulan data

Mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk analisis data dari ide dan konsep yang telah ada. Hasil pengumpulan data yang diperoleh bersumber dari internet baik berupa artikel, dan laman yang sesuai dengan ilmu parenting seperti School of Parenting dan Ibu dan Balita sebagai referensi utama berupa data karena informasi yang didapat jelas. Hasil pengumpulan data pada perancangan ini adalah pencarian berbagai materi data dan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan buku seperti data berupa informasi mengenai contoh kegiatan sederhana yang dapat menjadi pendidikan karakter dan manfaatnya, referensi gambar karakter dan style yang digunakan, serta font yang baik untuk buku cerita anak.

3) Analisis data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan metode kualitatif. Analisis data digunakan untuk memperoleh visual yang nantinya akan digunakan dan dikembangkan dalam proses praproduksi

4) Praproduksi

Pada tahap praproduksi dimulai dari pembuatan thumbnail layout pada proses ini merupakan tahapan untuk mengembangkan ide dan hasil riset menjadi rancangan gambaran awal yang berupa rough sketch storyboard atau gambaran kasar dari pembuatan desain layout buku cerita bergambar. Pada tahap ini, merancang konsep layout awalnya dengan ukuran lebih kecil, kemudian diperbesar dengan ukuran yang seharusnya dan diperjelas dengan tata letaknya (Omega, 2021). Pada tahap ini, sketsa kasar dan komposisi paling baik ditentukan baik aksi-reaksi-ekspresi tokoh bagaimana menggunakan layout spot (1 lembar) atau spread (2 lembar), dan tahap penempatan tipografi teks dan visual gambarnya (Putra, 2021). Kemudian dilanjutkan dengan sketsa kasar, pada tahap ini dimulai dengan sketsa perhalaman

yang sudah dirancang pada thumbnail. Sketsa kasar dibuat untuk mempermudah penataan ilustrasi .

5) Produksi

Setelah dari tahap praproduksi dilanjutkan dengan membuat sketsa halus. Sketsa halus merupakan final sketsa yang dibuat dengan halus dan garis yang lebih tegas dan rapi. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian warna dasar. Warna dasar merupakan proses pewarnaan dari ketentuan colour pallet dari konsep yang telah dibuat. Halaman yang telah disketsa diberikan warna (blocking) pada keseluruhan halaman. Setelah itu detailing. Tahap detailing merupakan tahap terakhir, pada tahap ini pewarnaan lebih kompleks karena diberikan shading. Fungsi shading untuk memberikan volume pada objek dengan memperhatikan gelap terang cahaya dan bayangan yang jatuh pada objek (Omega, 2021).

6) Pasca Produksi

Setelah semua tahap selesai maka menuju tahap combine JPEG. Pada proses ini menggabungkan semua elemen baik gambar sebagai visual dan pemberian teks sebagai deskripsi, mulai dari cover sampul buku, gambar dari tiap halaman, penomoran halaman dan teks judul serta deskripsi tiap halaman. Kemudian dirender berupa output JPEG. Kemudian masuk ke tahap combine PDF. Pada proses ini menggabungkan dari gambar JPEG halaman per halaman hingga menjadi sebuah pdf ebook sebelum cetak hingga dicetak.

Metode Analisis data

Metode untuk analisis data menggunakan metode kualitatif. Tahap utama yaitu pengumpulan data-data yang akan dibutuhkan. Perancangan ini menggunakan data sekunder yang diambil berdasarkan studi kajian pustaka yang diperoleh dari internet baik berupa teori pada artikel, pendapat dari beberapa ahli, berita maupun laman website resmi, dan gambar-gambar sebagai referensi visual ilustrasi pada rancangan yang akan digunakan.

