

## PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “PENEMUAN GENI” SEBAGAI PENUMBUH RASA PERCAYA DIRI TERHADAP ANAK USIA 2-6 TAHUN

**Mochammad Chafid Rizki Alma’arij, Didiek Rahmanadji, Dhara Alim Cendekia**

Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang  
Email: hafidzstandard@gmail.com

**Abstract:** Preschool is a period when children like to explore and imitate things around them. However, those behaviours can make them distressed and lower their self- confidence. The solution to overcoming this problem is with a picture book about self- confidence. Based on the problems above, the *target audience* in this design is preschool children (2-6 years). The outline of the design model used Pranata's design model. The stages of Pranata's design model are problem identification, design goals, data collection, data analysis, data synthesis, design concepts, and design products. There were three techniques of data collected to support the design of this picture book. Those techniques were literature, forum group discussion, and questionnaire. Literature data were obtained from sources of information based on literature. Forum group discussion data were obtained from discussions with 13 kids in the kindergarten A “Akademika”. The results of the analysis showed that 2-6-year-old children love fantasy and family-themed picture books, and they need encouragement from others to build their confidence. The concept of this design consisted of two media. Those media were the main media in the form of a picture book and supporting media in the form of promotional tools. The design process of the main media used Arleen A.'s design process. The concept of designing this picture book (main media) was divided into two concepts. Those concepts were verbal and visual. The verbal concept produced a story about a fire-haired child who wanted to become a firefighter. However, his passion was contrary to his own identity. The child used his invention to help him reach his passion. The visual concept used some illustration styles as references based on the forum group discussion data and questionnaire data. The supporting media design process is rough sketching, creating a comprehensive layout, and creating a mockup. This design produced a picture book (main media) titled "Penemuan Geni" which contained 32 pages and supporting media consisted of x-banner, poster, paper crown, key chain, notebook, small sticker, medium sticker, and large sticker.

**Key words:** design, picture book, self-confidence, children 2 to 6 years old

**Abstrak:** Prasekolah adalah masa ketika anak-anak suka bereksplorasi dan meniru hal-hal di sekitar mereka. Akan tetapi, tingkah laku anak tersebut dapat membuat mereka tertekan dan menurunkan kepercayaan diri mereka. Solusi yang diyakini dapat mengatasi masalah tersebut adalah melalui buku cerita bergambar tentang kepercayaan diri. berdasarkan permasalahan diatas, target *audience* pada perancangan ini adalah anak prasekolah (2-6 tahun). Model perancangan yang digunakan dalam perancangan ini adalah model perancangan Pranata. Terdapat tiga teknik data yang dikumpulkan untuk mendukung perancangan buku cerita bergambar ini. Ketiga teknik data tersebut adalah literatur, *forum group discussion*, dan kuesioner. Data literatur didapat dari sumber-sumber informasi berdasarkan kepustakaan. Data *forum group discussion* didapatkan dari diskusi dengan 13 anak TK A Akademika. Data kuesioner didapatkan dari 43 responden dengan usia 21-43 tahun. Hasil analisis menunjukkan anak usia 2-6 tahun suka dengan buku cerita bergambar dengan tema fantasi dan keluarga, dan mereka butuh dorongan dari orang-orang sekitar agar kepercayaan diri mereka meningkat. Proses perancangan media utama menggunakan proses perancangan Arleen A yang terdiri dari proses penulisan dan proses ilustrasi. Konsep dari perancangan ini terbagi atas dua media yaitu g berupa buku cerita bergambar dan media promosi. Konsep perancangan buku cerita bergambar (media utama) terbagi atas dua konsep. Konsep visual buku cerita bergambar ini menggunakan beberapa referensi gaya ilustrasi yang didasarkan dari hasil data *forum group discussion* dan data kuesioner. Proses perancangan media pendukung terdiri dari sketsa kasar, pembuatan *comprehensive layout*, dan pembuatan *mockup*. Perancangan ini menghasilkan buku cerita bergambar (media utama) berjudul “Penemuan Geni” yang terdiri dari 32 halaman dan media pendukung.

