

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR DANG GEDUNAI UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Yuliana Effendy¹, P. Gogor Bangsa, S.Sn.,M.Sn.², Hen Dian Yudani,S.T.³
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Siwalankerto 121-131, Surabaya
Email: yuliana_effendy1412@yahoo.com

Abstrak

Usia 4-6 tahun merupakan masa awal munculnya sikap membangkang yang bila dibiarkan akan bertahan sampai dewasa. Dibandingkan dengan kekerasan, mengajarkan kepatuhan melalui cerita diyakini merupakan cara yang lebih baik dan efektif. Maka dari itu dirancanglah buku cerita bergambar Dang Gedunai sebagai alternatif untuk mengajarkan kepatuhan. Cergam ini disajikan dengan corak ilustrasi kartunal deformatif, beberapa lembar interaktif dan di bagian akhir disertai pertanyaan-pertanyaan untuk me-review keseluruhan cerita dan membantu anak merumuskan sendiri pesan moral dari cerita. Karena waktu yang terbatas, hasil perancangan ini belum diujicobakan secara benar sehingga tidak diketahui tingkat efektifitasnya, namun karena perancangan ini dirancang melalui metode dan prosedur ilmiah maka dapat diprediksi hasil perancangan ini efektif secara teoritis.

Kata kunci: ilustrasi, cerita bergambar, dang gedunai, anak-anak, kepatuhan.

Abstract

Title : *The Design of Dang Gedunai Illustrated Book for 4-6 Years Old Children*

4-6 years old Children are in the period when disobedience begins to turn up and need to be controlled by parents because if it does not so, disobedience will stand until the children get older. Teaching obedience trough story is believed as a better and more effective way than to do violence. For that reason, this illustrated book of Dang Gedunai is designed to offer an alternative in teaching obedience. This book appears with deformed cartoon illustration, interactive pages, and in the end of the story there are some questions to review the whole story and help the children to get the moral value by their own. Due to limited times then this illustrated book have not yet been tested properly, so it can't be known for certain levels of effectiveness. However because this project has been designed trough scientific method and procedure, it can be predicted that this picture book theoretically effective.

Keywords : *illustration,illustrated book, dang gedunai, children, obedience.*

Pendahuluan

Anak-anak pada usia 4-6 tahun masih berada pada rentang usia periode keemasan dimana pada periode ini mereka sangat peka dan sensitif terhadap berbagai rangsangan dan pengaruh dari luar. Apapun yang mereka terima akan diserap baik-baik dan menjadi faktor yang berpengaruh pada sikap dan perilaku mereka hingga dewasa. Di saat yang bersamaan anak pada 4-6 tahun mengalami fase perkembangan emosional dimana ia menjadi sangat rewel, suka

berteriak, sulit diatur, tidak patuh, dan membangkang. Anak-anak pada usia ini suka membangkang untuk menutupi ketakutan, menghindari tugas yang tidak menyenangkan baginya, atau untuk mengetahui seberapa besar kontrol yang ia miliki terhadap dunia sekitarnya (Priyatna, 2010:56-58). Perilaku melanggar aturan pada anak usia dini adalah perilaku normal namun sebaiknya tidak dibiarkan. Menurut Edwards orang tua sebaiknya mengendalikan anak yang sulit diatur selagi mereka kecil, karena perilaku yang sulit

diatur akan terbawa sampai mereka dewasa (dalam Wulandari, 2008). Sayangnya orang tua seringkali mengalami frustrasi menghadapi perilaku anaknya yang demikian sehingga pada akhirnya tidak jarang menggunakan kekerasan baik fisik maupun verbal seperti cacian atau makian pada anak. Cara ini beresiko menimbulkan perasaan ditolak, merasa tidak dicintai, minder, ketersinggungan dan bahkan dapat memicu tindak kekerasan oleh anak pada orang lain ketika mereka dewasa nanti sebagai pelampiasan perasaan dendam atas perlakuan yang mereka terima.

Cerita dongeng dapat menjadi salah satu alternatif yang lebih baik untuk mengajarkan kepatuhan pada anak. Cerita adalah cara yang efektif untuk menanamkan pesan moral untuk anak-anak usia 4-6 tahun yang belum dapat memahami konsep-konsep yang abstrak. Cerita melalui para tokohnya memberikan contoh yang nyata pada anak-anak sehingga lebih mudah dipahami. Melalui cerita anak-anak dapat menerima pesan moral dengan sendirinya tanpa merasa digurui atau dinasehati. Selain itu kegiatan mendongeng dapat membantu menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga dapat semakin mendekatkan hubungan antara keduanya. Hubungan kedekatan yang baik ini akan membuat anak merasa dicintai dan diterima sehingga dengan sendirinya anak dapat menjadi patuh.

Cerita bergambar adalah media penyampaian pesan yang kuat untuk anak-anak usia 4-6 tahun. Kelebihan cerita bergambar terletak pada adanya gambar yang menyertai cerita, dimana gambar merupakan sesuatu yang menarik bagi anak-anak dan dapat membantu anak-anak yang belum lancar membaca tulisan untuk memahami isi cerita. Gambar dapat memberikan penjelasan mengenai sesuatu yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata yang sifatnya abstrak seperti suasana atau konsep. Tulisan tanpa gambar dapat menghasilkan imajinasi dengan interpretasi-interpretasi visual yang berbeda tergantung dari intelegensi dan latar belakang setiap orang yang juga berbeda-beda, namun dengan adanya gambar yang melengkapi tulisan, perbedaan-perbedaan interpretasi tersebut dapat dibatasi sehingga informasi mengenai suatu objek dapat tersampaikan jauh lebih jelas (Istanto,2000:23-35).