Metode ini merupakan tahap riset pengumpulan ide, pengumpulan referensi baik dari gaya gambar yang akan digunakan, pemakaian tipografi font untuk layout terkait aspek readability dan attractiveness yang akan digunakan, pemilihan konsep warna yang digunakan, dan konsep layout. Untuk mempermudah dalam proses analisis data dalam perancangan buku cerita bergambar ini, penulis menggunakan metode 5W+1H sebagai berikut:

1. What (Permasalahan apa yang diangkat)

Permasalahan yang diangkat pada “Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-Hari” adalah sifat anak-anak yang belum dapat membedakan mana perilaku yang baik dan tidak baik.

2. Who (Untuk siapa masalah yang ditujukan)

Permasalahan ini ditujukan kepada anak yang berusia 5-7 tahun karena pada usia tersebut anak diajarkan oleh orang tua tentang perilaku dan perbuatan yang baik.

3. When (Kapan permasalahan ini terjadi)

Anak usia 5-7 tahun, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak-anak sering bertanya kepada orang tua (Utami & Afriwan, 2020).

Peran orang tua untuk menjelaskan isi cerita dari “Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-Hari”.

4. Why (Kenapa permasalahan diangkat)

Minimnya pendidikan karakter pada anak dapat menjadi perilaku buruk saat dewasa, sebagai contoh kurangnya pendidikan karakter seperti kasus kenakalan remaja, kasus narkoba. BNN menyebutkan bahwa kasus narkoba di kalangan pelajar remaja di Indonesia pada tahun 2018 dari 13 provinsi di Indonesia terdapat 2,27 juta orang berusia 15-35 tahun (PUSLITDATIN, 2019).

Buku ini dirancang untuk selain mengajak anak-anak mengenal perbuatan baik pada buku ini juga diberikan pemahaman apa akibat dan konsekuensi perbuatan jika melakukan tindakan tidak baik. Pada perancangan ini juga dapat menyelesaikan atau sebagai media dalam orang tua membina anak karena pentingnya pendidikan karakter merupakan bekal mereka hingga dewasa. Pada buku memberikan nilai moral yang dapat diterapkan pada anak dalam kebiasaan sehari-hari dicontohkan pada cerita yang disajikan. Pesan moral pada buku ini adalah mau bertanggungjawab atas tindakan dan perbuatan, disiplin, patuh terhadap orang tua, dan mendengarkan perkataan orang tua. Buku ini juga dapat menjadi sarana agar komunikasi atau hubungan antara orang tua dan anak sehingga anak lebih dekat dengan orang tuanya.

5. Where (Di mana buku dialokasikan)

Buku ini dikhususkan untuk orang tua di rumah, namun dapat juga menjadi media ajar bimbingan untuk guru PAUD dan TK.

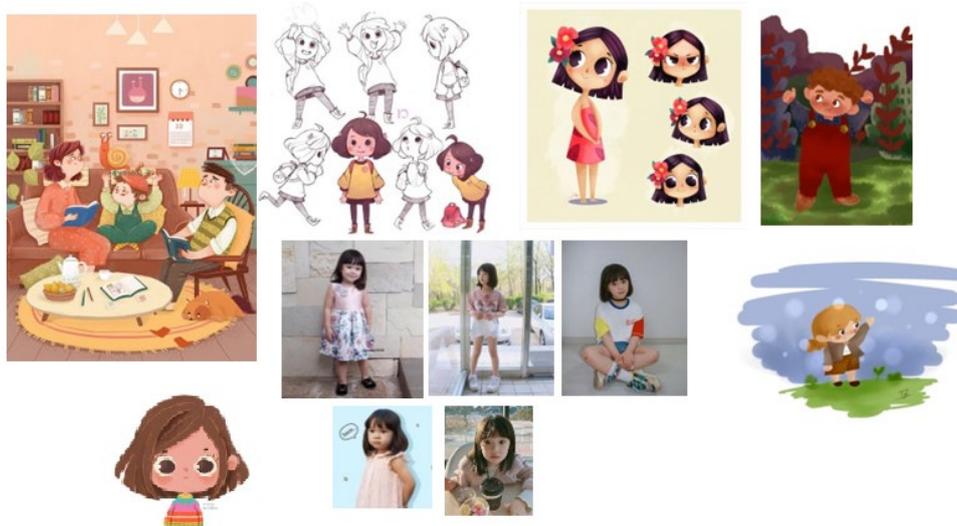
6. How (Bagaimana mengatasi masalah yang terjadi)

