

Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Pembelajaran Peribahasa Indonesia untuk Anak Usia 7-12 Tahun

Maria Devina Hartanto¹, I Wayan Swandi², Alvin Raditya Sutopo³

1,2. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: devina.devina@hotmail.com

Abstrak

Bahasa merupakan salah satu jati diri dari sebuah bangsa. di mana salah satu bagian dari bahasa Indonesia itu sendiri adalah peribahasa Indonesia. Peribahasa Indonesia tergolong dalam salah satu pelajaran Bahasa Indonesia yang sulit dipelajari karena pembelajaran peribahasa tidaklah populer dibandingkan pembelajaran bahasa Indonesia lainnya, di samping itu penggunaan peribahasa kurang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, peribahasa mengandung nilai-nilai moral yang berguna bagi kehidupan. Oleh karena itu, dibuatlah perancangan buku cerita ilustrasi pembelajaran Bahasa Indonesia untuk anak usia 7-12 tahun.

Kata Kunci: Buku Cerita, Ilustrasi, Peribahasa Indonesia, Anak, Cerita, Moral, Indonesia, Bahasa, Bahasa Indonesia

Abstract

Title: *Designing Children Illustrated Story Book for Learning Indonesian Proverb for Children Aged 7-12 Years*

Language is one of the identity of a nation. where one part of the Indonesian itself is Indonesian proverb. Indonesian proverb belonging to one of the hard lessons, because learning Indonesian proverb is not popular compared to other, in addition to the use of proverbs is less relevant in everyday life. On the other hand, proverbs contain moral values that are useful for life. Therefore, there's a need of a story book illustration for learning Indonesian proverb for children aged 7-12 years.

Keywords: *Story Books, Illustration, Indonesian Proverb, Children, Story, Moral, Indonesian, Language, Indonesian Language*

Pendahuluan

Bahasa Indonesia selain merupakan bahasa yang kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari merupakan alat pemersatu bangsa demi terwujudnya Bhinneka Tunggal Ika. Di samping itu, Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi Bangsa Indonesia sudah jelas tercantum pada Undang-undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945 yang menempatkan bahasa Indonesia sebagai ilmu dan bahasa utama di Indonesia termasuk bahasa pengantar dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah-sekolah maupun universitas. Bahasa Indonesia sendiri pun merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dan diajarkan sejak jenjang Sekolah Dasar (SD) dan merupakan salah satu mata pelajaran yang diujikan dalam Ujian Nasional (UN).

Namun nyatanya dari tahun ke tahun nilai UN mata pelajaran Bahasa Indonesia semakin memprihatinkan.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), M. Nuh menuturkan penguasaan Bahasa Indonesia pelajar mulai menurun. Bahkan lebih rendah dibandingkan dengan Bahasa Inggris. Nilai ujian nasional SMA untuk Bahasa Indonesia lebih rendah daripada Bahasa Inggris. Rata-rata nilai Bahasa Indonesia pada UN 2013 hanya 6,2, sedangkan Bahasa Inggris rata-rata 7,1 (Saleh, par. 3).

Kelemahan berbahasa Indonesia ini pun mau tak mau berpengaruh hingga ke jenjang Perguruan Tinggi. Menurut Prof. Dr. H. Imam Syafi'ie, Guru Besar Bahasa Indonesia FS Universitas Negeri Malang, kelemahan berbahasa Indonesia di kalangan perguruan tinggi tentu tidak lepas dari kelemahan pengajaran bahasa yang mereka peroleh pada waktu di SMA, bahkan pada waktu mereka masih belajar di SD dan SMP ("Prof. Dr. H. Imam Syafi'ie: 'Penguasaan Bahasa Indonesia Kalangan PT Belum Menggembirakan' ", par. 2).

Peribahasa Indonesia mengukir dinamika interaksi bangsa Indonesia. Bagi masyarakat yang hidup sezaman dengan kelahirannya, peribahasa merupakan alat untuk memotret gejala sosial dan alam, dan, dengan caranya yang sentimental dan romantis, mengkomunikasikan ide atas peristiwa-peristiwa sinkronik sehingga menjadi transmisi dan pembelajaran kearifan. Ketika zaman berganti, peribahasa menjadi memori dan cermin bagi generasi selanjutnya. Peribahasa ini mengkomunikasikan perasaan dan cita-cita pendahulu, dan, sebagaimana warisan, mengalami tawar-menawar dalam bentuk pemaknaan diakronik sesuai dengan kondisi zaman yang baru (Sudarsono, par. 3). Dengan kata lain, peribahasa itu memiliki kandungan nilai pendidikan dalam bidang budi pekerti, di mana peribahasa memiliki nilai moral tertentu yang terkandung di dalamnya. Di samping itu, peribahasa itu sendiri merupakan hasil kepiawaiannya dari bangsa Indonesia dalam berbahasa sehingga sudah selayaknya peribahasa Indonesia merupakan salah satu bagian dari kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di bangku sekolah.

Menurut Sudarsono M. I., sekretaris Balai Bahasa UPI, secara materi dan program, pembelajaran peribahasa memang tidak populer dibandingkan pembelajaran lainnya yang berbasis *skill* dan *function*. Dari segi pemaknaannya saja peribahasa jelas bukan untuk konsumsi sehari-hari seperti *ice-breaking*, *small talk*, *shopping*, *brief exchange* di jalan, diskusi, presentasi, negosiasi, dan yang semacamnya (Sudarsono, par. 14). Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media bantu pembelajaran peribahasa Indonesia yang menarik sehingga mudah dipelajari. Sebagai pelajar membaca menjadi kebutuhan primer. Namun sayangnya, Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan bidang Pendidikan, Musliar Kasim mengatakan, minat baca anak Indonesia sangat kurang. Di samping itu, Kepala Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang, Heri Setiadi mengatakan, jumlah buku yang menarik perlu ditambah. Hal itu agar indeks membaca masyarakat Indonesia yang terbilang rendah dapat meningkat. "Perlu diperbanyak lagi jumlah buku yang menarik untuk dibaca agar masyarakat lebih bergairah untuk membaca," kata Heri.

Pada umumnya anak-anak berusia 7-12 tahun adalah masa di mana anak mulai dapat mengerti dan mudah menangkap hal-hal baru sehingga pembelajaran pada usia ini pun akan dapat diserap dengan baik. Selain itu, pada usia ini, anak-anak akan lebih tertarik dengan buku yang menarik perhatian mereka, misalnya bergambar dan berwarna dibandingkan dengan buku teks. Oleh karena itu, buku pembelajaran yang berisi cerita akan lebih menarik perhatian mereka dan tidak mudah membuat mereka bosan sehingga pembelajaran dapat diserap dengan baik.

Perancangan sejenis pernah dirancang oleh Siswanto Juwono (42405094) dengan judul "Perancangan Buku

Ilustrasi Pepatah Jawa untuk Remaja". Perancangan ini dengan perancangan penulis memiliki kesamaan di mana sama-sama membahas produk bahasa, di mana perancangan ini menggunakan pepatah Jawa, sedangkan perancangan penulis menggunakan peribahasa Indonesia. Yang membedakan adalah dari segi *target audience* perancangan ini yang adalah kalangan remaja, sedangkan perancangan penulis *target audience* nya adalah anak-anak berusia 7-12 tahun.

