

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR LEGENDA SITU BAGENDIT DARI JAWA BARAT SEBAGAI SALAH SATU SARANA PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA 4-7 TAHUN

Juanita Gunawan¹, Drs. Hartono Karnadi², Luri Renaningtyas³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,
Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia
Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya
Email : juanitagunwn@gmail.com

Abstrak

Perkembangan zaman yang semakin maju membuat orang tua lupa mengajarkan rasa saling berbagi pada anak, rasa berbagi pada anak dapat di tumbuhkan melalui media-media yang dapat menunjang seperti buku. Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah metode 5W+1H. Perancangan buku cerita bergambar ini bertujuan sebagai sarana untuk mengajarkan rasa saling berbagi kepada anak dan untuk memberikan pengetahuan terbentuknya danau Situ Bagendit ini. Buku cerita Legenda Danau Situ Bagendit ini divisualisasikan dengan menggunakan fotografi, *digital imaging*, dan ilustrasi dengan karakter yang di buat dengan *bobble head* sebagai alternatif ilustrasi untuk menarik minat anak. Perancangan buku cerita Legenda Situ Bagendit ini, dapat mengajarkan pentingnya rasanya saling berbagi pada anak.

Kata Kunci : Pendidikan Karakter ,Cerita Bergambar, Situ Bagendit, *Digital Imaging,booble head*.

Abstract

Title : *Illustrated Story Book of Situ Bagendit Legend from West Java as one of the character Education for Children aged 4-7 Years old.*

As the globalizations take over this era, parents tend to forget to teach the children about the sense of sharing. A sense of sharing can be nurtured through different kinds of media, one of which is a book. The designing method used in this design is a method of 5W + 1H (what, when, where, which, who, and how). Illustrated story book is designed in purpose to teach the sense of sharing to children and to share the origin legend of Bagendit Lake. This Storybook is visualized through photography, digital imaging, and illustration with bobble-headed characters as design alternative to attract children. This designing process of the Legend of Situ Bagendit, hopefully will teach the importance of sharing to children

Keywords: *Character Education, Illustrated, Situ Bagendit, Digital Imaging, Booble head.*

Pendahuluan

Legenda merupakan cerita rakyat yang dianggap sebagai sesuatu yang benar-benar terjadi di sebuah daerah. Legenda Situ Bagendit merupakan salah satu cerita legenda masyarakat dari Jawa Barat, Legenda ini berisi pesan bahwa “ Sifat kikir, pelit dan tamak adalah sifat buruk yang akan membawa musibah, oleh karena itu berbagilah terhadap sesama”. Hal ini lah yang perlu di ajarkan kepada anak-anak, karena di zaman yang semakin maju ini terkadang orang tua lupa untuk mengajarkan kepada anak, yang memiliki hidup yang berkecukupan untuk saling berbagi kepada sesama. Pendidikan karakter sendiri penting untuk membentuk karakter anak di usia dini.

Perkembangan moral berkaitan dengan aturan dan konvensi tentang apa yang seharusnya di lakukan oleh manusia dalam interaksi dengan orang lain. Pada umur 4-7 tahun tahap pertama perkembangan moral anak menurut Santrock J. W., (1995) berdasarkan teori piaget, (1932). Usia ini anak-anak akan mengembangkan kemampuan untuk berfikir konkret, artinya anak-anak akan melakukan hal-hal yang mereka lihat secara visual (Santrock W. J., 1995).

Pada zaman dahulu cerita legenda biasanya dibawakan melalui tembang, pagelaran seni pertunjukan, atau seorang dalang pendongeng yang menyampaikan secara verbal dihadapan para *audience*-nya. Tetapi, seiring berkembangnya

teknologi, media yang digunakan untuk menyalurkan cerita legenda yang ada pada masyarakat umumnya berupa buku. Sebuah buku cerita dengan cerita dan gambar yang baik akan membantu membentuk karakter moral pada anak (Burns, 2004). Pada umumnya untuk memvisualisasikan cerita menggunakan teknik manual (*hand drawing*), fotografi dan digital (dengan sarana komputer grafis), atau dengan penggabungan dari semua teknik diatas. *Digital Imaging* merupakan proses pengeditan pada gambar yang dilakukan untuk memanipulasi gambar dengan tujuan untuk membuat gambar sesuai dengan kebutuhan, yang tidak mungkin atau sangat sulit bila dikerjakan dengan teknik ilustrasi lainnya. Penggabungan antara fotografi dan *Digital Imaging* memberikan alternatif menarik lainnya bagi anak-anak dalam membaca buku cerita legenda.

Penggabungan antara fotografi dan *DI (Digital Imaging)* memberikan alternatif menarik lainnya bagi anak-anak dalam membaca buku cerita legenda. Tidak hanya melalui gambar ilustrasi, tetapi menggunakan manusia dengan karakter tersendiri sebagai pemeran dalam cerita legenda dan menjadikan cerita legenda lebih jelas dalam bentuk fotografi dan *DI (Digital Imaging)*.