**Kata kunci:** perancangan, buku cerita bergambar, kepercayaan diri, anak usia 2-6 tahun.

## PENDAHULUAN

Masa prasekolah adalah periode yang terjadi setelah masa balita dan sebelum masa sekolah (Sekolah Dasar). Hurlock dan Santrock pada buku Iriani Indri H. M.Psi (2016) menyatakan bahwa masa prasekolah terjadi pada usia 2-6 tahun. Menurut Iriani Indri H. M.Psi (2016) anak pada masa prasekolah dituntut untuk mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan sebelum masuk sekolah dasar seperti kemampuan membaca, menulis, dan menghitung. Anak membutuhkan bimbingan dari orang tua dalam menyelesaikan tuntutan-tuntutan tersebut.

Menurut Iriani Indri H. M.Psi (2016) anak-anak pada masa prasekolah senang bereksplorasi di luar lingkungan keluarga dan meniru hal-hal di sekitarnya seperti meniru acara TV, perkataan orang tua, dan lain sebagainya. Akan tetapi, pada masa ini anak belum sepenuhnya dapat berpisah dengan orang tua. Oleh karena itu, orang tua berperan sebagai manajer atau pembimbing dalam segala tindakan anak. Tindakan anak yang senang bereksplorasi dan suka meniru hal di sekitarnya dapat mempengaruhi aspek sosial emosional anak, terutama harga diri anak. Harga diri atau rasa percaya diri pada anak merupakan penilaian anak tentang dirinya sendiri. Harga diri yang tinggi pada anak prasekolah akan meningkatkan motivasi mereka untuk terus berprestasi dan tidak mudah menyerah. Namun apabila harga diri anak rendah maka anak akan menilai dirinya gagal, mengkritik dan menyalahkan diri sendiri. Anak dengan harga diri atau percaya diri yang rendah pada umumnya memiliki emosi yang negatif, kurang tekun, dan merasa tidak berdaya. Menurut Iriani Indri H. M.Psi (2016) apabila orang tua atau orang dewasa lainnya gagal dalam memahami kondisi anak dengan harga diri yang rendah maka kondisi tersebut akan terus terbawa hingga anak menjadi dewasa.

Penelitian yang dilakukan oleh Okki Ristya Mutasi N. (2014) terhadap 17 anak TK kelompok A Marsudi Putra, Dagarang, Palbapang, Bantul, Yogyakarta menunjukkan bahwa terdapat 11 anak belum berkembang baik pada tingkat kepercayaan diri ketika proses belajar mengajar berlangsung. Adapun uraian dari 11 anak tersebut yaitu sebanyak 2 anak berkembang sesuai harapan, 4 anak mulai berkembang, dan 5 anak belum

berkembang. Selain kurang menunjukkan rasa percaya diri, masih terdapat 5 anak yang masih ditunggu oleh anggota keluarga saat proses belajar berlangsung. Hal ini menyebabkan anak selalu minta dilayani dalam mengerjakan tugas-tugas yang seharusnya dapat dilakukan sendiri. Hal tersebut adalah masalah yang perlu ditangani oleh orang tua atau orang dewasa lainnya karena orang tua berperan sebagai pembimbing terhadap segala tindakan anak.

Menurut Timothy Wibowo (2012) terdapat dua faktor yang membuat anak menjadi kurang percaya diri yaitu pola asuh orang tua yang salah dan trauma anak. Pola asuh yang salah dapat menyebabkan perkembangan kemandirian dan sosial anak terhambat. Sebagai contoh pola otoriter atau mendidik anak berdasarkan ancaman, perlakuan kekerasan ketika anak berbuat salah, merendahkan anak, dan pola asuh

negatif lainnya dapat menyebabkan kepercayaan diri anak menjadi rendah. Pola asuh orang tua yang baik terhadap anak dapat memberikan kekuatan kepada anak untuk melangkah keluar lingkungan rumah. Penyebab kekurangan percaya diri anak lainnya adalah trauma anak yang berasal dari pengalaman atau hal-hal yang tidak menyenangkan di masa lalu. Sebagai contoh ketika respon orang tua yang salah seperti memarahi anak ketika mendapat nilai jelek dapat membuat anak kehilangan kepercayaan diri. Keadaan tersebut dapat membuat anak ketika menghadapi suatu masalah akan mempunyai rasa takut dan menghindari masalah yang tidak dapat diatasi sendiri oleh anak.