Berdasarkan permasalahan di atas, maka solusi untuk mengatasinya menggunakan media utama berupa buku “Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-Hari” ini sebagai solusi untuk mengajarkan anak berperilaku yang baik dengan merancang buku yang memiliki ilustrasi gambar dan kalimat sederhana, visual gambar dilengkapi dengan gambar style yang khas dan warna-warni yang digemari oleh anak, dan pesan yang terdapat pada buku dapat dimengerti dengan baik anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan Data menghasilkan data sebagai dasar cerita yang nantinya menjadi acuan dalam buku, maka data informasi seputar pendidikan karakter yang dapat dilakukan oleh anak untuk melatih tanggung jawab, disiplin, dan patuh terhadap orang tua dapat dilakukan melalui kegiatan anak membereskan mainan. Menurut Cahya (2019) dalam kegiatan membereskan mainan selain anak dapat belajar mengenai tanggung jawab membereskan mainan yang mereka punya, kegiatan ini melatih anak agar dapat menghargai dan merawat barang yang mereka miliki, kegiatan membereskan mainan juga dapat melatih anak tertib dan dapat patuh terhadap orang tua mereka, dalam kegiatan membereskan mainan juga merupakan dapat menjadi upaya peduli terhadap lingkungannya.

Kemudian pengumpulan data berupa referensi style yang akan digunakan menggunakan style kartun, warna cerah, referensi karakter dari anak berusia 5-7 tahun.



Gambar 2. Referensi gambar (Sumber: Google & Pinterest)

3.1 Analisis Data

Hasil analisis dalam perancangan buku ini membuat sinopsis cerita, dan pengembangan cerita. Sinopsis cerita untuk perancangan buku cerita bergambar ini sebagai berikut :

Thalia adalah seorang anak yang berumur 5 tahun yang tinggal bersama Ayah dan Ibunya. Suatu hari ketika Thalia bermain di kamar, Thalia mengantuk hingga akhirnya tertidur. Ibu Thalia menghampiri Thalia lalu menemui Ayah dan mengatakan Thalia tertidur sedangkan mainannya masih berserakan, Ayah berkata untuk menunggu hingga Thalia terbangun. Ketika bangun Thalia dinasehati oleh Ibunya agar mengembalikan benda-benda mainannya yang berserakan ke tempat semula. Pada awalnya, Thalia sempat menolak, tidak lama Ayah menghampiri Thalia dan Ibu. Thalia diberikan penjelasan oleh Ibu dan Ayahnya apa akibatnya jika tidak mengembalikan dan apa manfaat jika dia membereskan mainannya.

Hasil dari pengumpulan data dan analisis menghasilkan penggunaan style gaya ilustrasi kartun dengan warna yang cerah terang dapat menampilkan kesan ceria dan dapat menjadi daya tarik bagi anak (Suyudi, Syakir, & Mujiyono, 2017). Font menggunakan font fredoka one, dan hasil implementasi karakter dari referensi yang telah dikumpulkan pada pengumpulan data.



Gambar 3. Karakter utama Thalia, penerapan style kartun dan warna cerah

FREDOKA ONE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

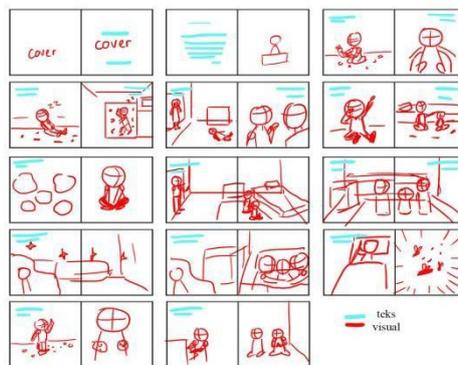
Gambar 4. Font yang digunakan pada buku

3.2 Pra-Produksi Media Utama

Thumbnail Layout

Cerita yang telah dibuat kemudian divisualisasikan menjadi gambar. Gambar yang dibuat dapat menjadi thumbnail layout. Thumbnail layout adalah menggambarkan secara garis besar mengenai komposisi elemen ilustrasi dan teks ke dalam sketsa kecil (Ardjaka, 2017).

