

## Perancangan Buku Cerita Rakyat Bergambar Interaktif Untuk Menanamkan Kejujuran Pada Anak Usia 5-10 Tahun

**Fenny Monica<sup>1</sup>, Heru Dwi Waluyanto<sup>2</sup>, Asnar Zacky<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Surabaya

<sup>3</sup> Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta  
Email: fenny.monica@gmail.com

### Abstrak

Buku cerita bergambar ini mengangkat dari cerita rakyat berjudul “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan” yang diceritakan ulang sesuai dengan keadaan sekarang. Diharapkan melalui buku cerita bergambar ini anak-anak dapat belajar mengenai arti penting kejujuran dalam kehidupan sehari-hari dan nantinya dapat menjadi sebuah perilaku kebiasaan baik hingga dewasa. Kejujuran sangat penting untuk ditanamkan sejak usia dini sebagai bekal di saat dewasa nantinya, agar memiliki sikap saat menghadapi persoalan mengingat banyaknya kasus korupsi yang banyak sekarang ini.

**Kata Kunci** : Cergam, Cerita Rakyat, Interaktif, Nilai Kejujuran

### Abstract

*This story book describe from the folktale “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan” that untold and renewal with this age. Hopefully with this story book, our children could learn more about honestly on their life, which could change the habit to be more gain a good life to live until their ages, to grow a discipline and a honest is a basic and important. Last not least this story book dedicated to the next future children could avoid lie and corruption which live among us nowadays.*

**Key Word** : Story Book, Folktale, Interactive, Honestly

### Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki beragam kebudayaan dari Sabang sampai Merauke. Salah satunya ialah cerita rakyat yang disampaikan secara turun temurun dari nenek moyang. Hampir setiap daerah memiliki cerita rakyat masing-masing seperti Timun Mas dari Jawa Tengah, Sangkuriang dari Jawa Barat, Keong Mas dari Jawa Timur, dan masih banyak lagi. Namun dari sekian banyak cerita rakyat yang ada, masih banyak cerita yang belum diketahui oleh masyarakat. Hal ini disebabkan kurangnya publikasi serta kesadaran masyarakat untuk melestarikannya serta mulai jarang para orang tua menceritakan hal tersebut. Padahal banyak pelajaran serta nilai sejarah yang terkandung di dalamnya. Cerita rakyat juga mengandung berbagai moral kehidupan yang dapat membentuk karakter seseorang. Sehingga dibutuhkan publikasi yang lebih banyak lagi agar nantinya cerita rakyat dapat diwariskan ke generasi muda. Beberapa manfaat yang

dapat diperoleh dari cerita rakyat seperti memiliki bahasa yang sederhana sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak, menghibur, mengembangkan imajinasi, menumbuhkan minat baca anak, dan yang terpenting ialah cerita rakyat merupakan salah satu media penyampaian moral dan menanamkan kebaikan yang efektif karena dapat membantu proses peniruan baik dan buruk melalui tokoh serta ada sebab akibat dari suatu perbuatan. Tanpa disuruh, anak dengan sendirinya menyerap nilai moral yang diajarkan oleh sebuah dongeng. Sehingga nilai-nilai moral yang disampaikan melalui dongeng jauh lebih efektif dan bermakna dibandingkan dengan nasihat atau ceramah biasa.

Menurut pakar pendidikan Prof. Dr. Arief Rachman, M.Pd, negara kita miskin akan bacaan anak-anak yang bertema budaya, kebanyakan bacaan sekarang bersifat teknologi dan dunia global. Kurangnya bahan bacaan yang bisa memberi informasi mengenai akar kebudayaan bangsa dapat

menyebabkan krisis kebudayaan. Karena di dalam kebudayaan bangsa Indonesia terdapat nilai-nilai kearifan tersendiri yang seharusnya bisa menjadi penyeimbang dan penyaring budaya global. Bacaan yang mengandung nilai-nilai kultural akan melekat dalam karakter anak-anak sampai nanti mereka dewasa.

Meskipun pada akhir-akhir ini, semakin banyak bermunculan buku kumpulan cerita rakyat Nusantara, akan tetapi minat anak terhadap cerita rakyat Nusantara masih kecil jika dibandingkan dengan cerita rakyat dari luar negeri.

Salah satu cerita rakyat yang masih jarang dipublikasikan ialah cerita rakyat berjudul “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan” yang berasal dari kota Surakarta. Cerita rakyat ini menceritakan mengenai seorang saudagar yang mengangkat anak untuk dijadikan teman bagi anak kandungnya. Namun anak saudagar tersebut tidak menyukainya. Ia memperlakukan anak angkat itu dengan kasar ketika si saudagar tidak di rumah. Pada suatu hari saudagar mendapat laporan mengenai perlakuan anaknya tersebut dari salah seorang pegawai. Untuk itu, saudagar mengumpulkan semua pegawai termasuk anak kandung dan anak angkatnya. Ia mengeluarkan sapu tangan dan mengatakan bahwa hanya orang yang hebatlah yang bisa melihat pemandangan indah di dalam sapu tangan itu. Si anak kandung pun mengaku bahwa ia bisa melihat pemandangan yang indah dan sapu tangan itu beraroma harum. Sedangkan anak angkat tidak melihat apapun dan ia berkata bahwa sapu tangan itu biasa digunakan untuk membersihkan kuda. Pada kenyataannya, sapu tangan tersebut memang diambil dari kandang kuda.