Batasan Masalah

- Target audience* dari perancangan ini adalah anak-anak usia 7-12 tahun kelas ekonomi menengah ke atas dengan wilayah kota Surabaya.
- Target market* dari perancangan ini adalah orang tua dari anak-anak usia 7-12 tahun dan tidak menutup kemungkinan bagi khalayak umum yang tertarik pada buku ini.
- Perancangan ini meliputi cerita, karakter, dan ilustrasi.
- Peribahasa yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah peribahasa yang bersifat nasihat.

Manfaat Perancangan

Bagi Target Audience

Manfaat perancangan ini bagi *target audience* antara lain sebagai berikut:

- Agar dapat mengerti makna-makna di balik peribahasa Indonesia.
- Agar dapat mengenal berbagai macam peribahasa Indonesia.
- Agar dapat menerapkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam peribahasa di dalam kehidupan sehari-hari.
- Agar dapat mengenal peribahasa sebagai salah satu warisan budaya dari Indonesia.
- Mempermudah dalam mempelajari peribahasa sebagai bagian dari pelajaran

Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Manfaat perancangan ini bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual antara lain sebagai berikut:

- Dapat merancang sebuah perancangan yang riil dan merancang dengan menggunakan komunikasi visual yang efektif.
- Sebagai persiapan untuk menghadapi dunia kerja kelak.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Data Primer: Observasi, dilakukan terhadap *target audience* dan orang tua *target audience* dan dilakukan di sekolah-sekolah dengan cara wawancara dan membagikan kuesioner. Wawancara juga dilakukan terhadap orang tua dikarenakan untuk usia 7-12 tahun, orang tua

sangat berperan penting dalam kegiatan belajar anaknya. Orang tua yang diobservasi diutamakan ibu karena ibu lebih berperan sebagai orang tua primer yang mengerti situasi anaknya.

- b. Data Sekunder: Internet dan studi literatur.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah 5W1H:

- a. *What*: Apa manfaat peribahasa?
- b. *When*: Kapan perancangan dilakukan?
- c. *Where*: Di mana perancangan dilakukan?
- d. *Why*: Mengapa peribahasa Indonesia perlu dipelajari?
- e. *Who*: Siapa saja yang perlu mempelajari peribahasa Indonesia?
- f. *How*: Bagaimana cara mengenalkan peribahasa Indonesia?

Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang akan dibuat adalah berupa sebuah buku cerita ilustrasi di mana terdapat karakter-karakter yang membantu pemahaman *target audience* dalam memahami makna dari peribahasa Indonesia. Dalam perancangan ini nantinya akan memuat gambar dan teks yang mendukung satu sama lain sehingga pencapaian makna dapat terlaksana dengan baik.

Pembahasan

Buku cerita bergambar memiliki peran dalam kehidupan sosial, di antaranya buku cerita bergambar erat kaitannya dengan peran orang tua dalam mengedukasi dan membimbing anak-anak mereka mempelajari dan mengenal berbagai hal baru berkaitan dengan membangun pribadi anak untuk lingkungan sosial dan sekitarnya. Berikut ini adalah peran buku cerita bergambar dalam kehidupan sosial (Gunawan):

- a. Buku cerita bergambar sebagai media edukasi
Buku dapat membantu membangun kemampuan berbahasa yang baik bagi anak-anak karena ketika membaca, anak-anak akan menemukan kosakata-kosakata baru yang akan membantu mereka mengenal bahasa secara lebih mendalam. Dengan membaca maka anak-anak akan mengenal dunia dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mereka.
Suzanne Bertrand mengemukakan bahwa buku mempengaruhi kehidupan anak-anak dalam artikelnya yang berjudul “*How Books Affect Children*”, di mana buku memberi kesempatan kepada anak untuk belajar karena ketika anak mulai membaca, secara tidak disadari mereka akan terus menggali informasi akan subjek yang menarik perhatian mereka, terlebih ketika membaca buku cerita bergambar, anak akan terdorong untuk berimajinasi dari apa yang

mereka baca dan mereka lihat, membangun imajinasi dan membuat cerita tersebut menjadi ‘hidup’.

- b. Buku cerita bergambar sebagai pengembang kepribadian anak
Membaca buku dapat meningkatkan antusiasme anak. Balita yang membaca buku cerita bergambar akan sangat sensitif terhadap antusiasme yang terjadi ketika buku dibuka ke halaman yang berikutnya.
Buku juga mendorong dan memberikan semangat kepada mereka yang membacanya. Dengan membacanya anak menjadi lebih mudah untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya.
- c. Buku cerita bergambar sebagai hiburan
Buku cerita bergambar sebagai sarana hiburan dapat membantu mengisi waktu-waktu senggang yang dimiliki. Isi cerita yang ringan dengan visual yang menarik tentu akan memberikan hiburan dan dapat memancing imajinasi bagi yang membacanya.

Buku cerita ini akan mengangkat tema peribahasa Indonesia di mana akan menggunakan fabel (cerita binatang) sebagai pendekatannya. Tema keseluruhan dari fabel ini adalah persahabatan, di mana di dalam cerita ini akan diselipkan edukasi berupa peribahasa beserta artinya. Penggunaan fabel sebagai pendekatan adalah dikarenakan agar *target audience* lebih tertarik dan antusias dalam membaca buku ini dan dapat lebih mengembangkan imajinasi mereka.

Peribahasa adalah kalimat atau kelompok perkataan yang tetap susunannya dan biasanya mengiaskan maksud tertentu. Makna peribahasa yang terkandung di dalamnya sangat dalam dan bijak. Oleh sebab itu untuk mengungkap makna peribahasa diperlukan ulasan yang panjang. Peribahasa tidak seperti kata-kata dalam puisi yang dikenal siapa penulisnya. (Ahira, par. 1)

Peribahasa dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yakni sebagai berikut (Ahira, par. 3):

- a. Pepatah
Pepatah adalah peribahasa yang mengandung nasihat atau ajaran.
Pepatah memiliki makna peribahasa yang sangat luhur, sebagiannya bisa terkesan sakral. Ajaran yang terkandung di dalamnya mencerminkan filosofi budaya tertentu, sehingga sering kita jumpai pepatah sebagai bagian dari adat suatu masyarakat. Seperti halnya pepatah Sunda, pepatah Jawa, pepatah Madura, dan lain sebagainya. Demikian juga masing-masing negara punya pepatah yang khas, sehingga kita tahu ada pepatah Inggris, ada pepatah Belanda, pepatah Cina, dan lain-lain.
Pepatah lebih tepat disebut sebagai ajaran nenek moyang yang dituturkan secara turun-temurun. Setiap adat mewarisi pepatah dari para leluhur sebagai wejangan untuk penuntun hidup yang baik dan bijak. Masyarakat yang masih kuat

memegang adat, biasanya menjadikan pepatah ini sebagai pedoman hidup. Tentu ini suatu khasanah budaya yang agung, dan sangat penting untuk dilestarikan. Dengan semakin sering diucapkan atau ditulis, digunakan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan misi, maka pepatah tidak akan patah oleh perkembangan jaman.

b. Perumpamaan

Perumpamaan adalah peribahasa yang berupa perbandingan, biasanya menggunakan kata seperti, ibarat, bagai, bak, laksana, dan umpama. Makna peribahasa membuat pesan yang disampaikan menjadi lebih terkesan. Karena sifatnya yang tidak terang-terangan, maka menjadi unik dan tidak membosankan. Orang pun dapat menangkap makna peribahasa yang berbeda dari jenis perumpamaan seperti ini.