Legenda rakyat yang diangkat adalah buku cerita rakyat bergambar dengan judul “Legenda Situ Bagendit” dari Jawa Barat. Legenda rakyat ini di pilih karena pada zaman sekarang, banyak anak-anak yang tidak tahu mengenai legenda danau Situ Bagendit yang berada di Jawa Barat, selain itu karakter Situ Bagendit yang terdapat dalam cerita ini dapat mengajarkan, mengenai pentingnya mengajarkan rasa berbagi terhadap sesama.

Karakter fisik pemeran dalam cerita legenda situ bagendit dapat dibuat dengan teknik *bobblehead*. *Bobblehead* merupakan teknik dengan memanipulasi foto seseorang dengan kepala yang besar dan bagian tubuh tertentu yang diperbesar/ diperkecil sehingga, dapat memberikan kesan yang lucu atau unik

Metode 5W+1H

Dalam perancangan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan 5W1H:

1. Apa daya tarik dari buku ilustrasi dengan media fotografi dan *Digital Imaging* ?
2. Siapa target audiens buku ilustrasi dengan media fotografi dan *Digital Imaging* ?
3. Mengapa media buku ilustrasi dengan media fotografi dan *Digital Imaging* ?
4. dianggap efektif untuk memperkenalkan cerita legenda “Situ Bagendit”?
5. Kapan buku ini di *launching*?
6. Dimana buku ini akan di terbitkan?

7. Bagaimana minat anak-anak terhadap buku ilustrasi dengan media fotografi dan *Digital Imaging* ?

Analisa

Dari data yang di dapatkan ketika melakukan survey, orang tua pada umumnya memilih buku anak dengan memperhatikan isi dari buku yang akan di beli. Buku yang di belikan orang tua untuk anak juga biasanya berisikan pesan moral dan pengetahuan yang berguna bagi perkembangan anak, biasanya anak-anak di ajarkan untuk membaca melalui buku cerita yang mereka sukai. Untuk memberikan kesan yang berbeda untuk anak dari segi visual, dibuatlah alternatif lain dengan teknik *bobble head*. Dari segi visual, anak-anak lebih senang melihat bentuk visual yang lucu dan unik, seperti karikatur (karakter dengan kepala yang besar dan badan yg kecil/ anggota tubuh yang tidak sesuai dengan bentuk aslinya. Tetapi tidak sedikit juga anak-anak yang menyukai visual dengan karakter yang sudah mereka kenal. Orang tua juga memperhatikan buku cerita anak yang di beli dari *covernya*, orang tua lebih menyukai *cover* dengan bahan yang keras, dan bagian dalam buku dengan kertas yang tidak mudah sobek. Karena biasanya anak-anak ketika sedang membaca buku membuka buku tidak secara halus. Anak-anak menyukai buku dengan warna yang penuh/ *full color* dan dengan teks tulisan yang tidak terlalu panjang, *font* yang digunakan pun besar dan mudah di baca oleh anak.

Tinjauan Buku

Dalam perancangan buku cerita bergambar “Cerita Legenda Situ Bagendit” penelitian akan menggunakan informasi dan pengetahuan yang berasal dari referensi buku, buku mengenai pendidikan karakter pada anak serta dari wawancara dan sumber lain seperti internet. Buku cerita bergambar ini akan membantu anak-anak dalam membangun karakter moral pada anak

Buku merupakan hasil karya tulis/bercetak dengan hal yang di tulis (Oxford Advanced Learner's Dictionary Of Current English, 2005). Buku adalah jendela dunia yang dekat dengan hidup manusia, buku dapat mengisi waktu luang dan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang bermanfaat.

Sejarah Cerita Bergambar

Buku adalah media yang tidak dapat dipisahkan dari Sejarah cergam awal mulanya di temukan pada zaman pra sejarah digua Lascaux di Prancis selatan.

Di temukan goresan berupa gambar bison, cikal bakal cergam ini belum mengandung sandi yang membentuk menjadi bahasa, tetapi sudah merupakan pesan sebagai upaya komunikasi verbal kuno. Pada zaman Columbus tahun 1519, Cortes menemukan naskah gambar berwarna dengan panjang 12 meter yang menceritakan tentang seorang pahlawan militer dan politikus besar di zamannya dengan judul “*Nail of Oselot*”. Ratusan tahun sebelum Cortes menemukan naskah *Nail of Oselot* Prancis sudah menghasilkan karya yang hampir serupa, yaitu permadani Bayeux, permadani ini menggambarkan penaklukan Norman atas Inggris pada tahun 1066.