Pembuatan thumbnail layout ini berfungsi untuk mempermudah dan melihat keseluruhan penempatan ilustrasi cerita dan teks deskripsi yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan dan sudah sesuai dengan tujuan permasalahan. Pembuatan thumbnail hingga proses akhir menggunakan teknik digital painting menggambar dengan software Photoshop CS6. Penggunaan digital dibandingkan dengan teknik tradisional digunakan karena pembuatan lebih mudah dan dapat menghemat waktu serta biaya dalam proses pengerjaan.



Gambar 5. Thumbnail Layout

Sketsa kasar

Pembuatan sketsa kasar dari tiap halaman yang terdapat pada proses thumbnail dibuat menjadi lebih jelas. Sketsa kasar merupakan pondasi awal dari ilustrasi yang digunakan. Pada tahap ini menggambar sketsa menggunakan garis yang kasar dan tidak rapi namun gambar yang dihasilkan dapat terlihat apa yang dilakukan dari kegiatan karakter ekspresi karakter maupun kejadian yang akan menjadi cerita pada karakter.



Gambar 6. Sketsa Kasar

3.3 Produksi

Sketsa halus

Pembuatan sketsa halus merupakan lanjutan dari sketsa kasar. Penggambaran dari sketsa halus menggunakan garis yang lebih rapi dan gambar terlihat lebih bersih.



Gambar 7. Sketsa halus halaman 1-2

Warna dasar

Proses selanjutnya yaitu warna dasar. Proses pewarnaan ini merupakan warna-warna utama yaitu warna-warna cerah.



Gambar 8. Warna dasar halaman 1-2

Detailing

Setelah diberikan warna dasar, diberikan shading untuk area gelap terangnya, serta diberikan detail pada gambar yang dibutuhkan.



Gambar 9. Detailing Halaman 1-2

3.4 Pasca Produksi

Combine JPEG

Penggabungan semua elemen baik visual dan teks, serta disesuaikan dengan layout yang telah dirancang. Setelahnya gambar-gambar yang telah dibuat dirender menjadi JPEG.



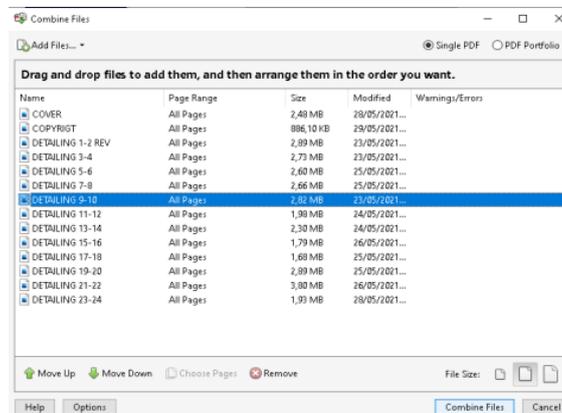
Gambar 10. Combine JPEG



Gambar 10. Combine JPEG (Lanjutan)

Combine PDF

Setelah semua elemen visual telah dirender menjadi JPEG maka kumpulan JPEG tersebut digabungkan menjadi satu menjadi PDF E-Book.