Menurut Timothy Wibowo (2012) terdapat 7 cara dalam meningkatkan kepercayaan diri pada anak. Salah satunya adalah dengan kegiatan bercerita. Penerapan kegiatan bercerita ini dapat membuat anak terbiasa untuk menjadi lebih terbuka dalam mengekspresikan rasa senang dan rasa tidak senangnya terhadap berbagai hal yang dialaminya serta berani tampil di depan kelas. Menurut Hana Hladíková (2014) buku cerita bergambar dapat mengenalkan anak kepada dunia luas dan mengembangkan kemampuan anak yang baik di masa depan.

Oleh karena itu, buku cerita bergambar merupakan salah satu solusi yang tepat untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada anak prasekolah serta dapat mengembangkan kemampuan anak di masa mendatang.

Kelebihan dari buku cerita bergambar menurut Hana Hladíková (2014) adalah dapat mendukung anak dalam membaca secara mandiri dan memberikan pesan moral yang dapat memberikan rasa kesuksesan kepada anak di masa depan. Perancangan buku cerita bergambar ini memiliki *target audience* yaitu anak dengan usia 2-6 tahun (prasekolah) dan berdomisili di Kota Malang. Hal tersebut dikarenakan pada usia tersebut anak-anak diyakini memiliki kepercayaan yang rendah dan masih membutuhkan media yang dapat membantu menumbuhkan kepercayaan diri mereka. Selain itu, penulis mengambil sampel penelitian terhadap anak tersebut yang berdomisili di Malang karena keterbatasan penelitian.

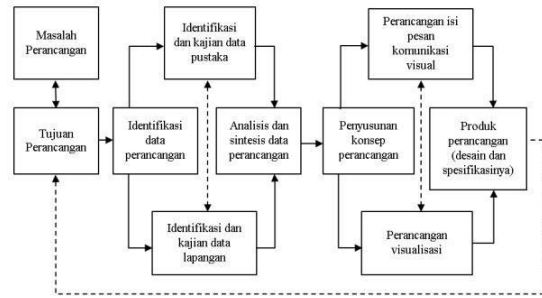
## METODE PERANCANGAN

### Model Perancangan

Model perancangan disesuaikan dengan konteks dan target perancangan. Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan model perancangan prosedural yang bersifat deskriptif. Menurut Sugiyono (2012) metode prosedural adalah langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk melalui berbagai tahap. Perancangan buku cerita bergambar ini menggunakan model perancangan Pranata (1998).

### Pola Perancangan

Pola perancangan pada penelitian ini menggunakan pola perancangan Pranata (1998) yang dimulai dengan membahas masalah perancangan yang akan diangkat dan kemudian menentukan tujuan permasalahan. Setelah mendapatkan tujuan masalah, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data-data yang dapat mendukung perancangan tersebut. Pengumpulan data terbagi atas tiga teknik yaitu literatur, *forum group discussion* dan kuesioner. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dan disintesis. Hasil sintesis kemudian akan digunakan untuk menyusun konsep perancangan. setelah membuat konsep perancangan, maka langkah selanjutnya adalah proses perancangan.



**Gambar 1. Model Perancangan Pranata**

Sumber: Metode Desain untuk Desain Komunikasi Visual: Diktat Perkuliahan Metodologi Desain. UK Petra.

## DATA PERANCANGAN

### Forum Group Discussion

Pengumpulan data *forum group discussion* dilakukan pada tanggal 7 februari 2020 terhadap 13 anak TK A Akademika. Item pertanyaan yang diberikan dibagi menjadi dua bagian yaitu data untuk mendukung perancangan buku cerita bergambar dan data untuk mendukung rumusan masalah pada perancangan ini yaitu kurangnya kepercayaan diri pada anak usia 2-6 tahun. Item jawaban dari pertanyaan mengenai kurangnya kepercayaan diri dikategorikan menjadi tiga kategori yaitu yakin, ragu-ragu, dan tidak sama sekali.

### Hasil Data Pendukung Perancangan Buku Cerita Bergambar

Terdapat 2 pertanyaan yang diberikan kepada anak-anak tersebut. 2 pertanyaan tersebut mengenai tema dan gaya ilustrasi buku cerita bergambar yang disukai. Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat 11 anak menyukai tema cerita keluarga dan 5 anak menyukai tema fantasi. Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa terdapat 6 anak memilih gaya ilustrasi nomer 1, 5 anak memilih gaya ilustrasi nomer 2, dan 2 anak memilih gaya ilustrasi nomer 3. Dapat disimpulkan bahwa gaya ilustrasi nomer 1 dan 2 akan menjadi acuan untuk ilustrasi buku cerita bergambar ini.