Di mesir cerita tentang dewa maut yang digores diatas (kertas) papyrus, papyrus ini sudah dikenal lama oleh orang Assiria, Siria dan Parisi. Cerita bergambar di atas daun berubah menjadi bentuk mozaik (susunan lempeng batu berwarna), yang berlanjut hingga abad ke-4 Masehi. Pada zaman Romawi cerita bergambar berkembang pesat hampir ke seluruh Eropa. Pada abad ke-10 sampai abad ke-14, di Barat buku masih di produksi secara manual, buku pada masa ini di hias dengan huruf awal teks di buat besar dengan dekorasi yang unik dengan gambar dan hiasan kecil berwarna-warni. Tetapi, karena buku di buat dengan teknik manual menjadikan harga buku ini mahal. Sehingga hanya orang-orang kayalah yang dapat menikmati buku tersebut. Pada akhir abad ke-15 di Jerman dan Italia, sebelumnya sudah ada buku yang diterbitkan dari ukiran kayu yang di lukis di *single block*. Sebelum buku dicetak, buku terlebih dahulu di sketsa manual.

Pada abad ke-18, cerita-cerita medominasi literature anak di Inggris dan Amerika adalah versi awal dari “*Cinderella*”, “*Red Riding Hood*”, dan “*Sleeping Beauty*”. Di abad ke-19 Hans Christian Andersen mulai menulis cerita dogeng ciptaannya sendiri. Pada abad ke-20, kemajuan Negara-negara di Eropa memungkinkan di terbitkannya buku cerita anak dengan harga murah yang berkualitas.

Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah karangan yang menceritakan pengalaman, penderitaan atau pengalaman seseorang, kejadian yang baik atau buruk dan yang sungguh-sungguh terjadi atau hanya rekaan belaka dengan disertai gambar, yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita untuk membantu untuk memahami sebuah cerita. Gambar ilustrasi pada buku memiliki peran yang sama pentingnya dengan tulisan, karena gambar dan tulisan dapat berkerja sama untuk menyajikan cerita yang mudah untuk di pahami dari pada harus berdiri masing-masing. Bentuk buku cerita bergambar memiliki peran yang penting untuk menunjang kenyamanan pembaca. Pada umumnya, buku cerita bergambar berbentuk persegi atau persegi panjang,

namun seiring dengan perkembangan zaman buku cerita bergambar dapat di bentuk sesuai dengan visual cerita pada gambar. Bentuk yang di pilih biasanya dibuat sesuai dengan kebutuhan dan efek yang di inginkan. Bentuk pada buku cerita bergambar di bagi menjadi beberapa bentuk, yaitu :

- a. Bentuk bujur sangkar atau persegi merupakan bentuk buku cerita yang paling sering di temui karena buku cerita bergambar dengan bentuk persegi memberikan kesan yang solid dan ringkas dan ketika di buka bentuk buku baru akan menjadi bentuk persegi panjang.
- b. Bentuk buku persegi panjang umumnya di gunakan untuk menggambarkan pemandangan atau menggambarkan aksi pergerakan, misalnya gerakan hean yang berlari ke kiri dan ke kanan.
- c. Bentuk buku cerita bergambar vertikal biasanya di gunakan untuk menggambarkan cerita dengan objek yang tinggi dan lebih mengutamakan ekspresi emosi dari tokoh cerita.
- d. *Toybook* merupakan sebuah bentuk buku cerita yang membentuk suatu objek tertentu sesuai dengan tema cerita tertentu, seperti mobil, rumah dan lain-lain.

Buku cerita bergambar juga di kelompokkan berdasarkan usia, jumlah kata dan kesulitan buku, yaitu :

1. *Baby Books*
Merupakan buku yang diperuntukan untuk bayi, buku ini berisikan sajak (*rtyme*) atau nyanyian pengantar tidur (*lullabies*), permainan jari atau hanya berupa gambar tanpa kata-kata untuk melatih imajinasi orang tua dan anak. Buku ini memiliki ketebalan hanya sekitar 6 lembar yang berbentuk *cardboard* dengan sepatah kata di setiap gambarnya.
2. *Toodler Books*
Merupakan jenis buku cerita anak bergambar untuk usia 1-3 Tahun. Cerita yang disajikan sangat sederhana biasanya berupa cerita mengenai kehidupan sehari-hari, angka, huruf, warna, bentuk dan lain sebagainya. Buku ini biasanya berisikan kurang lebih 12 halaman dengan jumlah kata kurang dari 300 kata . buku ini pada umumnya berbentuk *board book* atau *novelty book* yang merupakan buku khusus dengan tambahan beberapa elemen pendukung seperti buku interaktif atau hiburan. Contohnya seperti *pop-up*, *flip the flaps*, *hole in oage*, *pull tabs* hingga buku yang dapat mengeluarkan efek suara jika di buka.
3. *Picture Books*
Buku ini di buat untu anak berusia 4-8 Tahun yang merupakan cerita sederhana, dimana karakter utamanya menjadi karekter yang paling dominan pada buku ini, buku ini biasanya di gunakan sebagai sarana anak belajar membaca. Gambar dan tulisan yang memudahkan anak dalam membaca memiliki peran yang sama

besarnya dalam menyampaikan sebuah cerita. Pada umumnya buku berisikan 1.000- 1500 kata dan maksimal 32 halaman.