Indonesia memiliki banyak sekali cerita rakyat, baik yang berupa epos, mite, maupun legenda dengan berbagai nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya. Cerita rakyat merupakan cerminan dari kehidupan, perilaku, dan pola pikir masyarakat di suatu daerah di Indonesia, sehingga melalui cerita rakyat, anak-anak tidak hanya memperoleh hiburan dan nilai moral, melainkan juga sedikit banyak dapat mengenal keragaman budaya dari setiap wilayah di Indonesia. Menurut seniman Tegal Anton Surono, cerita rakyat

merupakan gambaran otentitas masyarakat yang mencerminkan perilaku budaya masyarakat setempat. Namun, membaca cerita rakyat bukan berarti mengedepankan primordialisme, melainkan justru menghargai kebhinekaan bangsa dengan berbagai karakter budaya masyarakatnya (dalam Susilo, 2008). Sayangnya sebagian besar buku cerita rakyat yang beredar di pasaran saat ini kurang memperhatikan faktor psikologi anak. Buku cerita rakyat yang banyak beredar saat ini sangat sulit ditemui dalam bentuk seri. Saat ini yang dapat ditemui hanya berupa buku kumpulan cerita rakyat yang tebal dan minim ilustrasi, hanya terdapat satu sampai dua gambar untuk satu cerita bahkan tidak ada ilustrasi sama sekali.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dibutuhkan pengadaan buku cerita bergambar yang dapat menarik minat baca anak-anak agar pesan yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Dalam perancangan ini cerita yang diangkat adalah cerita Dang Gedunai yang berasal dari Riau. Cerita ini mengisahkan seorang anak yang tidak patuh pada nasehat orang tuanya untuk tidak memakan telur besar yang ditemukannya ketika memancing di sungai sehingga akhirnya ia menerima akibat berubah menjadi seekor naga yang menghuni lautan. Cerita ini mengandung pesan moral agar anak mau mendengarkan dan mematuhi nasehat orang tua karena nasehat orang tua diberikan dengan maksud baik agar anaknya terhindar dari keburukan. Cerita Dang Gedunai dipilih karena selain mengandung pesan moral yang sesuai untuk pemecahan masalah, dalam cerita ini terdapat nilai lebih dimana figur orang tua digambarkan sebagai orang tua yang penuh kasih sayang yang tetap mengasahi anaknya walaupun anaknya tidak patuh berbeda dengan cerita-cerita rakyat Indonesia lain dengan pesan moral sama untuk patuh pada orang tua yang pada umumnya menceritakan sosok orang tua yang tega mengutuk anaknya, sehingga cerita ini sesuai untuk anak-anak.

Metode Penelitian

Data dalam penelitian ini dibedakan menjadi data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti dalam hal ini diperoleh melalui wawancara kepada psikolog anak untuk memperoleh berbagai informasi berkaitan dengan profil anak-anak usia 4-6 tahun yang meliputi psikologi perkembangannya serta ketertarikan mereka pada buku cerita bergambar serta observasi antara lain dengan mengamati tingkah laku anak-anak usia 4-6 tahun dan orang tua dalam memilih buku cerita bergambar serta mengamati buku-buku cerita bergambar baik dari dalam dan luar negeri yang saat ini beredar di pasaran sehingga dari hal tersebut didapatkan referensi

mengenai tampilan buku, *layout*, gaya ilustrasi, serta *font* yang digemari dan efektif bagi anak-anak usia tersebut. Sedangkan data sekunder diperoleh melalui metode pengumpulan data studi pustaka untuk memperoleh berbagai data verbal maupun visual yang mendukung penelitian serta berbagai referensi untuk visualisasi cerita. Seluruh data yang diperoleh dianalisis dengan metode kualitatif dan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Metode SWOT dilakukan dengan mengkomparasikan antara produk dengan produk sejenis yang berkaitan dengan keunggulan (*strength*), kelemahan (*weakness*), kesempatan (*opportunity*), dan ancaman (*threat*).

Pembahasan

Analisis Profil Anak Usia 4-6 Tahun

Anak-anak pada usia 4-6 tahun berada dalam masa anak-anak awal dengan tahap perkembangan kognitif yang disebut pra-operasional. Pada tahap ini anak belum mampu memahami suatu konsep secara abstrak. Mereka lebih mudah memahami sesuatu yang konkrit atau nyata sehingga penjelasan yang disertai contoh-contoh akan lebih mudah untuk mereka pahami. Disamping itu mereka memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar terhadap segala hal itulah sebabnya anak-anak tidak pernah berhenti bertanya 'mengapa'. Terdapat beberapa ciri yang menonjol pada periode praoperasional antara lain egosentrisme dan animisme. Egosentrisme adalah ketidakmampuan melihat sesuatu dari perspektif orang lain selain dirinya, mereka melihat segala sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri sedangkan animisme adalah keyakinan bahwa benda mati memiliki suatu kualitas kehidupan sehingga anak-anak pada usia ini sangat menyukai hal-hal yang bersifat khayalan, imajinasi, atau fantasi.