Di dalam cerita tersebut terdapat nilai moral yang menarik yaitu mengajarkan mengenai kejujuran. Bersikap jujur memang tidak mudah, apalagi terkadang dengan bersikap jujur akan menyebabkan seseorang terlihat tidak mampu. Namun dengan kejujuran, dapat memungkinkan kita untuk dipercaya orang lain. Kejujuran adalah hal yang penting dalam pergaulan dan mengemban tugas. Pengertian kejujuran yang paling sederhana adalah tidak berbohong. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia jujur ialah lurus hati; tidak berbohong; tidak curang; tulus; ikhlas. Sedangkan kejujuran sifat (keadaan) jujur; ketulusan (hati); kelurusan (hati).

Seperti yang kita tahu, di jaman sekarang ini sangat sulit menemukan orang yang benar-benar bisa berkata jujur. Contoh paling nyata ialah perbuatan korupsi. Tingkat korupsi di Indonesia berada di peringkat ke 118 dari 174 negara di dunia pada tahun 2012 (menurut data dari Transparency International) dan selama semester I pada tahun 2012, terdapat 285 kasus korupsi (sumber : ICW). Banyak masyarakat menganggap bahwa korupsi merupakan sebuah

budaya. Anggapan ini tidak sepenuhnya salah, namun yang pasti korupsi muncul karena sejak kecil tidak ditanamkan kejujuran dalam kehidupan mereka. Dari kebohongan kecil lama-lama akan menimbulkan kebohongan yang besar. Oleh karena itu, sikap jujur harus ditanamkan ke dalam diri anak-anak sejak masih kecil. Karena anak-anak sangat mudah menyerap informasi, apa yang mereka lihat di masa kecil akan menentukan karakter mereka di masa depan.

Bahkan, pemerintah sudah mulai menerapkan kurikulum antikorupsi ke sekolah-sekolah. Ada dua tujuan yang ingin dicapai dari pendidikan anti korupsi ini. Pertama untuk menanamkan semangat anti korupsi pada setiap anak bangsa. Melalui pendidikan ini, diharapkan semangat anti korupsi akan mengalir di dalam darah setiap generasi dan tercermin dalam perbuatan sehari-hari. Jika korupsi sudah diminimalisir, maka setiap pekerjaan membangun bangsa akan maksimal. Tujuan kedua adalah, menyadari bahwa pemberantasan korupsi bukan hanya tanggung jawab lembaga penegak hukum seperti KPK, Kepolisian dan Kejaksaan agung, melainkan menjadi tanggung jawab setiap anak bangsa. Teori yang dipelajari pada pendidikan anti korupsi dapat langsung dipraktekan dalam sebuah kegiatan nyata. Misalnya, nilai-nilai kejujuran yang menjadi aspek pencapaian utama dalam pendidikan anti korupsi dapat dipraktekan dengan membangun sebuah kantin kejujuran di sekolah yang bersangkutan.

Kantin kejujuran adalah sebuah kantin yang dikelola oleh siswa, tanpa ada yang menjaga. Semua transaksi berjalan dengan kesadaran membayar berapa harga barang yang di beli. Semua barang ditempel label harga dan pembeli membayar dengan sadar ke dalam sebuah kotak. Jika uang yang dimasukan ke kotak perlu kembalian, maka si pembeli mengambil kembaliannya sendiri. Semua transaksi berjalan tanpa pengawasan, hanya berbekal kejujuran. Warung ini akan melatih kejujuran, sebuah nilai kehidupan yang menjadi cikal bakal hidup terbebas dari korupsi.

Dengan adanya pendidikan anti korupsi ini, diharapkan akan lahir generasi tanpa korupsi sehingga dimasa yang akan datang akan tercipta Indonesia yang bebas dari korupsi. Harapan awal tentunya ini akan berdampak langsung pada lingkungan sekolah yaitu pada semua elemen pendidikan, seperti kepala sekolah, guru, karyawan dan siswa. Lingkungan sekolah akan menjadi pioneer bagi pemberantasan korupsi dan akan merembes ke semua aspek kehidupan bangsa demi mewujudkan Indonesia yang bebas dari korupsi (“Dalam” par.2).

Kejujuran juga menjadi salah satu nilai dari 18 pendidikan karakter pada anak yang dibuat oleh pemerintah. Istilah pendidikan karakter sendiri muncul ke permukaan pada akhir-akhir ini setelah

terjadi degradasi moral yang melanda bangsa Indonesia. Proses pengembangan nilai-nilai yang menjadi landasan dari karakter itu menghendaki suatu proses yang berkelanjutan, dilakukan melalui berbagai mata pelajaran yang ada. Jujur adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.