4. *Early Picture Books/ Easy Reader*
Merupakan sebuah istilah yang di peruntukan kepada anak-aak yang berada di akhir usia 6-8 Tahun dimana pada masa ini anak sudah dapat membaca buku sendiri.naskah cerita mencapai 2.000 kata.
5. *Transitiom Books*
Merupakan sebuah buku yang di kenal dengan sebutan *chapter book* awal yang di peruntukam,untuk anak usia 6-9 Tahun. Buku ini di gunakan sebagai jembatan antara *easy reader* dan *chapter books*.
6. *Chapter Books*
Merupakan sebuah buku yang di peruntukan, untuk anak 7-10 Tahun. Cerita yang terdapat dalam buku ini lebih padat dibandingkan dengan *transition book*, kalimat yang di gunakan pun semakin kompleks yang dibagi dalam sub-beb tertentu, cerita yang disajikan di buat lebih menarik dan menggantung dengan tujuan memancing ketertarikan membaca bab selanjutnya.
7. *Middle Grade*
Merupakan sebuah buku yang di peruntukan untuk anak usia 8-12 Tahun dengan naskah buku yang lebih panjang, plot cerita yang di sajikan pun lebih kompleks dengan banyak karakter penting yang saling berkaitan.
8. *Young Adult*
Merupakan jenis cerita yang di peruntukan, untuk anak usia 12 Tahun keatas, memiliki cerita yang lebih kompleks dan tidak hanya memiliki satu karakter utama.

Dongeng rakyat atau legenda dapat di jadikan sebagai wadah untuk menyatakan harapan mereka mengenai kehidupan. Dongeng rakyat atau legenda mencerminkan ritual, kebiasaan, adat istiadat serta tradisi dari masyarakat. Hubungan kekeluargaan, keyakinan dan ritual suku dicerminkan dalam karakter pada dongeng rayat atau legenda pada zaman itu. Dongeng rakyat atau legenda di wariskan secara lisan dari generasi ke generasi. Bercerita dan mendongeng adalah kegiatan yang bermanfaat untuk tumbuh kembang otak anak. (Hana, 2011). Dongeng dan legenda dapat mengasah daya pikir dan imajinasi anak, meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi, membangun karakter anak dan menghangatkan hubungan antara orang tua dan anak. Bercerita merupakan metode yang sangat berpengaruh bagi jiwa manusia, juga dapat juga digunakan untuk menjelaskan pelajaran atau informasi kepada anak-anak. Pada anak usia 4-7 tahun dapat di perkenalkan dongeng yang lebih rumit, anak mulai menyukai cerita tentang terjadinya suatu hal atau benda dan cara kerja sesuatu. Hal ini dapat mendorong minat pada anak. Dongeng dan legenda dapat menjadi media untuk menanamkan budi pekerti

pada anak dan nilai-nilai luhur, menanamkan moral dan melatih anak untuk berpikir secara rasional dan praktis dalam menyelesaikan masalah dan mengambil keputusan (Hana, 2011).

Menurut (Hana, 2011, p. 76) Karakter pada anak dapat terbentuk dari beberapa faktor, sebagai berikut:

1. Tempramen dasar (dominan, intim, stabil, cermat)
2. Keyakinan (apa yang di percayai, paradigma)
3. Pendidikan (apa yang diketahui, wawasan kita)
4. Motivasi (apa yang kita rasakan, semangat hidup)
5. Perjalanan (apa yang telah dialami, pola asuh dan lingkungan)
Ada pun karakter yang dapat membawa keberhasilan, sebagai berikut :
 1. Empati (mengasihi sesama seperti diri sendiri)
 2. Tahan uji (tetap tabah dan mengambil hikmah kehidupan, bersyukur dalam keadaan apa pun)
 3. Beriman (percaya terhadap Tuhan)

Membangun karakter adalah proses yang akan berlangsung seumur hidup, anak akan memiliki karakter yang baik jika nak berda di lingkungan yang berkarakter. Terdapat tiga hal yang berlangsung secara konsolidasi dalam pembentukan karakter anak. Pertama, anak dapat membedakan hal baik dan buruk , mengerti tindakan yang harus diambil dan dapat memilah apayang harus dzi prioritaskan terlebih dahulu dalam kehidupannya. Kedua, anak dapat memiliki rasa cinta terhadap kebaikan dan membenci perbuatan buruk. Ketiga, anak dapat melakukan kebaikan, dan terbiasa melakukannya dengan memulai dari mencintai Tuhan dan sesama, memiliki tanggung jawab, disiplin dan mandiri, jujur, hormat dan santun, percaya diri, memiliki kreatifitas, kerja keras, pantang menyerah, rendah hati, toleransi, cinta damai dan persartuan.