Anak usia 4-6 mempunyai tingkat keaktifan motorik yang sangat tinggi, mereka hanya dapat duduk diam dan memusatkan perhatian dalam waktu relatif singkat (observasi 3 Maret 2013). Perhatian anak-anak sangat mudah teralihkan terutama oleh warna-warna atau sesuatu yang bergerak-gerak. Mereka cenderung kurang memperhatikan apabila diceritakan hanya melalui kata-kata (observasi 4 Maret 2013). Mereka lebih menyukai cerita yang disampaikan dengan disertai gambar-gambar atau peraga seperti boneka (percakapan pribadi, 5 Maret 2013).

Anak usia 4-6 tahun memiliki ketertarikan pada buku cerita walaupun mereka belum dapat membaca dengan lancar seperti orang dewasa. Anak-anak pada usia 4-6 tahun sudah mulai menunjukkan kemampuan membaca walaupun belum lancar dan masih dengan mengeja, sedangkan anak 5-6 tahun sudah mulai mampu

membaca lebih lancar walaupun terkadang masih sedikit mengeja terutama kata-kata yang baru mereka kenal (observasi 3 dan 4 Maret 2013). Ketika dihadapkan pada buku cerita bergambar, anak-anak pada usia 4 tahun kebanyakan melihat gambar kemudian membalik halaman ke halaman berikutnya untuk melihat gambar selanjutnya dan cenderung mengabaikan tulisan yang menyertai cerita sedangkan anak yang usianya 5-6 tahun dengan kemampuan membaca yang lebih baik selain melihat gambar juga membaca tulisannya namun ketika menemukan huruf yang tidak mereka kenali atau sulit untuk dieja, mereka cenderung melompati bagian tersebut dan apabila terlalu sering terjadi mereka akan bosan, berhenti membaca tulisan dan akhirnya melihat-lihat gambar saja (observasi 3 Maret 2013). Hal serupa juga disampaikan oleh Pratiwi Anjasari, M.Psi., bahwa Ketertarikan anak untuk melihat gambar lebih besar daripada ketertarikannya untuk membaca tulisan (percakapan pribadi 5 Maret 2013). Kosa kata dan struktur kalimat yang mereka kuasai masih terbatas. Mereka masih berada pada tahap mempelajari kalimat sederhana dan belum memahami istilah-istilah yang bersifat kiasan.

Secara emosional anak pada usia 4-6 tahun sulit diatur dan egosentrismenya masih sangat tinggi. Anak-anak pada usia ini sering menunjukkan perilaku angkuh, suka membantah, serta memunculkan sikap perlawanan dan membangkang. Namun di sisi lain mereka juga sangat peka terhadap pujian dan celaan.

Analisa SWOT

Berdasarkan survei yang dilakukan ke toko-toko buku di wilayah Surabaya, cerita Dang Gedunai saat ini hanya ditemukan dalam buku berbentuk kumpulan cerita rakyat yang berjudul Koleksi Terbaik Dongeng Rakyat Nusantara yang diterbitkan oleh Penerbit Cabe Rawit tahun 2013. Bentuk buku persegi panjang vertikal berukuran 21 cm x 29.7 cm dengan sampul *hard cover*. Jumlah halaman cerita Dang Gedunai sebanyak tiga halaman dari total tiga ratus enam belas halaman dalam buku yang memuat seratus judul cerita. Buku berjudul Penerbit Koleksi Terbaik Dongeng Rakyat Nusantara pada bagian sampul menggunakan tampilan berwarna dengan warna dominan biru dan jenis ilustrasi kartunal dengan teknik digital. Sedangkan pada bagian dalam, halaman menampilkan gambar menggunakan warna monokrom hitam putih lebih banyak dibandingkan halaman yang menggunakan gambar yang berwarna cerah. *Layout* menggunakan *column grid*, tulisan lebih mendominasi dimana dalam satu judul cerita sepanjang tiga halaman hanya terdapat satu buah gambar yang ukurannya tidak sampai setengah halaman. Jenis huruf yang digunakan adalah jenis sans serif.

dengan buku sehingga anak tidak cepat jenuh membaca.

Sedangkan kelemahannya dengan gambar yang mendominasi dan tulisan yang minim serta kalimat sederhana yang sangat singkat akan membutuhkan kreativitas ekstra bagi orang dewasa yang mendampingi anak membaca untuk mengembangkan kata-kata penceritaan.

Selain kelemahan dan kelebihan dianalisa pula mengenai kesempatan dan ancaman. Berdasarkan survei yang dilakukan ke toko buku, buku-buku cerita bergambar yang mengangkat cerita lokal sampai saat ini masih kalah populer dibandingkan buku-buku cerita bergambar impor, terbukti dengan buku-buku kategori cerita bergambar anak-anak yang *bestseller* adalah buku cerita bergambar impor yang mengangkat cerita dongeng klasik. Padahal sebenarnya saat ini orang tua mulai berminat pada cerita rakyat seiring tumbuhnya kesadaran ikut melestarikan budaya bangsa namun sayangnya hal ini tidak diikuti dengan ketersediaan buku cerita rakyat lokal yang dapat menarik minat anak-anak mereka untuk membaca sehingga akhirnya orang tua membelikan buku-buku cerita impor yang lebih disukai anak-anak.