Dengan menyembunyikan makna peribahasa di balik perumpamaan, maka hal baiknya, orang tidak merasa tersinggung. Apabila kata-kata yang akan disampaikan bersifat kritikan yang tajam sekalipun, tetap terasa lembut. Perumpamaan seperti ini banyak sekali kita dapati dalam budaya tutur masyarakat kita, sehingga hampir setiap suku mempunyai peribahasa jenis perumpamaan seperti ini. Dan masing-masing khas dan unik, menjadi cerminan falsafah masing-masing suku.

c. Pameo

Pameo adalah peribahasa yang dijadikan semboyan. Makna peribahasa seperti ini biasanya tidak teralalu panjang, tetapi penuh energi.

Pameo sering berisi semangat dan harapan untuk memantapkan keyakinan. Banyak juga kata-kata mutiara orang bijak yang menjadi pameo. Sebuah kalimat unik yang memiliki daya yang tinggi dapat memberi inspirasi dan dorongan yang kuat. Terlebih apabila diucapkan oleh para tokoh yang karismatik, sentuhannya sangat terasa.

Seperti halnya pameo "hidup atau mati" yang mengelorakan semangat juang melawan penjajah. Dan tokoh-tokoh kita di jaman itu sering menggunakan semboyan-semboyan yang mengelorakan penuh dengan kekuatan jiwa. Bukan sekedar pencitraan seperti yang terjadi sekarang, semboyan apapun yang dibuat, malah kemudian menjadi bahan lecehan.

Peribahasa Indonesia mengukir dinamika interaksi bangsa Indonesia. Bagi masyarakat yang hidup sezaman dengan kelahirannya, peribahasa merupakan alat untuk memotret gejala sosial dan alam, dan, dengan caranya yang sentimental dan romantis, mengkomunikasikan ide atas peristiwa-peristiwa sinkronik sehingga menjadi transmisi dan pembelajaran kearifan. Ketika zaman berganti, peribahasa menjadi memori dan cermin bagi generasi selanjutnya. Peribahasa ini mengkomunikasikan perasaan dan cita-cita pendahulu, dan, sebagaimana warisan, mengalami tawar-menawar dalam bentuk

pemaknaan diakronik sesuai dengan kondisi zaman yang baru (Sudarsono, par. 3). Dengan kata lain, peribahasa itu memiliki kandungan nilai pendidikan dalam bidang budi pekerti, di mana peribahasa memiliki nilai moral tertentu yang terkandung di dalamnya.

Di samping itu, peribahasa juga memiliki beberapa manfaat. Beberapa manfaat dari peribahasa di antaranya adalah (Ahira, par. 25):

1. Sebagai media untuk memberikan nasihat kepada seseorang tanpa harus terkesan menggurui pada orang tersebut.
2. Peribahasa digunakan sebagai kiasan untuk menggambarkan sebuah kondisi atau sikap seseorang. Seperti peribahasa tong kosong nyaring bunyinya, ditujukan bagi seseorang yang suka mengumbar kata-kata biasanya adalah orang yang tidak memiliki kemampuan.
3. Peribahasa berguna untuk memberikan pujian kepada seseorang atau sesuatu secara halus.
4. Peribahasa bermanfaat untuk menunjukkan perumpamaan atas sesuatu. Seperti peribahasa "bagai pinang dibelah dua" yang mengacu pada makna adanya dua obyek yang memiliki kemiripan sehingga nyaris tidak terdapat perbedaan pada keduanya.

Di sisi lain, peribahasa Indonesia merupakan bagian dari kurikulum pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di bangku sekolah, sehingga pembelajaran peribahasa Indonesia ini tidak hanya sebagai bagian dari pembelajaran budaya dan moral, namun juga dapat menjadi pembelajaran di dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Peribahasa yang akan dibahas dalam perancangan ini adalah peribahasa yang bersifat nasihat. Berikut adalah peribahasa yang akan dibahas beserta artinya (Chaniago):

- a. Adat hidup tolong menolong, adat mati jenguk menjenguk – Dalam hidup harus bergaul dan bermasyarakat, saling tolong menolong dan jenguk menjenguk di kala susah dan senang.
- b. Bermain air basah, bernain api letup – Setiap perbuatan atau pekerjaan selalu mengandung resiko.
- c. Berguru kepalang ajar bagi bunga kembang tak jadi – Pekerjaan yang dilakukan tanggung-tanggung tidak akan mencapai hasil yang baik.
- d. Akal tak sekali tiba – Tidak ada suatu usaha yang langsung sekali jadi dan sempurna.
- e. Berani karena benar, takut karena salah – Berani berbuat dan menanggung resiko apapun bila merasa benar.
- f. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh – Kuat jika bersatu, lemah jika terpecah belah.
- g. Malu bertanya sesat di jalan – Bila tidak mau berusaha tidak akan meraih tujuan.
- h. Sambil menyelam minum air – Melakukan beberapa pekerjaan sekaligus.

- i. Sepandai-pandainya tupai melompat, sekali akan jatuh – Sepandai-pandainya orang sesekali akan salah.
- j. Berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ke tepian – Bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian.
- k. Esa hilang, dua terbilang – Berusaha dengan gigih untuk meraih tujuan.
- l. Terlentang sama makan abu, tengkurap sama makan tanah – Kesetiaan dalam persahabatan, sehingga ikhlas dalam menjalani hidup, baik suka maupun duka.
- m. Waktu adalah uang – Memanfaatkan waktu sebaik-baiknya.
- n. Kalah jadi abu, menang jadi arang – Permusuhan akan merugikan kedua belah pihak.
- o. Pikir dahulu pendapatan, sesal kemudian tidak berguna – Berpikir sebelum bertindak.
- p. Badai pasti berlalu – Segala penderitaan akan ada akhirnya.
- q. Rumput tetangga selalu lebih hijau – Apa yang dimiliki orang lain terlihat lebih indah daripada apa yang dimiliki dirinya sendiri.
- r. Sedia payung sebelum hujan – Membiasakan diri untuk melakukan persiapan yang cukup.
- s. Anjing menggonggong, khafilah berlalu – Biarpun banyak rintangan dalam usaha kita, kita tidak boleh putus asa.
- t. Seperti sendok dengan periuk sentuh menyentuh – Ada kalanya terjadi perselisihan dengan sahabat.