Menurut Dr. Martini Jamaris, M. Sc. Ed, anak usia 5 tahun sudah bisa menjadi pendengar yang baik dan bisa mengekspresikan dirinya melalui menulis, membaca, dan berpuisi. Sedangkan anak usia sekolah dasar (7-12 tahun) sudah dapat mengikuti aturan atau tuntutan dari orangtua atau dari lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini anak sudah bisa memahami alasan yang mendasari suatu peraturan. Anak juga sudah bisa mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar-salah atau baik-buruk. Misalnya dia memandang perbuatan berdusta ialah buruk sedangkan jujur adalah sesuatu yang benar.

Anak pada usia 6-12 tahun merupakan masa-masa kritis bagi perkembangan kognitif, mental serta moralnya. Anak mulai mampu melihat sesuatu dari sudut pandang yang berbeda, tidak hanya terpusat dari diri sendiri. Menurut Jean Piaget, ahli perkembangan kognitif, dan Lawrence Kohlberg, pakar perkembangan moral, menekankan perlunya penanaman nilai moral sejak dini.

Pada masa perkembangannya anak-anak juga sangat sensitif pada apa yang mereka rasakan. Sehingga perlakuan yang mereka dapat semasa kecil akan berpengaruh terhadap sikap, perilaku, dan psikologis mereka saat dewasa (Jamais, M. 2006).

Perkembangan kepribadian seseorang sudah dimulai sejak anak masih kecil. Sehingga anak-anak harus dididik sesuai dengan cara-cara perilakunya kelak, agar sudah biasa dengan kebiasaan tertentu. Pembentukan perilaku yang dimulai sejak dini akan menjadi dasar bagi anak dalam kemungkinan menghadapi masalah di kemudian hari. Pembentukan kebiasaan, perilaku disiplin, kejujuran, singkatnya perilaku yang baik akan mengurangi ketegangan dalam menghadapi konflik. (Gunarsa 6)

Nilai atau moral berkembang di dalam diri seseorang melalui proses yang cukup lama. Biasanya sesuai dengan tingkat kedewasaan seseorang. Anak berusia tiga tahun belum tahu apa yang dikatakan sopan atau tidak sopan. Oleh karena itu kita tidak bisa menuntut mereka untuk bersikap sopan. Tingkat perkembangan pada dirinya mengakibatkan bahwa tidak mungkin pada usia seperti itu memasukkan nilai-nilai itu dalam dirinya. Ia butuh waktu untuk bisa memiliki nilai seperti itu. Namun demikian, moral sudah bisa dikenalkan dan ditanamkan sejak dini, supaya nantinya anak menjadi terbiasa dan sudah dapat

membedakan mana yang benar dan yang salah, serta mana yang baik dan yang buruk.

Menurut Piaget, pada awalnya pengenalan nilai dan pola tindakan masih bersifat paksaan dan anak belum mengetahui maknanya. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan intelektualnya, anak berangsur-angsur mulai mengikuti berbagai ketentuan yang berlaku dalam keluarga. Semakin lama semakin luas, hingga ketentuan yang berlaku di dalam masyarakat dan negaranya.

Untuk membangkitkan kecintaan anak-anak terhadap cerita rakyat di Indonesia dibutuhkan suatu perubahan di berbagai aspek. Salah satunya ialah perubahan secara bahasa dan visualisasi serta bersifat interaktif. Diperlukan visualisasi sebanyak mungkin dan tentunya menarik bagi anak-anak. Buku interaktif adalah buku yang digunakan sebagai sarana pembelajaran pada *target audience* tertentu yang isinya dapat mempengaruhi dan memiliki efek "two way flow" akan informasi yang ingin disampaikan dari pembuat buku kepada pembaca (The New Oxford Dictionary of English, 2003). Kebanyakan target utama dari buku interaktif ialah anak-anak dengan tujuan untuk membuat buku menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Sehingga buku interaktif menjadi salah satu buku yang paling banyak terjual. Hal yang diutamakan dari buku ini tidak hanya sekedar kata-kata namun juga terdapat media yang bervariasi seperti *pop-up* dan media lain yang menyenangkan, dimana anak-anak tidak hanya merasa senang namun juga belajar sesuatu tanpa menyadarinya. Ada berbagai jenis buku interaktif yaitu :

1. *Colouring books* : salah satu aktivitas favorit anak-anak dan bersamaan dengan membaca cerita, kegiatan mewarnai membuat buku menjadi lebih menarik dan anak-anak tidak akan mudah merasa bosan.
2. *Pop-up books* : menggunakan teknik dengan salah satu halaman yang dilipat pada arah yang berbeda dan ketika dibuka dapat menimbulkan efek 3D sehingga karakter tampak hidup. Beberapa teknik yang digunakan seperti melipat, menarik, dan lain-lain. Hal tersebut membuat anak menjadi tidak bosan dan mau terus belajar.
3. *Hidden objects* : menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.
4. *Touch and feel books* : biasa digunakan untuk anak usia pre-school dengan tujuan untuk mengembangkan minat mereka dalam belajar mengenal tekstur yang berbeda, misalnya bulu halus pada gambar burung. Membuat anak-anak menyentuhnya merupakan salah satu cara terbaik untuk mereka belajar.
5. *Lift the flap* : ada halaman pada bagian buku yang dapat diangkat dan ada sesuatu yang tersembunyi di bawahnya. Pembaca dapat membuka menutup halaman tersebut sesuai dengan keinginan.