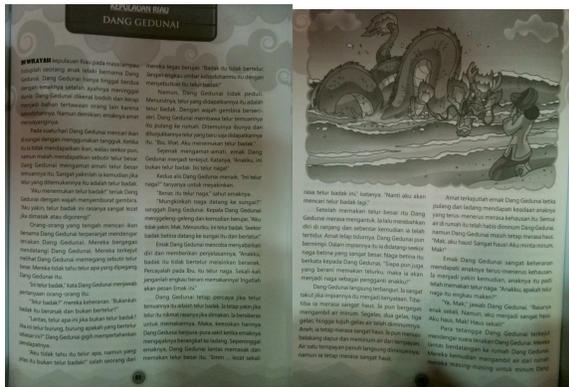
Buku-buku yang mengangkat cerita lokal tampaknya kurang mendapat perhatian baik dalam hal tampilan visual maupun pengembangan jalan cerita. Buku yang mengangkat cerita rakyat Indonesia yang banyak ditemui saat ini seperti telah disebutkan sebelumnya berupa buku kumpulan cerita, sangat sulit ditemui dalam bentuk satu buku satu cerita. Buku kumpulan cerita kurang menarik bagi anak-anak karena sangat minim gambar, mereka lebih tertarik pada buku-buku impor yang satu bukunya hanya satu cerita yang penuh gambar yang berukuran besar dan *full color* bahkan sering ditemui dalam format yang tidak biasa seperti penambahan unsur interaktif *pop-up* ataupun lembar-lembar aktivitas permainan, mewarnai, gunting tempel, dan lain-lain.

Dari hal tersebut, penulis melihat adanya kesempatan bagi buku cerita rakyat Dang Gedunai yang di rancang dibanding buku dengan tema sejenis yang berupa kumpulan cerita rakyat karena buku yang dirancang ini mengangkat cerita lokal dengan tampilan visual yang sesuai dengan ketertarikan anak-anak dan terdapat unsur tambahan berupa lembar interaktif sehingga mampu memfasilitasi keinginan orang tua yang tetap dapat berjalan serasi dengan ketertarikan anak.

Disamping adanya kesempatan di atas, juga terdapat ancaman yaitu dilihat dari perspektif penerbit, akan lebih menguntungkan menjual buku-buku impor, karena



Gambar 1. Sampul buku koleksi terbaik dongeng rakyat nusantara



Gambar 2. Halaman cerita Dang Gedunai dalam buku koleksi terbaik dongeng rakyat nusantara

Dibandingkan dengan buku cerita dengan tema sejenis yang ditemukan di pasaran tersebut, buku cerita yang dirancang memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a. Dari segi bentuk, buku dirancang persegi sehingga lebih ringkas bagi anak kecil dan tampilannya lebih manis dibandingkan dengan yang berbentuk persegi panjang. Buku yang dirancang fokus pada satu cerita saja sehingga jumlah halaman lebih tipis dibandingkan jumlah halaman buku yang berupa kumpulan cerita sehingga lebih sesuai untuk anak-anak usia 4-6 tahun yang baru belajar membaca.
- b. Dari segi tampilan visual, buku yang dirancang disesuaikan dengan ketertarikan anak usia 4-6 tahun dengan menggunakan tampilan *full color* dan lebih dominan gambar dibandingkan teks, huruf yang memiliki tingkat keterbacaan yang lebih baik bagi anak-anak, disertai beberapa halaman yang interaktif yang memungkinkan interaksi anak

hanya membeli lisensinya saja, tidak perlu berurusan dengan pengarang dan tidak perlu melakukan *editing* naskah sendiri yang menyebabkan biaya produksi tinggi dengan kemungkinan terjualnya buku yang tidak seberapa.

Strategi Kreatif

Perancangan ini secara khusus ditujukan kepada anak-anak berusia 4-6 tahun yang secara lebih rinci dijabarkan sebagai berikut.

1. Demografis : anak-anak usia 4-6 tahun, berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, lebih dikhususkan untuk anak dengan status ekonomi sosial orang tua menengah hingga atas mengingat adanya kemampuan atau daya beli kalangan tersebut untuk buku bergambar *full color* dengan beberapa lembar interaktif yang biaya produksinya cukup tinggi
2. Geografis : secara geografis bertempat tinggal di kota-kota besar di Indonesia, sesuai dengan wilayah jangkauan penerbit
3. Psikografis : suka berimajinasi, memiliki rasa ingin tahu yang besar, tertarik pada cerita dan gambar, memiliki kemampuan membaca
4. Behavioral : menyukai hal-hal yang menarik secara visual, memiliki ketertarikan pada buku dan gemar mengoleksi buku cerita bergambar

Hasil perancangan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengajarkan kepatuhan pada anak-anak usia 4-6 tahun. Dengan demikian buku cerita bergambar harus dirancang semenarik mungkin agar pesan moral dari cerita dapat tersampaikan dengan baik. Dalam hal ini sangat perlu untuk memperhatikan berbagai aspek perkembangan dan kebutuhan anak usia 4-6 tahun sehingga ditemukan konsep desain yang tepat untuk pemecahan masalah.

Berdasarkan berbagai data yang diperoleh maka disusunlah konsep perancangan yang diuraikan sebagai berikut.