Pada saat masa anaka-anak awal pertumbuhan fisik anak berlangsung lambat (sekitar 2 tahun) dari pada pertumbuhan fisik anak ketika masih bayi. Pada masa awal anak-anak pertumbuhan tinggi badan dan berat badan anak akan bertumbuh 2.5 inchi dan 2,5 – 3,5 kg pertahunnya. Ketika anak memasuki prasekolah, anak akan tumbuh semakin besar dan pertumbuhan tinggi dan berat akan berkurang setiap tahunnya, selama masa ini anak laki-laki maupun perempuan terlihat langsingkarena batang tubuh yang mulai memanjang. Tetapi, pada masa ini pertumbuhan motorik kasar dan motorik halus pada anak berkembang pesat.

Pertumbuhan otak dan sistem syaraf pada anak merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan anak, otak anak akan terus bertumbuh, tetapi perkembangannya tidak sepesat ketika anak masih bayi. Masa anak-anak di tandai dengan berkembangnya motorik anak baik kasar maupun halus, di usia 3 tahun anak sudah dapat belajar berjalan dengan baik, di usia 4 tahun anak sudah mulai dapat berjalan layaknya orang dewasa, di usia

5 tahun anak sudah dapat menggunakan kaki dengan terampil seperti melompat, berlari, berjalan maju dan mundur, memanjat dan lain sebagainya.

Menceritakan cerita legenda dan dongeng merupakan salah satu cara untuk menguatkan karakter pada anak dan memperkuat ingatan anak mengenai suatu hal yang baik dan buruk untuk di lakukan, dongeng dan cerita legenda yang di ceritakan ini masuk ke dalam alam bawah sadarnya dan alam bawah sadarnya inilah yang membantu pembentukan karakter anak. Dengan memahami tokoh yang ada dalam cerita legenda atau dongeng, anak-anak dapat memahami sifa dan ciri tokoh, maka anak dapat mengerti perbedaan yang khas pada diri sendiri. Ketika anak hanyut terhadap cerita dongeng atau legenda di sinilah dapat terlihat kecendrungan anak dalam suatu hal, apa yang di sukai atau tidak disukai, juga apa yang di anggap baik atau buruk. (Soetjningsih, 2012). Ada beberapa cara yang cukup efektif untuk menguatkan karakter anak adalah dengan mendongeng. Menurut (Hana, 2011, p. 79) manfaat dari pembentukan karakter melalui media cerita legenda dan dongeng adalah :

1. Menanamkan tokoh tersembunyi/ *hidden model* pada benak anak. Tokoh yang dapat mencerikan karakter tertentu diharapkan dapat memberi arahan, kekuatan dan panduan perilaku terhadap anak.
2. Meningkatkan kemampuan studi anak melalui pencarian contoh lainnya seperti karakter dalam kehidupan sehari-hari.
3. Membangun kemampuan analisis dan keterampilan yang berkaitan dengan karakter anak.
4. Meningkatkan kemampuan anak untuk menerapkan karakter cerita legenda dan dongeng dalam kehidupan sehari-hari.
5. Membangun kemampuan untuk mengkaji dan menilai manfaat perilaku berkarakter dan dampak buruk dari perilaku tidak berkarakter.

Ilustrasi dapat membantu dalam menanamkan karakter anak. Ilustrasi sendiri merupakan representasi dari gambar yang berfungsi untuk mendampingi menjelaskan, dan menerangkan sebuah teks. Ilustrasi tidak hanya berbicara mengenai gambar tetapi, bagaimana menciptakan sebuah dunia dari gambar. Dalam ilustrasi tidak selalu berisikan gambar tetapi, juga berisikan teks. Dari teks ini dapat di buat sebuah ilustrasi gambar sebagai tempat untuk menuangkan imajinasi.

Gambar dan teks merupakan pasangan yang berbeda namun dapat saling melengkapi satu dan yang lainnya, dimana ketika teks tidak bisa menjelaskan dengan baik, gambar dapat membantu untuk menjelaskan maksud dari sebuah teks. Teks dan ilustrasi saling berkaitan satu dan yang lainnya, tetapi terdapat ketidak setaraan antara gambar dan teks selama berabad-abad. Selama ini gambar hanya di anggap sebagai pelengkap, namun seiring

berjalannya waktu gambar menjadi hal yang paling penting sama halnya dengan teks (Mareis, 2007).