6. *Pull the tab* : ada penutup yang ketika ditarik akan muncul sesuatu
7. *Play a sound books* : sebuah buku cerita yang di dalamnya terdapat tombol-tombol yang jika ditekan akan mengeluarkan suara berkaitan dengan tema cerita.

Keuntungan yang diperoleh dari buku interaktif untuk anak ialah membantu anak dengan sebuah cerita yang menyenangkan sementara mereka juga dapat berinteraksi dengan karakter yang membuat mereka memiliki pengalaman yang lebih nyata dan menyenangkan. Melalui buku interaktif mereka belajar dengan lebih baik dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik.

Buku cerita rakyat yang ada merupakan bentuk adaptasi dari cerita rakyat “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan” yang akan dikaitkan dengan kasus-kasus pada masa modern ini, dan tentu saja masih berkaitan dengan nilai moral yang ingin disampaikan, sehingga anak-anak yang membaca akan merasa bahwa kisah tersebut benar-benar terjadi pada jamannya. Misalnya tindakan kasus korupsi serta kebohongan yang dilakukan oleh salah satu tokoh di dalam cerita yaitu anak saudagar. Tindakan korupsi dan kebohongan yang dilakukan seperti mengurangi uang jajan saudara angkatnya, memfitnah, mencontek, dan tindakan lainnya yang dekat dengan dunia anak-anak.

### Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita rakyat bergambar interaktif dengan inti tema menanamkan nilai kejujuran pada anak usia 5-10 tahun.

### Tujuan Perancangan

Untuk menanamkan nilai kejujuran pada anak usia 5-10 tahun melalui buku cerita rakyat bergambar interaktif.

### Metode Penelitian

Observasi diperlukan untuk mengumpulkan data serta mengamati fenomena yang ada di masyarakat berkaitan dengan masalah yang ada. Observasi yang dilakukan meliputi mengamati tingkah laku anak dalam membeli buku yang mereka sukai sehingga dari situ bisa diketahui jenis ilustrasi serta interaktif seperti apa yang mereka sukai, mengamati perilaku orangtua dalam membimbing anak ketika membeli buku cerita, mengamati buku-buku cerita anak yang ada di pasaran saat ini, dan mengamati kasus-kasus yang banyak terjadi berkaitan dengan nilai kejujuran dalam dunia anak-anak jaman sekarang.

Untuk memperkuat data yang diperoleh dari hasil observasi maka juga dilakukan studi pustaka dan pencarian data-data dari internet yang berkaitan dengan psikologi anak serta keadaan buku bacaan anak di jaman sekarang ini.

Metode yang digunakan untuk analisa data adalah metode SWOT (*strength, weakness, opportunity, dan threat*). Perancangan buku cerita rakyat bergambar ini akan dibandingkan dengan buku-buku cerita rakyat berjudul serupa “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan” yang sudah ada di pasaran. Dari hasil analisis, ditemukan kekurangan serta kelebihan dari masing-masing buku. Beberapa alternatif rancangan akan muncul dan akhirnya akan dipilih yang terbaik untuk selanjutnya menjadi alternatif desain.

### Tinjauan Fakta-fakta Lapangan

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh penulis terhadap anak-anak, orangtua, dan toko buku maka ditemukan bahwa anak-anak cenderung menyukai cerita rakyat dari luar negeri daripada cerita rakyat Nusantara. Kebanyakan yang membeli buku cerita rakyat Nusantara ialah orangtua untuk anaknya. Pada anak usia 5 tahun, mereka sudah mulai bisa membaca dengan lancar sehingga selain menyukai buku interaktif, mereka juga menyukai buku-buku yang mengandung aktivitas seperti mewarnai, menggambar, mengisi TTS, dan masih banyak lagi. Dari segi ilustrasi, anak-anak lebih menyukai ilustrasi jenis kartun daripada realis.

Buku cerita yang ada di pasaran saat ini sudah mulai banyak yang mengajarkan nilai yang baik untuk anak-anak. Tidak hanya cerita rakyat saja namun ada juga dongeng yang memang ditulis secara khusus untuk mengajarkan nilai kebaikan bagi anak-anak. Seperti buku yang berjudul Kumpulan dongeng motivasi : *Stories of Great Virtue* yang ditulis oleh Arleen A. Di dalamnya dibagi menjadi 10 cerita seperti mengajarkan untuk berbuat jujur, setia, berusaha, sabar, rajin, berani berinisiatif, membuka pikiran, dan bersyukur.



Gambar 1. Kumpulan Dongeng Motivasi oleh Arleen A.

Selain itu ada pula buku lain yang merupakan buku seri pembangun karakter anak yang memiliki banyak cerita. Di dalamnya terkandung nilai-nilai kehidupan yang berguna untuk pembentukan karakter bagi anak. Cerita disajikan secara sederhana dan ilustrasi yang sudah menggunakan 3D dan tokoh binatang sehingga membuat buku ini menjadi lebih menarik bagi anak-anak.