**Gambar 2. Gaya Ilustrasi Nomer 1(kiri) dan 2 (kanan)**  
Sumber: Dan Gartman (2017) (kiri) dan Evensi (2019) (kanan)

**Hasil Data Pendukung Anak Usia 2-6 Tahun yang Kurang Percaya Diri**

No.	Item Pertanyaan	Yakin	Ragu-ragu	Tidak sama sekali
1.	Kesukaan anak terhadap buku cerita bergambar	6	5	2
2.	Alasan anak menyukai buku cerita bergambar (anak tersebut menyukai buku cerita bergambar karena segi visual dan isi cerita)	1	0	12
3.	Pengetahuan anak mengenai kepercayaan diri	5	4	4
4.	Kemintaan anak terhadap buku cerita bergambar mengenai kepercayaan diri	11	0	2
5.	buku cerita bergambar sebagai alat penumbuh kepercayaan diri pada anak	5	0	8

**Tabel 1. Hasil Data Forum Group Discussion**

Hasil data dari tabel di atas menunjukkan bahwa masih banyak anak usia 2-6 tahun yang belum percaya diri. Mereka membutuhkan dorongan dari orang sekitar dan membutuhkan media buku cerita bergambar agar dapat menumbuhkan kepercayaan diri mereka. Selain itu, anak-anak menyukai buku cerita bergambar karena visual dan isi cerita.

**Kuesioner**

Kuesioner dilakukan pada tanggal 1 september 2019 dengan 41 responden berusia 21-43 tahun. Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan data mengenai sudut pandang orang dewasa tentang kepercayaan diri pada anak dan buku cerita bergambar sebagai solusi untuk mengatasi kurangnya kepercayaan diri pada anak usia 2-6 tahun. Selain itu, data kuesioner ini dapat dijadikan sebagai penguat permasalahan bahwa dibutuhkan media yang dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dan sebagai penguat bahwa dibutuhkan media dalam bentuk buku cerita. Oleh karena itu, dilakukan pengambilan data kepada orang dewasa umur 21 - 43 tahun dengan pertimbangan bahwa anak-anak umur 2-6 tahun masih belum menyadari perasaannya. Pertimbangan lainnya adalah orang dewasa (diperkirakan berumur 21-43 tahun) sebagai orang tuanya dapat lebih mengamati anak sehingga mengetahui kebutuhan dari perkembangan anak.

No	Item Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Hal yang ditiru oleh responden setelah membaca buku cerita bergambar	65,9 %	34,1 %
2.	Sifat positif yang ditiru oleh responden setelah membaca buku cerita bergambar	92,5%	7,5% 2.

3.	Responden yang berpendapat bahwa kepercayaan diri itu penting	95,1%	4,9%	3.
4.	Responden berpendapat bahwa anak membutuhkan kepercayaan diri	97,6%	2,4%	4.
5.	Tindakan responden yang akan membantu anak yang belum percaya diri	82,9%	17,1%	5.
6.	Kebutuhan media buku cerita bergambar untuk anak dalam mengatasi kepercayaan diri yang rendah	92,7%	7,3%	6.
7.	Pendapat responden terhadap penciptaan buku cerita bergambar untuk anak usia 2-6 tahun dalam mengatasi kepercayaan diri yang rendah	97,6%	2,4%	7.

Tabel 2. Hasil Data Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa para responden berpendapat kepercayaan diri pada anak usia 2-6 itu penting dan mereka juga berpendapat anak-anak pada usia tersebut memerlukan buku cerita bergambar dalam menumbuhkan kepercayaan diri mereka. Selain itu, buku cerita bergambar yang akan dirancang perlu memiliki hal positif yang ditiru oleh anak-anak tersebut.

### Analisis

Hasil data *forum group discussion*

pada 13 anak TK A Akademika adalah banyak anak yang menyukai buku cerita bergambar karena segi visual dan cerita. Mayoritas anak-anak TK A Akademika masih belum percaya diri dan belum berani untuk maju ke depan kelas. Mayoritas anak menyukai tema kekeluargaan dan fantasi pada buku cerita bergambar. Gaya ilustrasi yang telah dipilih adalah gaya ilustrasi nomer 1 dan 2. Selain itu, anak-anak perlu buku cerita bergambar tentang kepercayaan diri untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka.