Hasil Wawancara

Dari hasil wawancara yang dilakukan, sebagian besar dari *target audience* mengalami kesusahan dalam mempelajari peribahasa. Selain wawancara dilakukan terhadap *target audience* itu sendiri, wawancara juga dilakukan terhadap orang tua, terutama ibu-ibu karena ibu dianggap lebih berperan dalam proses dan perkembangan belajar anaknya, di samping itu wawancara juga dilakukan terhadap guru Sekolah Dasar mengenai bagaimana pribadi dan proses pembelajaran anak itu sendiri.

Dari wawancara yang dilakukan terhadap *target audience*, didapatkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Mempelajari peribahasa sulit dikarenakan peribahasa jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mempelajari peribahasa sulit dikarenakan kata-kata peribahasa yang relatif sulit dimengerti.
- c. Sebagian besar dari *target audience* mengerti bahwa peribahasa mengandung nilai moral.
- d. Sebagian besar dari *target audience* menyukai membaca buku cerita.
- e. Sebagian besar dari *target audience* menyukai gambar berupa kartun dibandingkan gambar realis.
- f. Sebagian besar dari *target audience* menyukai pewarnaan yang kontras/ *colorfull* dibandingkan dengan pewarnaan *monochrome*.

Dari wawancara yang dilakukan terhadap orang tua *target audience* didapatkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Sebagian besar dari orang tua merasa anaknya mengalami kesulitan dalam mempelajari peribahasa Indonesia sebagai kurikulum pelajaran Bahasa Indonesia dikarenakan beberapa hal yaitu: jarang digunakan dan struktur kalimatnya yang tidak berhubungan dengan artinya.
- b. Sebagian besar dari orang tua merasa pembelajaran budaya Indonesia sangat penting dilakukan untuk anak-anaknya.
- c. Semua orang tua merasa memerlukan pembelajaran moral untuk anak-anaknya.

Dari wawancara yang dilakukan terhadap guru. Didapatkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Sebagian besar *target audience* memiliki kesusahan dalam mempelajari peribahasa Indonesia sebagai kurikulum pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Guru merasa bahwa pembelajaran budaya Indonesia sangat dibutuhkan untuk muridnya.
- c. Guru merasa bahwa pembelajaran moral sangat penting dilakukan terhadap murid dikarenakan pada kurikulum yang baru, penilaian yang dilakukan terhadap murid tidak hanya berupa penilaian dari pemahaman murid itu sendiri terhadap pelajaran, melainkan bagaimana pribadi anak itu sendiri baik berupa kehidupan sosial dan sikap murid itu sendiri. Di sisi lain, murid-murid sekarang semakin terpengaruh dengan lingkungan dan teknologi sehingga pembelajaran moral dibutuhkan.

Hasil Observasi Buku Pesaing

Observasi buku pesaing dilakukan di toko buku Gramedia dan TGA. Dari observasi yang dilakukan didapatkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Terdapat banyak buku pembelajaran berupa buku cerita bergambar.
- b. Buku pembelajaran disajikan secara menarik dan *colourfull*.
- c. Buku cerita anak didominasi oleh gambar dan dilengkapi dengan teks.
- d. Pewarnaan dari buku anak didominasi oleh warna-warna yang kontras dan cerah.
- e. *Activity book* yang terdapat di pasaran didominasi oleh buku yang diperuntukkan untuk anak usia TK (biasanya berupa buku *sticker* dan buku mewarnai), sedangkan untuk anak usia SD kurang.
- f. Penggunaan bahasa yang digunakan dalam buku adalah bahasa yang mudah ringan.

Analisis Kelemahan dan Kelebihan

Buku yang dirancang visualnya akan dirancang sesuai dengan kesukaan dari *target audience*, sehingga dapat menjadi sebuah media penyampaian pesan dan pembelajaran yang efektif. Tidak hanya dapat mengajarkan budaya dari bangsa Indonesia, dari segi

content message, buku ini juga mengajarkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam peribahasa Indonesia. Dari segi fisik, buku yang dirancang adalah buku yang bukan hanya menjadi hiburan namun juga memuat isi pembelajaran bagi anak. Kelemahan dari perancangan ini adalah harga buku yang cenderung akan lebih mahal dibandingkan dengan buku lainnya.

Analisis Prediksi Dampak Positif

Dampak positif yang diharapkan dalam perancangan buku cerita ilustrasi ini adalah antara lain:

- Dapat mengenalkan peribahasa Indonesia sebagai bagian dari budaya bangsa Indonesia.
- Dapat menanamkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam peribahasa Indonesia pada *target audience*.
- Memudahkan *target audience* dalam mempelajari peribahasa Indonesia sebagai bagian dari kurikulum pelajaran Bahasa Indonesia.
- Membantu peningkatan nilai pelajaran Bahasa Indonesia yang semakin parah dari tahun ke tahun.
- Meningkatkan minat baca pada *target audience* sekaligus meningkatkan manfaat buku cerita sebagai media pembelajaran anak.

Kesimpulan dan Usulan Pemecahan Masalah

Dari observasi yang dilakukan dapat diketahui bahwa kebanyakan dari *target audience* mengalami kesulitan dalam mempelajari peribahasa karena penggunaannya yang jarang dan struktur dari kata-katanya yang sulit dimengerti. Di samping itu, guru dan orang tua merasa pembelajaran budaya Indonesia dan pembelajaran moral dibutuhkan untuk anak-anaknya. Di samping itu, didapatkan pula hasil bahwa sebagian besar *target audience* menyukai gambar visual berupa kartun dan dengan pewarnaan yang cerah. Dari observasi yang telah dilakukan maka akan dibuat sebuah buku cerita yang dapat membantu *target audience* dalam mempelajari peribahasa Indonesia sebagai bagian dari kurikulum pelajaran Bahasa Indonesia dan membantu mengajarkan nilai moral pada mereka.

Tujuan Interaktif

Tujuan dari perancangan buku cerita ini adalah untuk mengenalkan peribahasa Indonesia sebagai warisan budaya dari bangsa Indonesia, di samping itu juga untuk memudahkan pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai bagian dari kurikulum di bangku sekolah.

Target

Target Audience

Target audience dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Usia 7-12 tahun, jenjang pendidikan Sekolah Dasar
- Jenis kelamin laki-laki dan perempuan
- Status ekonomi sosial menengah ke atas

- Memiliki semangat belajar yang tinggi
- Suka membaca buku
- Bertempat tinggal di Surabaya

Target Market

Sedangkan *target market* dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Orang tua anak usia 7-12 tahun
- Orang tua yang diutamakan ibu karena ibu lebih terlibat dalam perkembangan pendidikan anaknya.
- Orang tua yang mengerti seluk beluk perkembangan pendidikan anak di sekolah.
- Target lain di mana target ini memiliki ketertarikan terhadap buku yang dirancang dan memiliki daya beli.

Isi dan Tema

Buku cerita ini akan mengangkat tema peribahasa Indonesia di mana akan menggunakan fabel (cerita binatang) sebagai pendekatannya. Tema keseluruhan dari fabel ini adalah persahabatan, di mana di dalam cerita ini akan diselipkan edukasi berupa peribahasa beserta artinya.