**Gambar 2. Buku seri pembangun karakter anak “Berani Karena Jujur”**

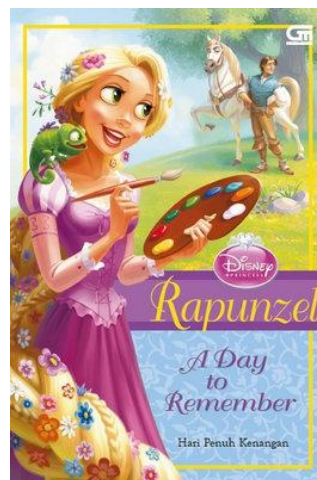


**Gambar 3. Legenda & Dongeng Nusantara**

Buku cerita rakyat yang beredar di pasaran saat ini berupa kumpulan cerita dari seluruh provinsi di Indonesia mulai dari Sabang hingga Merauke. Mayoritas buku cerita rakyat Nusantara minim akan ilustrasi dan didominasi oleh tulisan yang tentu saja akan membuat anak-anak cepat bosan. Selain itu Buku cerita rakyat yang ada di Indonesia saat ini, kebanyakan berupa kumpulan sehingga tidak terokus pada satu cerita saja.

Namun sayangnya, buku cerita rakyat dari Indonesia masih kurang diminati oleh anak-anak yang cenderung menyukai cerita dari luar negeri dengan ilustrasi dan jalan cerita yang lebih menarik serta memang sudah terkenal sebelumnya. Padahal buku-buku tersebut belum tentu mengandung nilai-nilai yang sesuai dengan nilai-nilai yang ada di Indonesia. Misalnya saja seri cerita dari Disney yang pernah diangkat ke dalam film kartun yang kemudian

dibukukan seperti Rapunzel, Cars, Smurf, Barbie, dan masih banyak lagi.



**Gambar 4. Rapunzel – A Day to Remember**

Mengenai kasus-kasus kejujuran yang ada dekat dengan dunia anak-anak jaman sekarang ini, contoh paling nyata ialah kantin kejujuran yang ada di sekolah. Kantin kejujuran adalah salah satu program dari pemerintah dalam upaya pemberantasan korupsi. Namun banyak dari kantin tersebut yang pada akhirnya hanya bertahan beberapa minggu dikarenakan para pedagang banyak yang merugi. Dari kejadian tersebut dapat digunakan sebagai indikasi bahwa banyak siswa yang berlaku tidak jujur. Padahal mereka masih dalam usia sekolah. Bisa dibayangkan bagaimana jadinya mereka di masa depan jika pada usia sekolah saja sudah berlaku tidak jujur. Hal ini mungkin saja disebabkan kurangnya penanaman nilai kejujuran ketika masih kecil. Sehingga kebohongan yang mereka lakukan akan menjadi sebuah kebiasaan hingga dewasa.

### **Analisis Media Pembelajaran Interaktif**

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran interaktif yang paling sering digunakan saat ini ialah komputer dan tablet yang kebanyakan berupa buku interaktif berbasis digital. Penerbit harus berdampingan dengan industri media dan hiburan yang lebih dinamik. Akibatnya sangat besar bagi dunia penerbitan buku anak-anak. Mereka harus selalu melakukan repositioning serta belajar hidup berdampingan dengan cara menciptakan suatu peluang baru. Keduanya menuntut kreativitas dan eksplorasi teknis yang tinggi dan inovasi yang baru dari segi visual. Namun sesungguhnya buku cerita anak-anak memberi rangsangan intelektual, emosional, dan empati lebih besar dibandingkan dengan TV maupun *game* komputer.

Memang banyak keunggulan yang diperoleh dari komputer dan tablet, karena jenis cerita yang



disajikan bervariasi dan menarik, misalnya saja ada suara yang ditimbulkan ketika mereka memencet salah satu tombol di dalamnya. Anak-anak akan merasa benar-benar berinteraksi dengan cerita tersebut. Namun di samping keunggulan tersebut, banyak pula kelemahan yang ada. Mata anak-anak masih sensitif sehingga apalagi mereka terlalu lama berada di depan komputer atau tablet, akan merusak mata mereka dan akhirnya mereka akan mengenakan kacamata pada usia yang masih relatif kecil. Banyak keunggulan dari buku yang tidak bisa tergantikan oleh komputer sekalipun. Tulisan yang terdapat di halaman buku dengan tinta hitam lebih mudah dibaca daripada tulisan yang terbentuk dari pixel-pixel pada layar monitor. Pembaca dapat membaca belasan atau bahkan ratusan halaman tanpa merasa sakit mata seperti yang sering terjadi ketika membaca tulisan secara online. Mengarahkan sebuah buku lebih sederhana dibandingkan dengan komputer. Misalnya ketika membalik halaman, dapat dilakukan dengan lebih cepat dan fleksibel daripada melalui halaman virtual. Dan pembaca juga dapat menulis catatan-catatan kecil pada tepian buku.