Dalam pembuatan ilustrasi terdapat beberapa hal yang perlu di perhatikan, alah satunya dalam ilustrasi terdapat beberapa teknik yang di gunakan untuk membuat sebuah karya ilustrasi, yaitu :

1. Manual
Teknik menggambar yang di buat dengan menggunakan keterampilan tangan tanpa adanya bantuan mesin. Teknik manual memberikan ciri khas pada setiap goresan, goresan inilah yang membedakan gaya dari setiap ilustrator.
2. Fotografi
Fotografi merupakan proses penggambaran menggunakan media cahaya, ilustrasi melalui gambar fotografi sering di gunakan untuk menyajikan kualitas dari suatu barang karena mampu memperlihatkan visualisasi secara alami dari sebuah produk.
3. Kolase (*Collage, Photomontage*)
kolase berarti menempel, menempel merupakan sebuah teknik yang menempelkan kertas, kain atau bahan lainnya pada suatu permukaan untuk menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai estetis dan arti.
4. Digital
Merupakan teknik pembuatan ilustrasi dengan menggunakan komputer mulai dari sketsa, teknik pewarnaan, dan pencetakannya. Hasil yang di hasilkan pun lebih rapi karena di bantu dengan perangkat lunak (*software*) komputer. Kelebihan yang di miliki teknik ini terdapat dalam proses pengerjaannya. Pengerjaan menggunakan teknik ini menjadi lebih cepat dan efektif. Tetapi keindahan goresan menjadi kurang di rasakan (Mareis, 2007).

Pengertian *digital imaging* menurut Friza Reihan adalah sebuah teknik yang melibatkan unsur fotografi digital dengan program computer, di mana pada saat pengerjaan terdapat proses *retouching, composing* dan *combining*. *Digital Imaging* sendiri menggunakan perangkat lunak (*software*), yaitu *Adobe Photoshop* untuk mengubah sebuah *file* foto digital. *Digital Imaging* memiliki beberapa fungsi dalam pengeditan foto, di antaranya adalah :

- a. *Photo Restoration*
Zaman dulu sebelum di temukannya kamera digital, mencetak dan menyimpan foto masih menggunakan kertas foto.
- b. *Photo Retouching*
Biasanya ketika mengambil foto, foto yang di ambil kurang sesuai misalnya foto yang diambil kurang terang, *underexposure* atau terdapat benda/ hal yang tidak di inginkan masuk kedalam foto.
- c. *Digital Composing*
Manusia memiliki tingkat imajinasi yang tinggi sehingga manusia dapat membayangkan hal-hal yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata.

Tujuan Kreatif

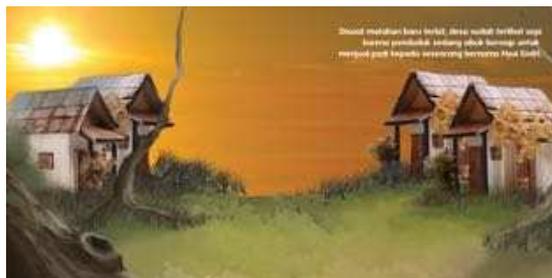
Perancangan ini bertujuan untuk mengajarkan pendidikan moral kepada anak sejak dini, yaitu pada umur 4-7 tahun, sebagai sarana penyampaian pesan, memberikan pengetahuan mengenai legenda bagaimana terbentuknya danau Situ Bagendit di Jawa Barat dan memberikan alternatif teknik lain dalam hal visualisasi kepada *target audience*. Selain itu dapat di gunakan sebagai referensi dalam pengembangan buku cerita ilustrasi anak-anak sehingga dapat di kembangkan dengan tambahan teknik lainnya.

Target Audience

Perancangan ini menanamkan nilai moral yang ada pada cerita Situ Bagendit kepada anak-anak dan pemberian informasi mengenai terbentuknya danau Situ Bagendit di Jawa Barat dengan menggunakan media yang berbeda dengan buku cerita sebelumnya. *Target audience* yang dituju adalah masyarakat Indonesia, secara *spesifik* anak-anak berumur 4-7 tahun, dengan target, seluruh strata ekonomi yang mulai belajar membaca dan sudah dapat membaca dengan didamping oleh orang tua, di peruntukan di berbagai kawasan Indonesia, dibatasi pada daerah perkotaan. Dan banyak dihuni oleh orang tua yang memiliki anak dapat mengerti isi cerita tersebut, *Target audience* yang dituju merupakan anak-anak yang baru mulai belajar membaca dan sudah dapat membaca. Dimana anak-anak senang membaca buku cerita bergambar, dan *Target audience* yang dituju merupakan anak-anak yang baru mulai belajar membaca dan sudah dapat membaca. Dimana anak-anak senang membaca buku cerita bergambar.

Gaya Visual

Buku cerita ini menggunakan gaya karikatural, karena pada bagian tubuh tertentu karakter tokoh ada yang di perbesar dan di diperkecil sesuai kebutuhan, dengan tujuan untuk memberikan suatu ciri khas terhadap tokoh. Penggambaran cergam dilakukan dengan teknik fotografi yang di gabungkan dengan *digital imaging* dengan menggunakan komputer untuk menyatukan foto-foto. Foto-foto dibuat berdasarkan storyboard yang di buat untuk pewarnaan akan menggunakan *editing* warna dengan menggunakan *software photoshop*.