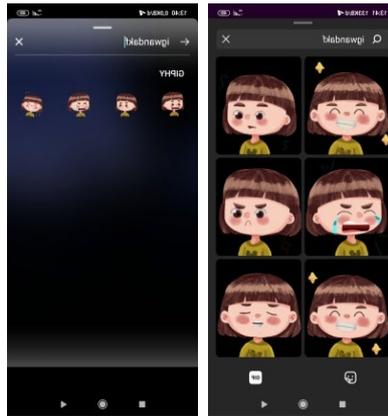
Gambar 11. Combine JPEG ke PDF

3.5 Media Pendukung

Pembuatan Stiker GIF

Pada pembuatan stiker gif dimulai dari sketsa, pewarnaan dan dirender menjadi GIF. Kemudian di upload pada laman GIPHY. Stiker GIF dapat diakses dan digunakan pada aplikasi Instagram dengan mencari keyword “igwandakf” atau “thaliaseries”.

Stiker GIF dapat digunakan sebagai pemanis story Instagram juga dapat digunakan untuk chat to chat pada Direct Message.



Gambar 12. Stiker GIF story dan GIF DM

Pembuatan Feed Instagram

Pembuatan konten Feeds Instagram menggunakan software CorelDraw. Terdiri dari 9 gambar dan 3 gambar yang dapat di slide.



Gambar 13. Feed instagram

Sebagai penunjang terdapat survey yang telah dilakukan dengan menyebarkan lewat googleform yang telah diisi oleh 25 orang dan memperoleh hasil cerita yang terdapat pada buku 52% sangat bagus, dan 44% bagus. Visual gambar keseluruhan yang terdapat pada buku 76% sangat bagus, dan 24 % bagus. Desain karakter yang terdapat pada buku 76% sangat bagus dan 20% bagus. Pemilihan warna yang terdapat pada buku 68% sangat bagus, dan 24 % lainnya bagus. Sementara hasil layout yang terdapat pada buku 48% sangat bagus dan 40% bagus.



Gambar 14. Grafik hasil survey

4. Simpulan

Perancangan ini menghasilkan media utama berupa Buku Cerita bergambar sebagai sarana media informasi sangat membantu. Produk buku berwarna di seluruh halaman, berukuran 19x19cm, terdiri dari 24 halaman isi dan 2 cover depan belakang, dicetak pada kertas art paper 150 gram. Visual yang ada dalam buku ilustrasi dapat memberikan gambaran sehingga pembaca dapat menerima informasi dengan mudah. Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-Hari ini cukup memberikan informasi secara utuh karena dikemas singkat dan jelas sesuai yang dengan mengatasi permasalahan yang diangkat.

Perancangan juga menghasilkan media pendukung berupa stiker GIF yang dapat diakses pada pencarian stiker instastory dan direct message Instagram dengan keyword "igwandakf" atau "thaliaseries". Media pendukung juga terdapat konten feed 9 gambar dan 3 diantaranya dapat di slide.

Hasil survei yang dilakukan oleh 25 orang dari googleform menghasilkan bahwa visual gambar keseluruhan 76% sangat bagus, dan desain karakter pada buku 76% sangat bagus, pemilihan warna pada buku 68% sangat bagus dan cerita pada buku 52% sangat bagus dan 44% bagus. Hal ini menunjukkan bahwa perancangan ini menghasilkan ilustrasi yang sesuai dengan selera masyarakat dan cerita yang dibuat tergolong menarik untuk dibaca.