1. Format buku berukuran 20 cm x 20 cm dengan gambar *full color* yang lebih dominan dibandingkan tulisan dan menerapkan *layout single page* (ilustrasi yang memenuhi satu halaman) dan *double pages illustration* (gambar ilustrasi memenuhi dua halaman terbuka pada buku) karena melihat bahwa anak memiliki ketertarikan lebih pada gambar dibanding tulisan dan mereka baru belajar membaca.
2. Corak ilustrasi yang digunakan adalah kartun deformatif yaitu bentuk-bentuk jenaka atau realis yang mengalami perubahan atau distorsi sehingga sedikit berbeda dengan bentuk nyatanya dengan mempertimbangkan bahwa anak 4-6 tahun memiliki daya imajinasi dan fantasi yang tinggi sehingga mereka cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang

berada di luar kenyataan, selain itu bentuk-bentuk ini bersifat lucu dan menghibur.

3. Teknik ilustrasi yang diterapkan adalah teknik digital berbasis *vector* dengan pertimbangan bahwa teknik ini dapat menghasilkan teknik ini dapat menghasilkan gambar yang hasilnya lebih rapi dan memungkinkan pewarnaan yang relatif lebih stabil dibandingkan dengan teknik manual sehingga gambar akan tampak lebih konsisten dan tidak membingungkan anak-anak.
4. Karakter terdiri dari Dang Gedunai, Ibu, dan Induk Naga. Karakter orang menggunakan atribut khas daerah Riau, Dang Gedunai pada kepalanya memakai destar/tanjak yaitu hiasan kepala khas laki-laki Melayu Riau yang terbuat dari kain pakaian yang dikenakan disebut pakaian teluk belanga, bentuk pakaian ini lehernya tidak berkerah dan ada kancingnya serta lengan baju panjang agak menutup pergelangan tangan, lebar dan agak longgar, bagian bawah memakai celana yang dilengkapi kain pelikat atau sarung sebagai kain samping. Tokoh Ibu rambutnya disanggul dan dilengkapi dengan penutup kepala yang disebut tengkuluk yaitu kain sebagai penutup kepala yang digunakan oleh wanita Melayu ketika pergi berladang, dan pakaian yang dikenakannya disebut baju kurung labuh. Sedangkan Induk Naga berbentuk menyerupai ular sesuai dengan pemahaman orang Indonesia mengenai naga.



Gambar 3. Karakter dalam cerita

5. Narasi menggunakan kalimat sederhana dengan pilihan kata yang denotatif serta menerapkan tipografi yang sedekat mungkin dengan huruf yang sering dipergunakan anak dalam kegiatan belajar membaca dan menulis untuk menghindari kebingungan dan kesulitan membaca yang memicu rasa jenuh karena pada dasarnya anak usia 4-6 baru belajar membaca dan menulis. Setelah melalui tahap penjarangan maka dipilihlah *typeface* Chinacat. Pada narasi, Chinacat dipadukan dengan *DropCap* dari *typeface* Gabrielle pada setiap kalimat awal narasi yang merupakan jenis *script* untuk menghindari kesan yang monoton.



Gambar 4. Typeface Chinacat



Gambar 5. Typeface Gabrielle

6. Tampilan warna yang dipilih adalah warna-warna cerah, terang, mencolok dengan pertimbangan bahwa warna-warna cerah mampu memberikan kesan anak-anak dan mudah ditangkap oleh indera penglihatan anak-anak yang baru mengenal warna.
8. Judul buku cerita bergambar hendaknya mampu mewakili keseluruhan isi cerita dan dapat menarik minat untuk memabaca lebih lanjut. Judul buku yang dirancang adalah Dang Gedunai: Asal Mula Naga di Laut. Tipografi pada judul cerita menggunakan pendekatan tipografi monogram dengan pengolahan terletak pada huruf G pada kata Gedunai yang membentuk profil naga sesuai dengan judul cerita Dang Gedunai, Asal Mula Naga di Laut. Huruf lainnya pada kata Dang Gedunai menggunakan *typeface* Bubble Gum yang tampilan stroke yang gemuk dan berkesan anak-anak, sedangkan pada kalimat Asal Mula Naga di Laut menggunakan *typeface* Chinacat yang juga diterapkan pada narasi cerita.



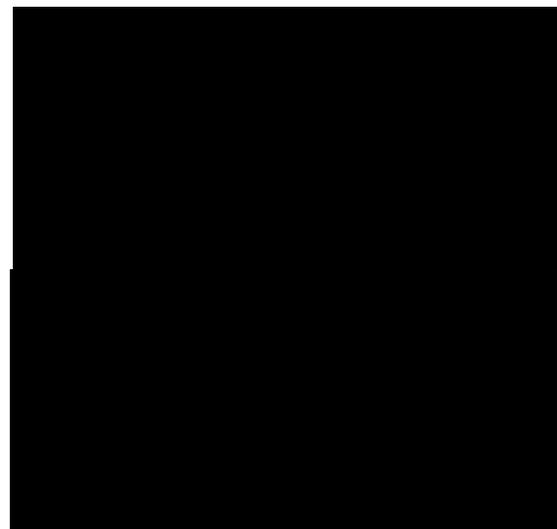
Gambar 6. Tipografi judul

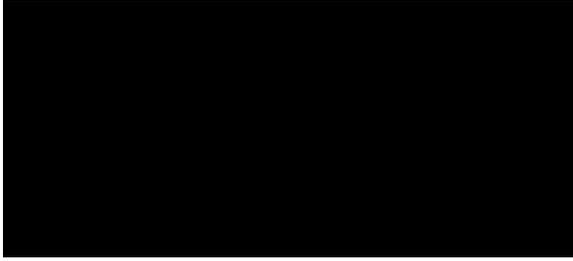
Warna dominan yang ditampilkan pada sampul adalah warna dingin seperti misalnya biru karena warna biru memiliki efek psikologis yang dapat menenangkan dan meredam energi serta sikap-sikap perlawanan sehingga penerapannya yang dominan pada buku diharapkan sedikit banyak dapat memberikan terapi pada anak yang suka membangkang. Ilustrasi pada cover dipilih dari salah satu adegan dalam cerita yang dianggap paling mewakili keseluruhan isi cerita yaitu adegan ketika Dang Gedunai membawa pulang telur naga yang didapatkannya ketika memancing.