Gambar 1. Visualisasi pada halaman 3-4



Gambar 2. Visualisasi pada halaman 7-8



Gambar 3. Visualisasi pada halaman 17-18



Gambar 4. Visualisasi pada halaman 21-22



Gambar 5. Visualisasi pada halaman 25 & 27



Gambar 6. Visualisasi pada halaman 29 & 30



Gambar 7. Visualisasi pada halaman 31 & 32



Gambar 8. Visualisasi pada halaman 33 & 34

Format Ukuran Buku

Buku memiliki ukuran panjang 21cm dan lebar 21 cm dengan jumlah isi 34 halaman. Ukuran tersebut dipilih karena pada buku ini lebih menekankan pada visualisasi gambar yang membutuhkan ruang besar agar dapat melihat gambar lebih jelas, Buku di buat dengan *hardcover*.

Jenis Buku

Termasuk jenis buku cerita bergambar yang terdapat ilustrasi di dalamnya, di tambahkan dengan tulisan yang berfungsi sebagai pendukung untuk menjelaskan suatu kejadian dan isi dari buku cerita .

Layout

Penggunaan layout pada buku cerita bergambar ini adalah gambar yang lebih mendominasi pada setiap bagian halaman buku dengan 3-4 baris kalimat dengan *font* yang besar dan mudah untuk di baca oleh anak-anak, dengan menggunakan *coloum grid* sebagai acuan pembuatan layout.

Teknik Cetak

Cergam dicetak di atas kertas yang berukuran 21 cm x 21 cm, agar kertas yang digunakan akan lebih efisien. Jenis teknik cetak yang di gunakan adalah cetak *offset* dengan *full color* (CMYK). Teknik ini di lakukan untuk isi dalam buku dan cover buku. Teknik cetak ini di pilih karena hasil cetak bagus dan memiliki tingkat efisien untuk percetakan masal. Pada bagian *finishing* menggunakan *hardcover* dengan menambahkan *UV Spot* pada bagain judul buku dan bagian ilustrasi pada *cover*.

Judul Buku

Buku cerita bergambar ini berjudul “Asal Mula Danau Situ bagendit” karena dengan judul yang sederhana seperti ini, anak-anak mudah untuk mencerna cerita apa yang akan diceritakan dalam buku ini.

Sinopsis Cerita Legenda

Danau Situ Bagendit terletak di Desa Bagendit, Kecamatan Banyuresmi, Jawa Barat, sekitar empat kilometer dari Kota Garut. Nama danau diambil dari nama seorang janda kaya yang tamak dan kikir. Kekikiran dan ketamakannya menyebabkan ia mendapat hukuman dari seorang kakek, karena ia mengusir seorang ibu tua dan anak nya yang meminta makan kepada bagendit dengan kata-kata kasar. Pada akhirnya janda itu mendapat pelajaran yang menyebabkan ia dan seluruh harta kekayaannya ditenggelamkan air. Dari sana lah asal mula terbentuknya danau Situ Bagendit.

Karakter Tokoh

Pada cerita situ Bagendit, terdapat karakter utama dan karakter pendukung yang membuat cerita ini menarik, berikut adalah karakter yang terdapat dalam cerita Situ Bagendit :

1. Nyai Endit

Nyai Endit memiliki karakter yang tamak, kikir dan pelit. ia tidak segan untuk berbuat jahat terhadap orang lain.



Gambar 9. Nyai Endit

2. Penduduk

Karakter penduduk dalam cerita ini adalah pasrah, takut memberontak, tidak dapat berbuat apa-apa.



Gambar 10. Penduduk

3. Centeng

Centeng memiliki karakter tegas, penurut terhadap Nyai Endit, kasar



Gambar 11. Centeng

4. Nyi Asih

Nyi Asih memiliki karakter baik hati, penurut, sopan, mau membantu



Gambar 12. Nyi Asih

5. Nenek

Nenek memiliki karakter yang tegas, baik hati, tidak tega, berani, tidak memiliki rasa takut, membantu orang yang menderita.



Gambar 13. Nenek

Tone Warna

Menggunakan *full color* karena pewarnaan ini sangat cocok dengan karakter dan tema anak-anak yang menyukai buku dengan berbagai macam warna. Warna yang digunakan cenderung warna yang alami dan cenderung dingin untuk memberikan kesan alami pada buku cerita bergambar.

Tipografi

a. Font Judul

Menggunakan *font serif* untuk bagian judul, yaitu menggunakan *font Trajan Pro 3 Bold*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890
 `!@#\$%^&*()_+“:?”><~,./;’=-”

b. Font Judul

Menggunakan *font serif* untuk bagian judul, yaitu menggunakan *font Trajan Pro 3 Bold*.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 !@#\$%^&*()_+“:?”><~,./;’=-”