Daftar Rujukan

- 122 remaja di Jakarta Barat terlibat kejahatan jalanan. (2019, March 14). *Kompas*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/utama/2019/03/14/122-remaja-di-jakarta-barat-terlibat-kejahatan-jalanan>
- 6 kebiasaan buruk yang sering dilakukan oleh anak. (2020, December 15). *halodoc*. Retrieved from <https://www.halodoc.com/artikel/6-kebiasaan-buruk-yang-sering-dilakukan-oleh-anak>
- Adipta, H., Maryaeni, M., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(5), 989–992. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6337>
- Ardjaka, S. (2017). *Sumber belajar penunjang PLPG 2017 mata pelajaran/paket keahlian desain komunikasi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. Retrieved from <https://www.scribd.com/document/366112901/Desain-Komunikasi-Visual>
- Arleen, A. (2018). *Belajar Menulis Cerita Anak*. Jakarta: Erlangga for kids.
- Basyari, I. (2019, December 20). Sebagian kasus kenakalan remaja dipicu media sosial. *Kompas*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2019/12/20/sebagian-kasus-kenakalan-remaja-dipicu-media-sosial>
- Bharadia, R. (2013). *Roots & Wings 2* (D. Begum, Trans.). Jakarta: Gaia.
- Buku cerita bergambar: Stimulasi awal untuk kecerdasan anak. (2020, December 13). *School of Parenting*. Retrieved from <https://schoolofparenting.id/buku-cerita-bergambar-stimulasi-awal-untuk-kecerdasan-anak/>
- Cahya. (2019, November 14). 5 #carapintarmam untuk melatih si kecil merapikan mainannya sendiri. *theAsianparent*. Retrieved from <https://id.theasianparent.com/merapikan-mainan>
- Cote, J.B. (2018, September 12). 5 personality traits that don't change after the age of 3. *Romper*. Retrieved from <https://www.romper.com/p/5-personality-traits-that-your-3-year-old-will-probably-have-forever-11867700>
- Dewi, B.K. (2016). Kebiasaan buruk anak dan cara mengatasinya (1). *Sahabat Keluarga Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Retrieved from <https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=1709>
- Dewita, A. (2019, July 4). Pendidikan karakter bagi anak usia dini. *BP PAUD Dikmas Sumatera Barat*. Retrieved from <http://pauddikmassumbar.kemdikbud.go.id/artikel/42/pendidikan-karakter-bagi-anak-usia-dini>
- Febrida, M. (2020, September 10). 5 kepribadian anak 3 tahun yang terbawa hingga dewasa. *Haibunda.com*. Retrieved from <https://www.haibunda.com/parenting/20200910144333-62-161203/5-kepribadian-anak-3-tahun-yang-terbawa-hingga-dewasa>
- Hadisi, L. (2015). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *AL-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 8(2), 50–69. Retrieved from <https://ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/410>
- Hidayat, N. (2016). Implementasi pendidikan karakter melalui pembiasaan di Pondok Pesantren Pabelan. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(2), 128–145. doi: <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i1.a4948>
- Kebiasaan. (n.d.) In *kbbi.kemdikbud.go.id*. Retrieved from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kebiasaan>
- Kubra, M. (2019). *Pengaruh penerapan metode bercerita terhadap penanaman nilai-nilai moral anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Negeri Pertiwi Letta Kabupaten Bantaeng* (Master's thesis, Universitas Negeri Makassar). Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id/13288/>
- Laksitama, D.D. (2017). *Pengembangan buku cerita bergambar berbasis pendidikan anti korupsi untuk pembelajaran membaca siswa kelas IV SD* (Undergraduate thesis, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta). Retrieved from <https://123dok.com/document/y6eldj5z-pengembangan-cerita-bergambar-berbasis-pendidikan-korupsi-pembelajaran-membaca.html>