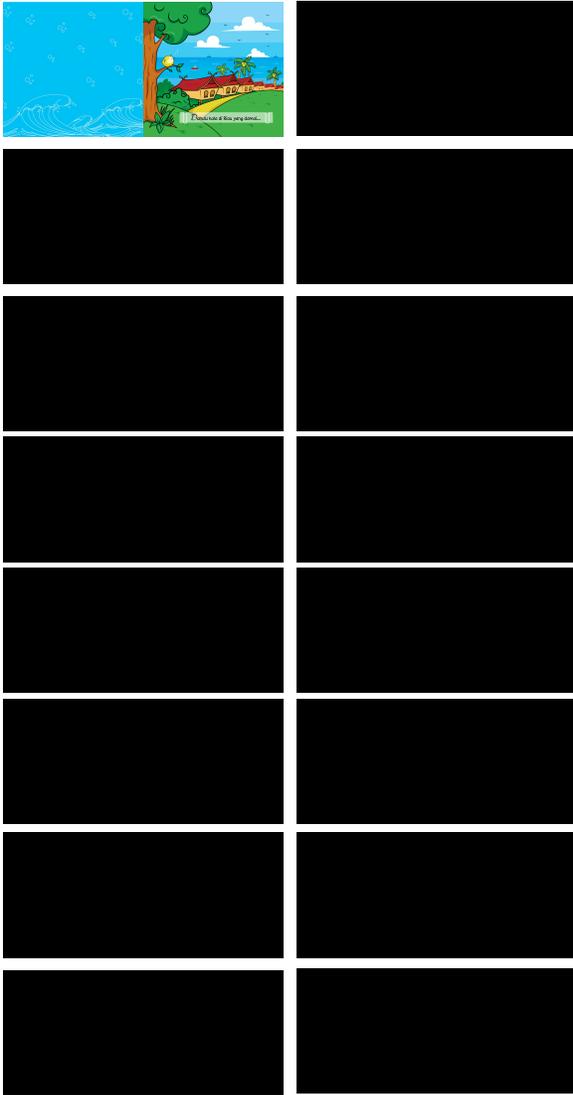
Gambar 7. Sampul buku

7. Mengingat bahwa anak memiliki pemusatan perhatian yang sangat singkat dikarenakan aspek motoriknya berada pada puncak perkembangan sehingga mereka sulit untuk duduk diam dan cenderung bergerak aktif maka ketebalan buku dirancang 30 halaman dengan tambahan lembar interaktif *hidden object* yang dapat membantu mengalihkan gerak aktif mereka kepada buku sehingga perhatian mereka dapat dipertahankan. Yang dimaksud dengan interaktif *hidden object* adalah jenis buku yang mengajak pembaca untuk menemukan objek berupa gambar yang dikamufase, tersembunyi, atau berupa kejutan seperti *pick a boo*, *pull up/pull tab* yang harus dibuka atau ditarik terlebih dahulu untuk menemukan sesuatu. Selain itu dalam narasi juga diselengi dengan pertanyaan-pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu anak yang sangat besar dan menguji pemahaman mereka akan cerita serta terdapat beberapa perintah untuk melakukan sesuatu yang juga dikenal dengan interaktif *participation* sehingga perhatian anak pada buku dapat semakin meningkat.



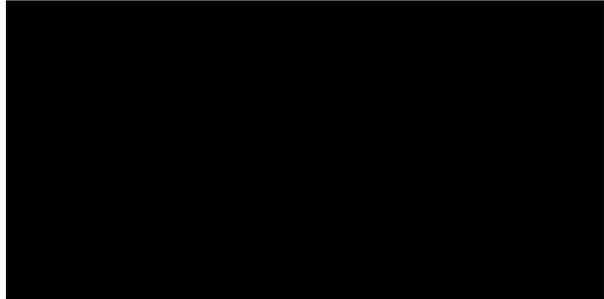


Gambar 8. Beberapa halaman interaktif pada buku

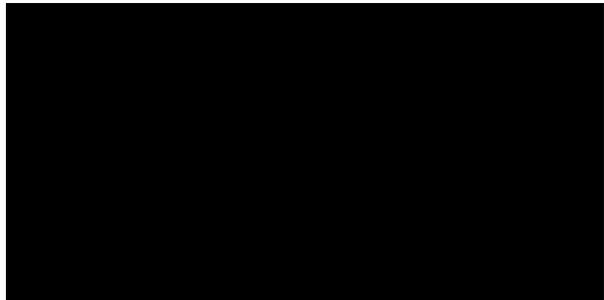


Gambar 9. Spread halaman isi 1-30

9. Dalam buku cerita bergambar Dang Gedunai terdapat juga halaman tambahan di samping halaman isi cerita yaitu halaman sampul dalam, halaman *copyright* dan halaman kepemilikan. Pada bagian latar belakangnya adalah gambar *outline* lautan sesuai judulnya yang mengandung unsur laut dan bentuk-bentuk lingkaran adalah buih-buih laut sebagai variasi untuk memperindah tampilan.