Gambar 16. Tote bag



Gambar 17. Bookmark

Media Promosi



Gambar 14. Pin



Gambar 18. Katalog



Gambar 15. Baju



Gambar 19. X-banner



Gambar 20. Puzzle 1



Gambar 21. Puzzle 2

Kesimpulan

Legenda Situ Bagendit terbentuk karena terdapat seorang janda bernama Nyai Bagendit yang memiliki sifat yang kurang baik terhadap penduduk desa, yang mengakibatkan Nyai Endit di untuk menjadi sebuah danau karena keserakahannya. Cerita ini mengajarkan pentingnya sikap saling berbagi terhadap sesama, apalagi di zaman yang *modern* seperti sekarang terkadang orang tua lupa untuk mengajarkan rasa untuk saling berbagi. Buku ini di buat untuk mengajarkan rasa saling berbagi. Untuk menarik minat anak-anak buku cerita di buat dengan teknik yang berbeda, dengan menggunakan teknik fotografi, *Digital Imaging* dan cat air pada bagian *background* agar buku cerita anak dengan teknik fotografi ini tidak terlalu serius untuk anak dengan umur 4-7 tahun. Media buku digunakan karena buku merupakan media yang efektif untuk anak umur 4-7 tahun yang baru dapat belajar membaca. Karena buku ini, berisikan mengenai pesan moral dan karakter pada cerita yang di suguhkan unik.

Diharapkan dengan terselesaikannya perancangan ini, orangtua dapat mengajarkan pendidikan moral mengenai rasa saling berbagi kepada sesama sejak dini, agar anak-anak terbiasa untuk peduli dan berbagi kepada sesama. Selain itu, untuk mahasiswa lainnya dapat mengangkat kembali dengan teknik yang berbeda yang lebih di kembangkan lagi. Atau dengan menggunakan media lain sebagai sarana untuk menyampaikan pesan moral. Kesulitan pada saat pembuatan buku ini terletak pada pencarian karakter model yang cocok, dan pada saat proses pembuatan menjadi buku yang dapat di baca anak-anak. Di harapkan dapat membuat buku cerita dengan teknik *booblehead* dengan media yang unik lagi untuk memberikan alternatif yang berbeda.

Daftar Referensi

Ashari, S. (n.d.). *Pendidikan karakter melalui tradisi mendongeng*. Retrieved February 11, 2016, <http://www.ipapedia.web.id/2015/11/pendidikan-karakter-melalui-tradisi-mendongeng.html?m=0>

Baran, S. J. (2012). *Pengantar Kmunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga.

Category pilar-pilar pendidikan karakter. (2012, april 9). Retrieved February 11, 2012, from [pndkarakter: https://pndkarakter.wordpress.com/category/pilar-pilar-pendidikan-karakter/](http://pndkarakter.wordpress.com/category/pilar-pilar-pendidikan-karakter/)

Dharmawan, B. (2012). *Belajar fotografi dengan kamera DSLR*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

- Effendy, Y. (2013). Tinjauan literatur tentang cerita bergambar. *Perancangan buku cerita bergambar Dang Gedunai untuk anak usia 4-6 Tahun*, 12.
- Gani, H. (2014). Digital Imaging. *Perancangan buku mengenai stay at home dad, dengan teknik digital imaging*, 31-32.
- Hana, J. (2011). *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Yogyakarta: Berlian Media.
- Hariyanto. (2012, december 12). *Pengertian pendidikan karakter*. Retrieved february 11, 2016, <http://belajarpsikologi.com/pengertian-pendidikan-karakter/>
- Isyhad, K. A. (2012, April 18). *kinomediawriter.co.id*. Retrieved Maret 21, 2014, from <http://kinomediawriter.co.id/sejarah-buku-dan-penerbitan/>: <http://kinomediawriter.co.id/sejarah-buku-dan-penerbitan/>
- Mareis, C. (2007). *Illusive - Contemporary Illustration and its Context*. Germany: Offsetdruckerei Grammlich, Pliezhausen.
- Mikarsa, H. L. (2004). *Dongeng dan buku bacaan sebagai sumber informasi wawasan ekonomi*. Jakarta: Erlangga.
- Ndraha, R. (2009). *Mendisiplinkan Anak Dengan Cerita*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary Of Current English*. (2005). New York: Oxford University Press.
- S, M. (2012, February 25). *pengertian ciri dan macam legenda*. Retrieved February 27, 2016, from ssbelajar.net: www.ssbelajar.net
- Pengertian ciri dan macam legenda*. S, M. (2012, February 25). Retrieved February 27, 2016, from ssbelajar: www.ssbelajar.net
- Santrock, J. W. (1995). Life-Span Development. In J. W. Santrock, *Life-Span Development*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, A. (2013, December 23). *Keterampilan Membaca Menggunakan Media Buku Bergamabar*. Retrieved February 11, 2016, from slideshare: <http://www.slideshare.net/agussetiawan75/keterampilan-membaca-menggunakan-media-buku-bergamabar-setiawan>
- Soetjningsih, C. H. (2012). *Perkembangan anak sejak pemuahan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Jakarta: Prenada.
- Sudirgo, J. P. (2014). Tinjauan Ilustrasi. *Perancangan buku ilustrasi pengetahuan mengenai kanker servik*