- Laksono, R.A.B. (2020, March 10). Pentingnya pendidikan karakter bagi siswa zaman now. *Radars Semarang Jawa Pos*. Retrieved from <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmuruku/2020/03/11/pentingnya-pendidikan-karakter-bagi-siswa-zaman-now/>
- Lestari, M.A., Eliyanti, M., & Permana, A. (2017). Efektivitas penggunaan media buku cerita bergambar dalam penanaman nilai-nilai moral siswa SD kelas rendah. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 4(2). Retrieved from <https://journal.uniku.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/1234>
- Manfaat memberikan cerita bergambar pada si kecil. (2021, April 4). *Ibu dan Balita*. Retrieved from <https://www.ibudanbalita.com/artikel/7-manfaat-memberikan-cerita-bergambar-pada-si-kecil>
- Nugraheni, M. (2021, January 19). 4 masalah perilaku anak yang tak boleh disepelekan. *Dream.co.id*. Retrieved from <https://parenting.dream.co.id/ibu-dan-anak/4-masalah-perilaku-anak-yang-tak-boleh-disepelekan-210119z.html>
- Omega, H.A. (2021). *Perancangan buku ilustrasi "Crossover Folklore Nusantara"* (Undergraduate thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta). Retrieved from <http://digilib.isi.ac.id/7409/>
- Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. (2017). Malang: UM Press. Retrieved from https://drive.google.com/file/u/0/d/1Ti1zVPDco_WyOlzfnwFDL7q6e_M5Ls/view?usp=drive_web&usp=embed_facebook
- Pramono, A., Pujiyanto, Puspasari, B.D., & Dhanti, N.S. (2021). Character thematic education game "AK@R" of society themes for children with Malang-Indonesian visualize. *International Journal of Instruction*, 14(2), 179–196. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14211a>
- Pramono, A., Wibisono, M.N., Puspasari, B.D., & Salamah, E. (2021). QR code game development as an effort to improve the quality of rides in the Bedengan tourism industry in Malang City. *KnE Social Sciences*, 194–200. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9195>
- PUSLITDATIN. (2019). *Penggunaan narkotika di kalangan remaja meningkat*. Retrieved from <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>
- Putra, A. A. (2021, Mei 04). Webinar Ilustrasi yang bercerita. (I. K. Febriyanti, Interviewer)
- Rahmad. (2017, June 18). Peran keluarga dalam pendidikan karakter. *Industri*. Retrieved from <https://www.industry.co.id/read/10674/peran-keluarga-dalam-pendidikan-karakter>
- Ratnasari, E.M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275. doi: <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Rosari, Y.P.P., Agung, A.A.G., & Ambara, D.P. (2014). Penerapan metode bercerita berbantuan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan perilaku moral. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1). doi: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/3127>
- Rukmorini, R. (2019, February 1). Tawuran di Magelang dirancang rapi agar tak terendus polisi. *Kompas*. Retrieved from <https://www.kompas.id/baca/nusantara/2019/02/01/tawuran-di-magelang-dirancang-rapi-agar-tak-terendus-polisi>
- Samodra, J., Novica, D.R., Sutrisno, A., Wibisono, M.N., Hidayat, I.K., Pramono, A., & Wardhana, M.I. (2020). Pengembangan media flipchart sebagai alat bantu pembelajaran bagi santri TPQ di Dusun Bunder Desa Tunjungtirto Kabupaten Malang. *Proceedings of CIASTECH 2020*, 1257–1262. Retrieved from <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/ciastech/article/view/2050>
- Shofihara, I.J. (2020, November 6). Perkuat pendidikan karakter anak usia dini dengan pembelajaran berbasis bimbingan. *Kompas.com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/edu/read/2020/11/06/170502271/perkuat-pendidikan-karakter-anak-usia-dini-dengan-pembelajaran-berbasis?page=all>
- Sutrisno, A. (2021). Studi perbandingan animasi 360 derajat bertema sejarah. *JADECS*, 6(1), 22–34. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/um037v6i12021p22-34>
- Suyanto, S. (2012). Pendidikan karakter untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). doi: <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2898>

- Suyudi, D., Syakir, & Mujiyono. (2017). Ilustrasi buku dengan pendekatan personifikatif sebagai media pengenalan kerusakan lingkungan hidup bagi anak anak. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 6(2), 52–61. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eduart/article/view/35162>
- TM, D. (2016, August 19). Kurangnya pendidikan karakter di Indonesia. *Kompasiana*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/daradtm/57b705087797734e1b619b63/kurangnya-pendidikan-karakter-di-indonesia>
- Utami, R., & Afriwan, H. (2020). Perancangan buku cerita bergambar "The Adventure of ARA". *Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 10(1). Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/110322>
- Wignyodiputro, F.F., Tanudjaja, B.B., & Salamoon, D.K. (2018). Perancangan buku cerita ilustrasi tentang "Kebiasaan jorok anak" untuk usia 3-6 tahun dipadukan dengan teknik digital imaging. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12). Retrieved from <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7155>