Gambar 10. Halaman sampul dalam



Gambar 11. Halaman *copyright* dan halaman kepemilikan

Media Pendukung

Dalam perancangan ini disertakan pula berbagai media sebagai pendukung karya utama. Media tersebut dirancang dengan tujuan menarik kesadaran calon konsumen akan adanya produk buku cergam moral interaktif Dang Gedunai serta mengembang-kan sikap yang mengarah pada perilaku atau tindakan calon konsumen yang mengun-tungkan pengiklan. Lokasi penempatan media adalah di toko-toko buku di seluruh Indonesia dimana buku ini dijual karena berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat pada beberapa orang tua toko buku adalah lokasi yang paling efektif. Media tersebut antara lain:

1. Poster berukuran a3 bertujuan menginformasikan mengenai adanya produk yang baru diterbitkan dan disertai penjelasan singkat mengenai produk dan keunggulannya.



Gambar 12. Poster a3

2. Rak khusus dengan *standing alone* berukuran 2m x 2.4 m yang diharapkan dapat menarik perhatian calon konsumen pengunjung toko buku untuk melihat lebih dekat serta mengarahkan langsung kepada produk.



Gambar 13. Rak khusus dengan *standing alone* tokoh

3. *Wobbler* berdiameter 10 cm bertujuan menginformasikan adanya produk baru dan diskon yang bisa diperoleh bagi pembelian pada periode tertentu.

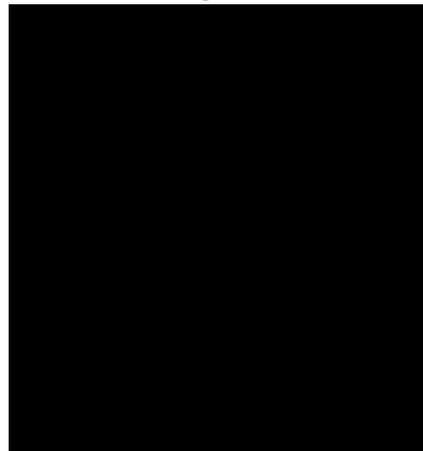


Gambar 14. *Wobbler*

4. *Gift away* sebagai bonus dan *reminder* berupa *goodie bag* berukuran 28 cm x 30 cm, pensil, dan pembatas buku berisi nasehat.



Gambar 15. *Goodiebag*



Gambar 16. Pembatas buku dan pensil

Simpulan

Hasil perancangan ini berupa buku cerita bergambar yang menawarkan alternatif untuk mengajarkan kepatuhan pada anak usia 4-6 tahun dengan cara yang lebih baik dan efektif dibandingkan melalui kekerasan. Buku yang dihasilkan haruslah menarik agar pesan moral dari cerita dapat tersampaikan dengan baik. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh pemecahan masalah antara lain dengan menerapkan corak ilustrasi kartun deformatif, tampilan buku *full color*, narasi berbahasa Indonesia dengan struktur kalimat sederhana dan disertai pertanyaan-pertanyaan yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu, penambahan lembar interaktif *participation* dan *hidden* objek yang mengajak anak berinteraksi dengan buku sehingga motorik aktif mereka dapat teralihkan dan mencegah timbulnya kebosanan, serta pada bagian akhir disertai pertanyaan-pertanyaan untuk *me-review* keseluruhan cerita dan mengajak anak untuk merumuskan sendiri pesan moral yang mereka dapatkan dari cerita. Buku hasil perancangan ini akan lebih optimal penggunaannya pada anak-anak apabila dalam membaca didampingi oleh orang tua atau orang dewasa sehingga anak yang baru belajar membaca tidak salah dalam memahami isi cerita.

Karena ketersediaan waktu, tenaga, dan biaya yang terbatas maka perancangan ini memiliki keterbatasan yaitu hasil perancangan belum sempat diujicobakan dan dievaluasi secara benar sehingga tidak ada jaminan secara empiris bahwa karya desain ini efektif, namun perancangan ini disusun melalui metode dan prosedur ilmiah sehingga dapat diprediksikan karya ini efektif secara teoritis.

Ucapan Terima Kasih

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Gogor Bangsa, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan Hen Dian Yudani, S.T selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini
2. Cons. Tri Handoko, S.Sn.,M.Hum. dan Elisabeth Christine Yuwono, S.Sn.,M.Hum. selaku dosen penguku yang telah banyak memberikan kritik dan saran yang membangun
3. Ani Wijayanti Suhartono., S.Sn.,M.Med.Kom., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.