Jenis Buku

Buku yang akan dirancang adalah berupa *chapter books*. Pemilihan jenis buku ini mempertimbangkan kecocokan dengan *target audience* yaitu anak usia 7-12 tahun. *Chapter books* terdiri dari naskah setebal 45-60. Kisahnya lebih padat dibanding *genre transition books*, walaupun tetap memakai banyak ramuan aksi petualangan. Pada buku juga akan diselingi informasi-informasi edukasi mengenai peribahasa Indonesia sehingga pembaca dapat sekaligus mempelajari peribahasa beserta artinya.

Format dan Ukuran Buku

Buku akan dijilid *hard cover* dengan ukuran 19cm x 24cm dengan jumlah sekitar 45-60 halaman. Buku cerita akan ditambahkan dengan halaman-halaman interaktif dan selingan edukasi. Berikut adalah isi dari buku cerita yang akan dirancang:

- Cover depan
- Halaman *cover* dalam
- Halaman hak cipta
- Halaman isi
- Rangkuman
- Kuis
- Cover belakang

Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah yang akan digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah bahasa Indonesia dengan kosakata yang sederhana dan tidak asing bagi anak-anak sehingga mereka mudah mengerti maksud dari alur cerita yang dibuat. Akan digunakan pula bahasa sehari-hari. Teknik penceritaan dalam buku ini dilakukan oleh pembaca, di mana pembaca di sini adalah orang di luar tokoh dalam cerita.

Gaya Visual Grafis

Buku cerita yang dirancang berbentuk 2 dimensi di mana menggunakan gambar kartun sebagai ilustrasinya. Kartun adalah gambar dengan penampilan lucu yang mempresentasikan suatu peristiwa. Kartun dapat digunakan sebagai ilustrasi, misalnya dalam buku, majalah, atau kartu ucapan (Wikipedia). Pemilihan kartun sebagai gaya visual grafis adalah karena kartun merupakan hal yang disukai dan sering dijumpai oleh anak-anak dalam media cetak maupun elektronik.

Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi yang akan dipakai adalah berupa kartun yang akan diwarnai dengan teknik blok. Pewarnaan gelap terang juga akan diwarnai dengan teknik blok sehingga gambar terlihat lebih jelas. Pewarnaan dari teknik visualisasi ini akan menggunakan warna panas sebagai dominasi sehingga dapat menarik perhatian dari anak-anak dan membuat mereka antusias dalam membaca buku ini.

Teknik Cetak

Teknik cetak yang digunakan adalah cetak *offset*. Cetak *offset* adalah teknik cetak yang banyak digunakan, di mana citra (*image*) bertinta ditransfer (atau di- "offset") terlebih dahulu dari plat ke lembaran karet, lalu ke permukaan yang akan dicetak. Ketika dikombinasikan dengan proses litografi, yang berdasarkan pada sifat air dan minyak yang tidak bercampur, maka teknik *offset* menggunakan sebuah pemuat citra yang rata (*planographic*) di mana citra yang akan dicetak mengambil tinta dari penggulung tinta (*ink rollers*), sementara area yang tidak dicetak menarik air, menyebabkan area yang tak dicetak bebas tinta. (Wikipedia)

Pemilihan teknik cetak ini dikarenakan oleh hasil mutu yang baik, di samping itu dengan menggunakan teknik cetak ini buku yang dicetak dapat dicetak dengan waktu yang relatif singkat dan kuantitas yang banyak dengan harga yang relatif lebih murah.

Judul

Judul dari buku cerita ilustrasi ini adalah Kisah Tiga Sahabat dan Singa – Yuk, Belajar Peribahasa!

Sinopsis

Di dalam hutan tinggalah tiga binatang yang bersahabat yaitu beruang, rubah, dan tupai. Mereka hidup bersama dan suka saling membantu, tetapi tidak jarang mereka juga bertengkar atas hal-hal kecil, entah itu berebut makanan dan iri satu sama lain. Suatu ketika musim hujan akan datang, ketika musim hujan badai akan sangat keras sehingga mereka membutuhkan tempat untuk berteduh, mereka pun mencari kayu untuk dijadikan rumah yang bisa mereka tinggal selama musim hujan. Suatu ketika saat beruang mencari bahan untuk membangun rumah mereka, ia bertemu dengan seekor singa. Singa mengajaknya untuk bekerja sama dengannya untuk

memakan kedua sahabatnya yaitu tupai dan rubah. Singa mengajaknya untuk menjebak kedua sahabatnya. Beruang menjadi sedikit terpengaruh untuk bekerja sama dengan singa, akhirnya dia mencoba untuk menjebak kedua sahabatnya namun tidak berhasil, meskipun demikian ia merasa bersalah terhadap dua sahabatnya. Sampai pada akhirnya rubah dan tupai mengetahui ulah dari beruang dan merasa marah, tupai merasa sangat marah terhadap beruang, namun rubah menasihatnya untuk tidak terlalu emosi. Di sisi lain, rubah juga pergi menemui beruang dan mengingatkan beruang terhadap kisah persahabatan mereka, beruang menjadi sangat merasa bersalah dan mengaku kepada rubah apa yang dialaminya, bahwa singa mempengaruhi untuk menjebak tupai dan rubah. Akhirnya beruang meminta maaf dan mereka bertiga kembali hidup bersama, sampai suatu ketika saat mereka berjalan-jalan di hutan, mereka melihat singa terjebak dalam perangkap manusia, singa meraung-raung karena terperangkap jaring buatan manusia. Rubah mengajak beruang dan tupai untuk membantu singa, tetapi pada awalnya mereka menolak ajakan rubah. Mereka menolak karena singa dulu mencoba untuk memisahkan persahabatan mereka. Tetapi dengan bujukan rubah akhirnya mereka membantu singa agar keluar dari perangkap manusia. Singa merasa bersalah atas perbuatannya pada tupai dan rubah dan meminta maaf pada mereka. Akhirnya mereka berempat menjadi sahabat yang karib dan suka membantu dan menolong satu sama lain.

Deskripsi Tokoh

Tokoh yang terdapat dalam cerita ini antara lain:

- Rubi si rubah, Rubi adalah binatang yang cerdas dan suka menolong, ia sangat menyayangi kedua sahabatnya. Dibandingkan dengan beruang dan tupai ia adalah yang paling bijaksana dan pengertian, sehingga di saat kedua sahabatnya bertengkar ia akan senantiasa menenangkan keduanya.



Gambar 1. Karakter Rubi

- b. Tupi si tupai, Tupi adalah binatang yang sedikit pemalu dan cengeng, ia juga menyayangi kedua sahabatnya. Terkadang ia mudah tersinggung dan itulah yang membuatnya suka bertengkar dengan beruang yang suka menjahilinya. Namun di balik lubuk hatinya ia sangat menyayangi beruang.