## Pembahasan

Di sini ada *target market* serta *target audience*. *Target audience* ialah anak-anak usia 5-10 tahun. Sedangkan yang berlaku sebagai *target market* ialah orangtua, mengingat anak-anak masih butuh pendampingan dalam memilih buku yang tepat. Khususnya untuk anak usia 5-6 tahun yang masih dalam tahap belajar membaca sehingga seringkali orangtua membelikan buku dengan harapan jika banyak buku mereka akan semakin lancar membaca. Selain itu orangtua juga memilihkan buku yang di dalamnya terdapat nilai-nilai kehidupan.

### 1. Demografis

- Usia : 5-10 tahun
- Jenis kelamin : perempuan dan laki-laki
- Strata ekonomi : seluruh kalangan

### 2. Geografis

- Kota-kota besar di Indonesia khususnya Surabaya

### 3. Psikografis

- Rasa ingin tahu akan sesuatu hal yang baru tinggi
- Ceria
- Aktif dan suka akan sesuatu yang baru
- Belum bisa menentukan pilihan sendiri
- Cepat bosan

### 4. Behavioristik

- Seringkali membeli buku cerita rakyat dari luar daripada cerita rakyat Nusantara seperti *Sleeping Beauty*, *Red Riding Hoot*, dan masih banyak lagi.
- Anak usia 5 tahun sudah mulai bisa membaca sehingga selain menyukai buku interaktif, mereka juga menyukai buku yang mengandung aktivitas seperti mewarnai, menggambar, mengisi TTS, dot to dot, dan masih banyak lagi.

- Anak usia 7-10 tahun sudah mulai memiliki kehendak sendiri dalam membeli buku yang mereka sukai.

Untuk anak yang telah berusia di atas 3 tahun, material buku bisa terbuat dari kertas tebal atau tipis. Ilustrasi bisa seimbang atau bahkan lebih kecil dibandingkan teks. Isi buku bisa berupa cerita yang rumit, dengan ekspresi wajah tokoh yang lebih tegas. Misalnya senang, sedih, tertawa menangis, dan cemberut. Buku-buku yang menyelesaikan persoalan seperti mewarna, menempel, mengenal huruf dan angka sudah bisa dikonsumsi oleh anak-anak di usia ini.

Kebanyakan anak jaman sekarang lebih menyukai cerita rakyat dari luar negeri dibandingkan cerita rakyat asli Indonesia. Kalau pun ada yang membeli cerita rakyat Nusantara, yang membeli ialah orangtua untuk anaknya.

Buku cerita rakyat bergambar interaktif “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan” ini memiliki tujuan untuk menanamkan nilai kejujuran pada anak usia 5-10 tahun. Cerita yang disajikan di sini merupakan hasil adaptasi dari cerita rakyat berjudul serupa yang disesuaikan dengan jaman modern dan tentu saja masih berkaitan dengan kasus kejujuran. Kasus kejujuran yang ada dipilih yang dekat dengan dunia anak-anak misalnya saja perbuatan-perbuatan tidak jujur seperti mencontek, mengurangi uang jajan, menyembunyikan nilai ulangan dari orangtua, terlambat ke sekolah, dan masih banyak lagi kejadian kecil yang seringkali secara tidak sadar anak melakukannya. Padahal tindakan tersebut merupakan salah satu tindakan tidak jujur.

Konsep dari buku ini ialah mengutamakan kegiatan interaktif seperti *pop-up*, *pull the tab*, *lift the flap*, juga terdapat aktivitas lainnya yang mengajak anak untuk berpikir dan dapat lebih memahami akan kejujuran dengan cara yang menyenangkan mengingat anak-anak masih belum bisa memahami arti penting kejujuran secara langsung, misalnya saja pada bagian kata-kata motivasi nantinya akan dibuat dalam bentuk *pull the tab*. Aktivitas lainnya berupa permainan seperti mengisi dengan jawaban benar atau salah mengenai perbuatan yang dilakukan oleh tokoh di dalam cerita. Hal ini bertujuan untuk mengajak anak berpikir mengenai perbuatan apa yang seharusnya dan tidak seharusnya dilakukan. Selain itu di dalam buku ini akan terdapat kata-kata motivasi yang berkaitan dengan kejujuran pada beberapa halaman dan tentu saja masih berkaitan dengan cerita, digunakan jenis interaktif *lift the flap*. Hal ini dilakukan karena jika ada sesuatu yang disembunyikan, anak akan merasa penasaran terhadap isi di dalamnya sehingga secara otomatis bagian tersebut akan dibuka dan anak akan membacanya. Diharapkan pula dengan adanya kegiatan interaktif ini, buku cerita akan terlihat lebih

menarik sehingga adegan-adegan yang ada di dalamnya akan lebih mengena kepada anak-anak.

Beberapa kata-kata motivasi yang digunakan seperti “Berkata jujur akan membuat hati lebih tenang daripada berbohong dan berbohong itu tidak baik apalagi kepada orangtua”, “Sepandai-pandainya berbohong pada akhirnya pasti akan ketahuan juga”, “Orang yang jujur pasti beruntung”, “Orang yang hebat ialah orang yang berani mengakui kesalahannya dan berjanji tidak akan mengulanginya lagi”, dan beberapa kata-kata lainnya yang menggunakan bahasa sederhana sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak.