4. Segenap dosen pengajar dan staff Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya
5. Pratiwi Anjasari, M.Psi., selaku narasumber yang telah banyak memberikan informasi yang sangat bermanfaat bagi penyusunan Tugas Akhir ini
6. Ayah, Ibu, saudara, dan para sahabat yang telah memberikan dukungan secara moral maupun material
7. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Daftar Pustaka

- Al-Qusdy, Muhaimin, dan Ulfaf Nurhidayah. (2010). *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Yogyakarta: Madania.
- Anjasari, Pratiwi. (5 March.2013).Interview.
- Asmani, Jamal Ma'mur. (2009).*Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: DIVA Press.
- "Aspek Perkembangan Kanak-Kanak".(2007). *Psykids*. Diakses 1 Maret 2013 dari. <http://www.geocities.ws/psykidsukm/perkembangan.htm>
- Backes, Laura."Understanding Children's Book Genres".(2009). Diakses 28 February 2013 dari <http://write4kids.com/colum44.html>
- Chen, Emily Chi Fen. "Children's Literature: Picture Book". (2009). Diakses 28 February 2013 dari http://www2.nkfust.edu.tw/~emchen/CLit/picturebook_media.htm
- "Children's and Young Adult Literature Section". (2003). Diakses 28 February 2013 dari <http://www.uleth.ca/edu/currlab/handouts/genres.html>
- "Children's Genres". *Breitlink* . (2003). Diakses 28 February 2013 dari http://www.breitlinks.com/my_libmedia/children's_genres.htm
- Christianti, Martha." Penanaman Nilai-Nilai Moral Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bercerita Bertema Cerita Rakyat Budaya Lokal". (2012). Diakses 28 November 2012 dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Martha%20Christianti,%20M.Pd./Penanaman%20Nilai%20Moral%20AD%20melalui%20Kegiatan%20Bercerita%20Bertema%20Cerita%20Rakyat%20Budaya%20Lokal.pdf>
- Dameria, Anne.(2007).*Color Basic*.Jakarta: Link & Match Graphic.

- Danandjaja, James.(1994).*Folklor Indonesia*.Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Glade, Debbie. *10 Elements of a Good Children's Picture Book (Fiction)*.(2012).Diakses 29 February 2013 dari <http://smartpoodlepublishing.com/blog/2012/03/28/10-elements-of-a-good-childrens-picture-book-fiction/>
- Indonesia.Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Adat Istiadat Daerah Riau*.(1977). Jakarta: Author.
- .*Geografi Budaya Daerah Riau*.(1983).Jakarta: Author.
- Istanto, Fredy..H. (January 2000). Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual. *Jurnal Nirmana* 2.1,23-35.
- John, Eltin. (2011).Upaya Meningkatkan Kedisiplinan Anak. *Jurnal Pendidikan Penabur* 10.16, 1-25. Diakses 28 November 2012 dari <http://www.bpkpenabur.or.id/files/Hal.%201125%20Upaya%20meningkatkan%20Kedisiplinan%20Anak.pdf>
- Komandoko, Gamal.(2013). *Koleksi Terbaik Dongeng Rakyat Nusantara*. Yogyakarta: Penerbit Cabe Rawit.
- Ndhara, Roswitha. *Mendisiplin Anak Dengan Cerita*.Yogyakarta: Penerbit ANDI (Penerbit Buku dan Majalah Rohani),2009.
- Nurhadiat, Dedi.*Pendidikan Seni Rupa SMP Kelas I.n.d*. Diakses 28 February 2013 dari http://books.google.co.id/books?id=1j9Nz5SnAtgC&pg=PT57&lpg=PT57&dq=macam+ilustrasi+berdasarkan+teknik&source=bl&ots=Ohl_5d4kBs&sig=R_0ZZE5Th78GzbMpjXUgU4Do6F8&hl=en&sa=X&ei=uTMvUZrsB4yGrAfoWYGYBA&redir_esc=y
- Priyatna, Andri. (2012). *Parenting Anak Bandel: Memahami, Mengasuh,dan Mendidik Anak*. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- .(2010).*Parenting for Character Building:Panduan Bagi Orang Tua untuk Membangun Karakter Anak Sejak Dini*.Jakarta: PT.Elex Media Komputindo.
- Rohmand, Mujibur. (2010).*Pakaian Tradisional Melayu Riau*. *Melayu Online*.. Diakses 6 Maret 2013 dari <http://melayuonline.com/ind/culture/dig/2663/pakaian-tradisional-melayu-riau>
- Salisbury,Martin. (2004).*Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication*. New York: Barron's Educational Series,Inc.
- Santrock, John W. (2002). *Life-span Development: Perkembangan Masa Hidup*.5th ed.Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. (2009). *Nirmana*.Yogyakarta: Jalasutra.
- Susilo, Harry.(2008).*Kearifan Lokal di Cerita Rakyat*..Diakses 28 November 2012 dari <http://edukasi.kompas.com/read/2008/11/05/23574916/Kea%20rifan.Lokal.di.Cerita.Rakyat>
- Suryadi.(2010) *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Tan, Timotius Adi dan Wenny Kristianty.(2009)*Smart Parenting*.Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Tanudjaja, Bing Bedjo. (July 2002).Bentuk-Bentuk Kartun Sebagai Medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan.*Jurnal Nirmana* 4.2,169-178.
- Watson, Robert I. and Henry Clay Lindgen.(1909). *Psychology of The Child*. 3rd ed. New York: John Wisley & Sons, Inc.
- Wildanrahmatullah. (2012).*Unsur-Unsur dalam Cerita Rakyat*. Diakses 28 February 2013 dari <http://wildanrahmatullah.com/2012/08/15/unsur-unsur-dalam-cerita-rakyat>
- Wulandari, Dewi Murfiah.(2008). *Program Penanaman Disiplin pada Anak Usia 4-6 Tahun*. (Tugas Akhir Bidang Pendidikan). Universitas Muhammadiyah, Surakarta. Diakses 12 Februari 2013 dari <http://id.pdfsb.com/readonline/59464e426577682f576e643041586c6a56413d3d-4886%20653>