Gambar 2. Karakter Tupi

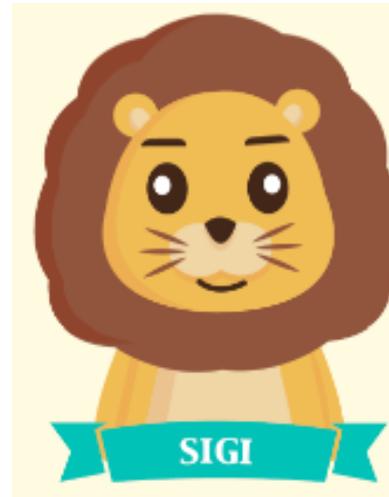
- c. Beri si beruang, Beri adalah binatang yang riang dan mudah dipengaruhi, oleh karena itu ketika diajak singa untuk menjebak kedua sahabatnya ia terpengaruh, namun ia juga merasa bersalah ketika ia teringat akan masa yang dilalui mereka bertiga saat bersahabat dan akhirnya menyesal atas perbuatannya.



Gambar 3. Karakter Beri

- d. Sigi si singa. Sigi sekaligus merupakan tokoh antagonis dalam cerita ini. Sigi adalah binatang yang licik, ia iri dan tidak suka melihat binatang lain bersahabat. Ia hidup seorang diri, ia tak memiliki saudara, dan kedua orang tuanya sudah mati. Suatu ketika ia bertemu dengan beruang dan ia mengajak beruang untuk bekerja sama dengannya untuk menjebak rubah dan tupai.

Namun, ketika ia terperangkap, rubah, beruang, dan tupai membantunya untuk lepas dari perangkap manusia, ia pun merasa bersalah dan meminta maaf kepada mereka.



Gambar 4. Karakter Sigi

Penjaringan Ide Karakter Utama dan Tokoh

Karena cerita yang dirancang berupa fabel, maka tokoh-tokoh yang digunakan dalam cerita ini adalah binatang. Penjaringan ide dari tokoh-tokoh ini dengan menggunakan binatang yang biasanya hidup di hutan, menyesuaikan dengan *setting* dari cerita, yaitu hutan. Binatang-binatang itu di antaranya adalah Tupi si tupai, Rubi si rubah, Beri si beruang, dan Sigi si singa, di mana setiap pribadi dari tokoh-tokoh ini memiliki sifat yang berbeda-beda yang memicu konflik dalam cerita ini, di mana nantinya ada salah satu dari tokoh yang menjadi perantara yang bijaksana sehingga keempat tokoh dapat bersatu. Penggunaan binatang sebagai karakter dalam cerita ini dimaksudkan untuk pembaca lebih tertarik dalam membaca cerita ini sekaligus dapat menyerap pesan pembelajaran yang terdapat dalam cerita ini karena disampaikan dengan cara yang *fun*, sekaligus dapat lebih mengembangkan imajinasi mereka.

Storyline

- Di sebuah hutan, tinggalah tiga binatang yang bersahabat. Mereka adalah Rubi si rubah, Tupi si tupai, dan Beri si beruang. Mereka saling menyayangi satu sama lain dan suka saling membantu, namun tak jarang pula mereka bertengkar hanya karena hal-hal kecil, terutama si Tupi dan Beri.
- Di suatu sore, ketiga binatang itu sedang bersantai, tiba-tiba Tupi berkata, “Ber, kamu enak sekali ya badanmu besar jadi binatang-binatang lain takut padamu, sedangkan aku tubuhku kecil.” Lalu beruangpun berkata, “Aku juga iri padam karena kamu memiliki tubuh yang kecil, kamu bisa melompat-lompat dan berlari dengan cepat, sedangkan karena tubuhku yang berat ini, jalanku pun lama.”

- c. “Sudahlah, kalian jangan bertengkar, **rumpuk tetangga memang lebih hijau**, kalian kan bisa saling membantu dan menutupi kekurangan kalian,” kata Rubi.
- d. Tanpa mempedulikan perkataan Rubi, Tupi pun mulai memamerkan keahliannya melompat, sambil melompat ia berkata, “Lihat Ber, aku bisa melompat-lompat, hahaha!”. Sehingga tanpa sadar, ia menyangkut batu saat melompat, lalu terjatuh. Melihat hal itupun, Beri tertawa dan berkata, “Hahaha! Makanya hati-hati dong, pantas ada pepatah **sependai-pandainya tupai melompat, sesekali akan jatuh**”. Mendengar hal itu, Tupi pun menangis dan berkata, “Huaaa, beruang jahat Rubi!” Melihat hal itu Rubi pun meleraikan mereka dan mengajak mereka untuk saling minta maaf.
- e. Ketika itu, hampir tiba saatnya musim hujan. Rubi pun mengajak sahabat-sahabatnya untuk mengumpulkan kayu untuk membangun tempat berlindung di saat hujan. “Teman-teman, ayo kita cari kayu untuk membangun tempat berlindung di musim hujan”, ajak Rubi. Beri yang saat itu sedang beristirahat memilih untuk tidur dan tidak mendengarkan Rubi. “Ngapain Rub, musim hujan kan masih lama,” kata Tupi. Lalu Rubi berkata, “Kita harus **sedia payung sebelum hujan!** Setelah tempat berlindung jadi kan kita bisa tenang dan senang, seperti pepatah **berakit-rakit ke hulu, berenang-renang ke tepian.**”
- f. Mereka pun mulai mencari kayu dengan semangat. Karena badannya yang kecil, Tupi dan Rubi hanya bisa membawa satu batang kayu itupun sudah sangat berat bagi mereka, sedangkan beruang dapat membawa tiga batang kayu sekaligus karena tubuhnya yang besar. Tupi pun beristirahat setelah membawa beberapa kayu dan berkata, “Duh, aku capek banget!”. Rubi pun berkata, “Iya, aku juga! Huh! Tapi memang, **bermain air basah, bermain api letup!** Semua mengandung risiko, Tup.”
- g. Sudah beberapa jam berlalu, Tupi semakin malas mencari kayu karena capek, lalu ia pun berkata, “Duh, kok nggak selesai-selesai sih, memang benar pepatah **akal tak sekali tiba.**” Mendengar itupun, maka Beri berkata, “Yuk semangat! Jangan mengeluh terus teman, semua tidak boleh dikerjakan tanggung-tanggung karena **berguru kepalang ajar bagai bunga kembang tak jadi.** Semangat, semangat!”
- h. Karena teman-temannya capek dan sedang beristirahat, akhirnya Beri pun mulai pergi mencari kayu sendiri di hutan, karena terlalu asyik mencari kayu pun tersesat. “Wah, dimana ya aku? Aku tak pernah jalan sejauh ini di dalam hutan dan sekarang aku nggak tahu cara kembali ke tempat Tupi dan Rubi, sedangkan aku harus cepat kembali sebelum mereka mencemaskan aku,” keluhnya.
- i. Lalu ia pun melihat Sigi, dan mengumam, “Aku harus bertanya pada Sigi bagaimana cara kembali, tapi aku takut padanya, dia kan binatang yang jahat.” Lalu ia membulatkan tekadnya untuk bertanya pada Sigi, “Aku kan tidak bersalah apapun padanya. **Berani karena benar, takut karena salah**, Ber! Daripada, **malu bertanya sesat di jalan** lebih baik aku bertanya padanya”, katanya pada diri sendiri. Akhirnya Beri pun mendekati Sigi, dan berkata, “Sigi, tolong beritahu aku jalan kembali ke dekat sungai karena teman-temanku menunggu aku di sana, aku tersesat karena mencari kayu”
- j. Lalu Sigi pun berkata, “Hai, siapakah ini? Tumben kau datang ke daerahku, biasanya kau hanya suka berada di pinggir sungai bersama dua teman mungilmu itu, hahaha!”. Lalu Beri pun menjawab, “Iya aku tersesat, tolong beritahu aku cara kembali ke pinggir sungai”. Sigi pun menjawab. “Tenang, akan kuberitahu kau jalan kembali, asalkan kau mau membantu aku untuk menjebak kedua temanmu itu, hahaha!”. Akhirnya Sigi pun memberitahu Beri untuk membawa temannya ke daerahnya besok. “Oke, kutunggu kau besok hahaha!”. Beri pun menjawab, “Tetapi aku tidak janji dapat membawa mereka ke sini ya.”
- k. Setelah itu, Beri pun kembali, di dalam perjalanan ia bingung apa yang harus ia lakukan. Ia pun lebih menyendiri dibanding biasanya. Sedangkan, Rubi dan Tupi bersenda gurau. “Wah, ngapain kamu, Rub? Mencari makan dan mencari kayu?”, kata Tupi yang melihat Rubi sejak tadi mengunyah-ngunyah buah saat mencari kayu. “Iya dong Tup, **sambil menyelam minum air.**”, kata Rubi sambil tertawa. Tupi pun menjawab, “Hahaha, ada-ada saja kamu, Rub! **Waktu adalah uang** ya! Jadi harus memanfaatkannya sebaik mungkin.”
- l. Akhirnya menjelang sore, tempat berlindung mereka pun selesai, mereka bertiga pun senang. “Aaahhh, akhirnya selesai juga! Ini karena kita semua berusaha dengan gigih, seperti pepatah **esa hilang, dua terbilang,**” kata Rubi. Lalu Beri dengan ragu-ragu berkata pada kedua temannya, “Teman, ayo besok kita pergi, saat mencari kayu tadi aku menemukan tempat yang sangat indah dan aku ingin menunjukkannya kepada kalian!”. Tupi dan Rubi pun bersama-sama mengangguk dan berkata, “Oke!”
- m. Keesokan harinya, mereka pun berjalan dan mengikuti Beri tanpa mengetahui bahwa Beri akan menjebak mereka ke tempat tinggal singa. Di perjalanan, hati Beri tak enak, ia tak tega terhadap dua temannya, namun di sisi lain, ia juga takut kepada Sigi. Akhirnya ia berhenti berjalan dan mengaku, “Teman, kita tidak perlu pergi ke tempat itu. Sebenarnya, aku disuruh oleh Sigi untuk menjebak kalian berdua, aku bertemu dengannya kemarin dan ia menyuruhku untuk