Ukuran dari buku cerita ini 21x17 cm portrait satu halaman sehingga ketika dibuka menjadi 42 x 17 cm. Ukuran ini hampir menyerupai persegi dan dipilih dengan pertimbangan ukurannya yang tidak terlalu besar sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana. Selain itu ukurannya juga tidak terlalu kecil sehingga bidang gambar akan lebih banyak. Untuk penjiilidan akan dipilih jilid *hardcover* dengan pertimbangan supaya buku lebih awet mengingat anak-anak belum bisa memperlakukan barang dengan baik.

Selama ini banyak kita temui benda-benda yang berkaitan dengan anak-anak seperti mainan, situs web anak serta buku cerita didominasi oleh warna-warna cerah. Hal ini disebabkan anak-anak usia 5-10 tahun lebih menyukai warna-warna primer dan lebih cepat merespon daripada warna pastel dan warna-warna kelam lainnya. Warna kontras atau primer juga dapat menarik minat anak untuk menggunakannya. Warna-warna yang akan digunakan di dalam buku ini ialah warna-warna yang cerah karena disesuaikan dengan karakter anak-anak yang ceria. Serta penggunaan banyak warna atau colourfull, mengingat anak-anak menyukai sesuatu yang ceria dan berwarna.



**Gambar 5. Contoh warna-warna primer yang digunakan**

Jenis tipografi yang dipilih ialah jenis sans serif baik untuk judul maupun isi karena jenis tulisan ini berkesan luwes dan tidak formal. Hal ini disesuaikan dengan targetnya yaitu anak-anak yang masih suka bermain dan cepat bosan. Sehingga diharapkan dengan bentuk tipografi yang luwes membuat anak-anak tidak cepat bosan. Selain itu untuk judul, dipilih jenis font yang memiliki *stroke* agak tebal untuk

menggambarkan ketegasan dan keseriusan terhadap isi buku. Namun tentu saja masih mempertimbangkan *legibility*nya.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 !@#\$%^&\*()\_+ -=[]{};: ",<.> /? ~ `

**Gambar 6. Typeface Delius Swash Cap yang digunakan pada judul**

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890  
 !@#\$%^&\*()\_+ -=[]{};: ",<.> /? ~ `

**Gambar 7. Typeface Delius Regular yang digunakan pada bagian isi**

Gaya desain ilustrasi yang digunakan dalam buku ini ialah kartun, dengan penggambaran proporsi tubuh mengalami sedikit distorsi yaitu dengan kepala yang agak besar namun dengan badan yang kecil dan ada sedikit penyederhanaan bentuk sehingga tampilannya akan terlihat lucu. Gaya ini dipilih dengan pertimbangan anak-anak menyukai sesuatu yang sederhana serta dapat langsung ditangkap dengan mudah dan sesuatu yang lucu sehingga membuat mereka terhibur. Pewarnaannya akan digunakan sistem gradasi *block* dan terdapat *outline* di bagian luar gambar. Proses pengerjaannya menggunakan *software* Adobe Illustrator yang berbasis *vector*.

Layout yang digunakan ialah layout yang sederhana untuk anak-anak. Tiap halaman akan didominasi oleh gambar, dan hanya terdapat sedikit tulisan dengan font *size* yang besar. Dengan pertimbangan anak-anak lebih menyukai buku dengan ilustrasi yang dominan daripada tulisan saja. Sehingga buku akan terlihat lebih menarik.

Di akhir cerita nantinya akan terdapat satu halaman yang berisi kesimpulan mengenai nilai moral yang ada di dalam cerita yang patut untuk dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari. Serta sedikit pembahasan mengenai arti jujur dalam kata-kata yang sederhana.

Buku ini nantinya akan dicetak dengan teknik cetak offset sebanyak 1500 eksemplar, menggunakan kertas artpaper yang agak tebal. Dengan harga per buku sebesar Rp 31.700,- .

## Studi Visual Karakter Tokoh

Ada 4 tokoh di dalam cerita “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan”, yaitu pengusaha, istri pengusaha, anak kandung, dan anak angkat.

Pengusaha digambarkan sebagai seseorang yang kaya dan bijaksana dalam mengambil keputusan. Sehingga digambarkan memiliki wajah yang lembut dan bersahabat.



**Gambar 8. Sketsa awal gambaran tokoh pengusaha**

Anak dari pengusaha digambarkan sebagai seorang anak yang berwajah tampan namun sombong dan suka memperlakukan saudara angkatnya dengan jahat. Ia juga anak yang suka berbohong. Sehingga nantinya akan digambarkan memiliki wajah yang angkuh dan nakal.



**Gambar 9. Sketsa awal gambaran tokoh anak pengusaha**

Anak angkat di dalam cerita ini diceritakan sebagai anak yang diangkat dari panti asuhan dan selalu bersikap diam serta menerima segala perlakuan jahat

yang diberikan oleh anak pengusaha. Ia juga merupakan anak yang jujur.