- menjebak kalian berdua. Sebaiknya kita pulang sebelum Sigi datang.”
- n. Mendengar perkataan Beri pun, Tupi mulai marah dan kecewa, lalu berkata, “Jadi kau mau menjebak kami! Kami ini temanmu, Ber! Tegatganya kamu mau menjebak kita! Ayo, Rub kita pulang!”. Rubi pun yang juga kaget belum sempat berkata apa-apa kepada Beri saat Tupi menggandeng tangannya dan mengajaknya pulang.
 - o. Lalu, setelah itu Beri semakin menyesali perbuatannya, sampai suatu hari Rubi datang padanya dan berkata, “Ber, aku tahu kamu tidak bermaksud menjebak aku dan Tupi. Aku tahu kamu menyesali perbuatanmu. Kita sudah berteman lama, aku tidak mau persahabatan kita berhenti di sini.” Lalu Beri pun menjawab, “Iya. Rub aku sangat menyesal dengan perbuatanku.” Akhirnya Rubi pun mengajak Beri bertemu dengan Tupi untuk meminta maaf.
 - p. Rubi dan Beri pun pergi menemui Tupi. Tupi yang saat itu sedang asyik makan tiba-tiba kaget melihat Beri dan berkata, “Ngapain kamu ajak dia ke sini, Rub? Apakah kamu lupa bahwa dia yang mau menjebak kita?”. Rubi pun berkata, “Tup, Beri tidak bermaksud untuk menjebak kita kok dan ia juga sangat menyesal akan perbuatannya.”
 - q. Lalu Beri pun meminta maaf pada Tupi. Lalu Rubi pun berkata, “Sudah kita berteman lagi kan? Persahabatan memang begitu, **seperti sendok dengan periuk sentuh-menyesat**”. Lalu Tupi pun berkata, “Hahaha! Oke kita harus **terlentang sama makan abu, tengkurap sama makan tanah** ya! Tidak boleh berpisah lagi.”
 - r. Persahabatan mereka pun semakin erat. Suatu hari mereka berjalan-jalan di hutan. Lalu tiba-tiba ia mendengar suara teriakan, “Tolong! Tolong aku!”. Mereka mencari asal suara itu dan menemukan bahwa suara itu adalah suara Sigi. Sigi terperangkap dalam sebuah lubang dengan jaring yang dibuat oleh manusia.
 - s. Lalu Rubi pun langsung berkata pada Tupi dan Beri, “Tup, Ber, kita harus menolong Sigi, kasihan dia”. Tupi dan Beri pun tidak setuju dengan Rubi, “Rub, apa kamu lupa dia adalah yang membuat persahabatan kita terpecah belah!”, kata Beri. “Aku juga tidak setuju kita menolong dia, **pikir dahulu pendapatan, sesal kemudian tidak berguna**, Rub!”, kata Tupi.
 - t. “Ayolah, teman. **Kalah jadi abu, menang jadi arang**, tidak ada gunanya kita bermusuhan. Adat hidup tolong menolong, adat mati jenguk-menjenguk, tema,” kata Rubi. Mereka pun memutuskan untuk membantu Sigi. “Tunggu ya Sig!” kata Rubi. Mereka bertiga pun bersusah payah mengangkat jaring itu. Tupi berkata, “Ayo jangan menyerah, **anjing menggonggong, khafilah berlalu**. Sabar ya Sig!”. Setelah beberapa saat, akhirnya jaring pun dapat

- diangkat, dan mereka bersama menarik Sigi agar dapat keluar dari lubang jebakan itu. Akhirnya Sigi pun berhasil diselamatkan.
- u. Setelah itu, Sigi pun merasa bersalah dan meminta maaf kepada Tupi dan Rubi, “Tup, Rub maafkan aku ya sudah menyuruh Beri untuk menjebak kalian. Aku menyesal. Dan terima kasih kalian sudah mau menyelamatkan aku walaupun sangat sulit. Kalian keren!”, kata Sigi. Beri pun menjawab, “Iya dong Sig, kan **bersatu kita teguh, bercerai kita runtuh**, kita bisa menyelamatkan kamu karena kita berusaha bersama.”
 - v. Akhirnya mereka berempat pun hidup bersahabat, mereka saling menyayangi dan saling membantu satu sama lain. Akibat perselisihan yang mereka lalui membuat persahabatan mereka semakin erat. Mereka mengingat saat-saat mereka terpecah-belah dan dapat kembali bersatu. “Memang **badai pasti berlalu**, setelah semua yang kita lalui kita ada di sini dan persahabatan kita semakin erat.” kata Sigi. Mereka semua pun tertawa dan berpelukan.

Gaya Layout

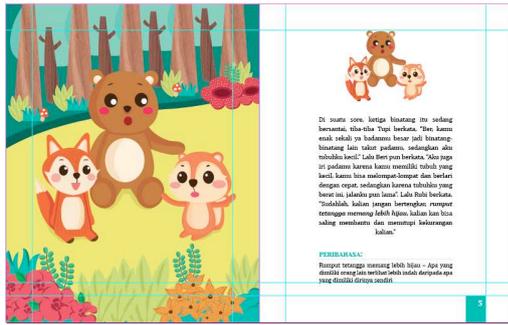
Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. (“*Layout Design*”, par. 1)

Gambar akan mendominasi halaman-halaman pada buku, sedangkan teks akan menjadi penjelasan dari gambar dan ditempatkan pada bagian *white space*, yaitu berupa *box* sehingga mudah terbaca. Penulisan dari teks akan menggunakan *single column*.

Sistem *layout* dari buku cerita ini menggunakan 2 macam *layout*, yang pertama adalah menggunakan bentuk gambar yang memenuhi kedua halaman dalam 1 *spread*. Teks pada layout ini akan diletakkan di atas bidang dengan menggunakan *single column*. Area teks diletakkan di atas gambar yang tidak terlalu ramai *detail*. *Layout* yang kedua adalah menggunakan gambar pada sisi kiri dari *spread*, sedangkan sisi kanan *spread* digunakan untuk meletakkan teks. Pada *spread* bagian kanan juga diberi gambar ilustrasi yang menjelaskan gambar pada *spread* bagian kiri.



Gambar 5. *Layout 1*



Gambar 6. *Layout 2*

Tone Warna

Tone warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah pewarnaan yang cerah/ *fullcolour*, sehingga dapat merangsang dari *target audience* untuk antusias dalam membaca cerita ini.

Tipografi

Teks dari penjelasan dalam buku akan menggunakan *font* serif yang simpel dan modern, yaitu *typeface* Cambria, sehingga dapat memudahkan pembaca, yaitu anak-anak saat membaca.

ABCDEFGHIJ abcdefghij
 IJKLMNOP klmnopqrs
 QRSTUVWX tuvwxyz
 YZ

Gambar 7. *Typeface* Cambria

Sedangkan bagian judul akan menggunakan *font* serif, yaitu *typeface* RiotSquad.

ABCDEFGH abcdefghij
 HIJKLMNO klmnopqrs
 PQRSTUWV tuvwxyz
 WXYZ

Gambar 8. *Typeface* RiotSquad

Finishing

Beberapa *finishing* yang akan digunakan antara lain:

- a. Kertas yang digunakan untuk lembar isi adalah *uncoated paper* sehingga pada halaman-halamannya dapat ditulisi oleh *target audience*.
- b. Jenis *cover* yang digunakan adalah *hard cover* dengan laminasi *glossy*.
- c. Buku akan dijilid dengan jilid yang kuat dan tidak mudah lepas.

Penjaringan Ide

Penjaringan ide dilakukan dengan membuat sketsa ilustrasi dan setting. Sketsa dasar ini merupakan

gabungan dari inspirasi desain, referensi gambar, baik dari internet maupun dalam pengalaman keseharian, yang kemudian digabungkan dengan gaya desainer sendiri sehingga menciptakan sebuah bentuk desain.

Kesimpulan

Perancangan ini dilaksanakan atas hal-hal sebagai berikut:

- a. Bahasa Indonesia merupakan jati diri dari bangsa Indonesia, di mana salah satu bagian dari bahasa Indonesia itu sendiri adalah peribahasa Indonesia. Di sini peribahasa Indonesia merupakan salah satu budaya dari Indonesia yang patut untuk dipelajari
- b. Peribahasa Indonesia ini merupakan bagian dari kurikulum pelajaran bahasa Indonesia yang diajarkan di sekolah. Dalam hal ini, peribahasa Indonesia tergolong dalam salah satu pelajaran yang sulit dipelajari karena pembelajaran peribahasa tidaklah populer dibandingkan pembelajaran bahasa Indonesia lainnya, di samping itu penggunaan peribahasa kurang relevan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Peribahasa ini mengkomunikasikan perasaan dan cita-cita pendahulu dan nilai-nilai moral sebagai pedoman bangsa Indonesia, karena peribahasa Indonesia mengandung nilai-nilai moral yang patut untuk dipelajari dan dijadikan pedoman dalam berperilaku dan bertingkah laku.

Oleh karena itu, maka dirancanglah sebuah buku cerita ilustrasi pembelajaran peribahasa Indonesia, sebagai salah satu cara yang lebih *fun* dan menarik untuk belajar peribahasa Indonesia itu sendiri, baik sebagai bagian dari pelajaran di bangku sekolah, maupun sebagai bagian dari pembelajaran moral untuk *target audience* sendiri. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan *target audience* menjadi lebih mudah dalam mempelajari peribahasa Indonesia, sekaligus dapat belajar nilai-nilai moral yang terkandung dalam peribahasa Indonesia.

Berdasarkan pengalaman dalam membuat perancangan ini, perancangan buku cerita pembelajaran Peribahasa Indonesia ini masih memiliki banyak kekurangan. Peribahasa yang dimuat dalam buku diharapkan dapat diperbanyak lagi. Dalam hal waktu, diharapkan agar waktu lebih panjang, sehingga hasil eksekusi yang dirancang dapat lebih mendalam dan maksimal.

Daftar Pustaka

Ahira, Anne. (2013). *Yuk, Kenali Ragam Peribahasa*. Diakses 4 Maret 2014 dari <http://www.anneahira.com/peribahasa-24070.htm>

- (2013). *Makna Peribahasa*. Diakses 4 Maret 2014 dari <http://www.anneahira.com/makna-peribahasa.htm>
- (2013). *Mengenal Peribahasa*. Diakses 4 Maret 2014 dari <http://www.anneahira.com/puisi-peribahasa.htm>
- Chaniago, Nur Arifin dan Bagas Pratama. (2001). *5700 Peribahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Gunawan, Sinta. (2012). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Tengah Untuk Anak-Anak Usia 6-8 Tahun*. Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra, Surabaya.
- Layout Design*. Diakses 3 April 2014 dari http://www.satriamultimedia.com/artikel_teorit_tentang_layout_desain.html
- M. I., Sudarsono. (2014). *Peribahasa dalam Pembelajaran BIPA*. Diunduh 18 Pebruari 2014 dari <http://balaibahasa.upi.edu/wp-content/uploads/downloads/2013/07/Peribahasa-Indonesia-untuk-BIPA1.pdf>
- Universitas Negeri Malang. (2009). *Prof. Dr. H. Imam Syafi'ie: "Penguasaan Bahasa Indonesia Kalangan PT Belum Menggembirakan"*. Diakses 17 Pebruari 2014 dari <http://www.um.ac.id/v2/news/2009/02/121/>