**Gambar 10. Sketsa awal gambaran tokoh anak angkat**

Istri pengusaha di sini digambarkan sebagai seorang wanita yang keibuan dan sederhana walaupun ia orang yang kaya. Sehingga nantinya akan digambarkan sebagai seorang ibu yang lembut dan penyayang.



**Gambar 11. Sketsa awal gambaran tokoh istri pengusaha**

## Final



**Gambar 12. Cover depan dan belakang buku final**





Gambar 13. Halaman Perkenalan Tokoh



Gambar 19. Halaman 23 dan 2



Gambar 14. Halaman 5 dan 6 (pop-up)



Gambar 20. Halaman 23 dan 24 setelah interaktif



Gambar 15. Halaman 11 dan 12



Gambar 21. Halaman 31 dan 32



Gambar 16. Halaman 13 dan 14



Gambar 22. Halaman 33 dan 34



Gambar 17. Halaman 17 dan 18



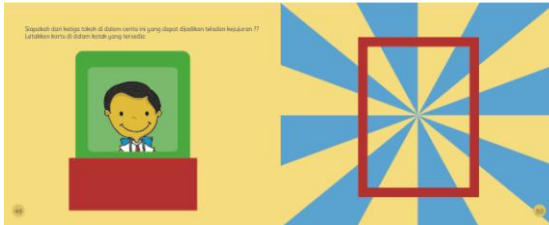
Gambar 23. Kartu yang ada di dalam amplop pada halaman 33 dan 34



Gambar 18. Halaman 19 dan 20



Gambar 24. Halaman 37 dan 38



Gambar 25. Halaman 49 dan 50



Gambar 26. Kartu yang ada pada halaman 49 dan 50

Di dalam buku cerita rakyat bergambar interaktif yang berjudul “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan” ini juga terdapat beberapa aktivitas pada akhir halaman seperti menjawab pertanyaan dengan pilihan benar atau salah, memilih tokoh yang patut dijadikan teladan serta memilih jalan yang benar dengan berbagai rintangan yang ada.



Gambar 27. Halaman 47 dan 48



Gambar 28. Halaman 51 dan 52

## Kesimpulan

Mengingat banyaknya kasus korupsi yang terjadi di Indonesia, perlu adanya penanaman nilai kejujuran sejak anak usia dini. Sehingga perancangan buku cerita rakyat bergambar interaktif ini memiliki tujuan untuk menanamkan nilai kejujuran untuk anak usia 5-10 tahun dengan cara yang menyenangkan sehingga diharapkan melalui buku ini anak-anak dapat memahami arti penting kejujuran tanpa merasa sedang diberi pelajaran. Karena anak-anak dapat menyerap informasi yang diberikan dengan cepat. Cerita yang diolah dalam tugas akhir ini merupakan hasil adaptasi dari cerita rakyat yang sudah ada berjudul “Saudagar dan Sehelai Sapu Tangan” yang dikaitkan dengan keadaan jaman sekarang sehingga ketika anak-anak membacanya, dapat merasa bahwa kejadian tersebut dekat dengan kehidupannya. Visualisasi yang ada di dalamnya dibuat semenarik mungkin disertai dengan warna-warna yang cerah dan menarik sehingga dapat membuat anak-anak tertarik dan merasa terhibur.

## Daftar Pustaka

Al-Qusdi, Muhaimin, dan Ulfah Nurhidayah. (2010). *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

Borkar, Rujuta. “Interactive Children’s Books.” *Buzzle*. Diakses 17 Februari 2013 dari <http://www.buzzle.com/articles/interactive-childrens-books.html>

Carr, Nicholas. (2010). *The Shallows How The Internet is Challenging The Way We Think, Read, and Remember*. London : Atlantic Books London.

Danandjaja, James. (1994). *Folklor Indonesia Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.

Fadlillah, Muhammad, dan Lilif Mualifatu Khorida. (2013). *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

Gunarsa, Singgih, dan Yulia Singgih. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta : Gunung Mulia.

Hornby. (2012). *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*. International student’s edition. University of Oxford.

Jamaris, Martini. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.

“Kurikulum Pendidikan Anti Korupsi.” *Berry Devanda*. Diakses 24 Februari 2013 dari <http://www.berrydevanda.com/2010/02/kurikulum-pendidikan-anti-korupsi.html>

Soemanto, Bakdi. (1998). *Cerita rakyat dari Surakarta 2*. Jakarta : Grasindo.

“Somalia, Korut, dan Afghanistan paling korup.” *BBC*. Diakses 17 Februari 2013 dari [http://www.bbc.co.uk/indonesia/dunia/2012/12/121205\\_indeks\\_korupsi.shtml](http://www.bbc.co.uk/indonesia/dunia/2012/12/121205_indeks_korupsi.shtml)

Wahyuning, Wiwit., Josh., Rachmadiana, Metta. (2003). *Mengkomunikasikan moral kepada anak*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Yudono, Jodhi. “Pakar : Indonesia Miskin Bacaan Berbudaya.” *Kompas.com*. Diakses 17 Februari 2013 dari <http://oase.kompas.com/read/2012/02/15/21430033/Pakar.Indonesia.Miskin.Bacaan.Berbudaya>