Hasil data kuesioner adalah mayoritas responden berpendapat bahwa ada hal positif yang ditiru dari buku cerita bergambar.

Mayoritas responden berpendapat bahwa kepercayaan diri pada anak usia 2-6 tahun itu penting dan akan mendekati jika ada anak yang belum percaya diri. Mayoritas responden berpendapat bahwa anak-anak usia 2-6 tahun perlu buku cerita bergambar untuk menumbuhkan kepercayaan diri mereka.

### Sintesis

Hasil dari sintesis pada perancangan ini adalah anak usia 2-6 tahun (prasekolah) pada umumnya masih banyak yang belum percaya diri dan belum berani untuk tampil di depan kelas. Berdasarkan kedua data di atas, solusi yang sesuai untuk mengatasi kurangnya percaya diri pada anak usia 2-6 tahun adalah melalui buku cerita bergambar. Anak-anak usia 2-6 tahun menyukai buku cerita bergambar yang memiliki perpaduan tema kekeluargaan dan fantasi. Gaya ilustrasi yang dipakai sebagai acuan pada perancangan buku cerita bergambar ini adalah nomer 1 dan 2.

## KONSEP PERANCANGAN

### Konsep Verbal

Konsep verbal dirancang berdasarkan *target audience* yaitu anak prasekolah (2-6 tahun). Isi pesan yang terkandung dalam media utama adalah pesan moral positif yang disampaikan melalui cerita sederhana namun menarik. Cerita sederhana yang dimaksud adalah cerita yang dapat menyampaikan pesan moral melalui cerita yang singkat dan mudah dipahami oleh anak. Adapun inti cerita pada perancangan ini adalah anak yang mempunyai cita-cita bertolak belakang dengan dirinya. Semua orang di sekitarnya meragukannya

karena menganggap cita-cita anak tersebut mustahil untuk diwujudkan. Akan tetapi, anak tersebut tetap percaya diri dan menunjukkan suatu alat yang dapat membantu mewujudkan cita-citanya. Untuk mendukung kondisi situasi yang bertolakbelakang dengan cita-cita yang akan diwujudkan oleh tokoh utama (sebagai pemadam kebakaran), tokoh utama akan diwujudkan berambut api. Selain itu, agar masyarakat di sekitar tokoh utama tersebut memahami kemustahilan perwujudan cita-cita tokoh utama maka semua karakter pada buku cerita bergambar ini memiliki rambut api.

Pesan moral yang ingin disampaikan dalam media utama ini adalah kepercayaan diri dan menghargai keunikan pribadi. Selain itu isi pesan yang ingin disampaikan dalam media pendukung adalah memberikan *awareness* atau kesadaran kepada *target audience* terhadap keberadaan media utama.

### **Konsep Visual**

Konsep visual pada perancangan ini dirancang berdasarkan gaya ilustrasi yang didapat dari hasil data *forum group disussion* dan kuesioner yaitu dengan menggunakan tekstur dan contoh gaya ilustrasi tema fantasi pada Gaya Ilustrasi Nomer 1 dan bentuk dasar karakter dan warna palet pada Gaya Ilustrasi Nomer 2.

Ilustrasi yang diterapkan adalah ilustrasi yang sederhana agar *target audience* yaitu anak-anak usia 2-6 tahun mudah memahami isi pesan yang disampaikan. Bentuk karakter dibuat sederhana seperti bentuk wajah karakter tersenyum yang dapat diidentifikasi oleh mayoritas orang hanya dengan dua titik sebagai mata dan satu garis lengkung sebagai senyuman. Hal tersebut dikarenakan ketika visual semakin sederhana maka visual tersebut akan membuat pembaca mudah mengidentifikasi dirinya ke dalam visual tersebut (McCloud, 2001).

Warna yang akan dipakai adalah warna berdasarkan acuan Gaya Ilustrasi Nomer 2 yaitu warna palet cerah. Selain itu, tekstur juga diterapkan pada buku cerita bergambar ini dengan tujuan agar memberikan keunikan terhadap buku cerita bergambar yang lain.

### **Konsep Media**

Pada perancangan ini terdapat dua

media yang akan dirancang yaitu media utama dan media pendukung. Media utama merupakan buku cerita bergambar, sedangkan media pendukung merupakan media yang mempromosikan media utama. Media utama yang akan dirancang adalah berupa buku yang memiliki konten cerita dan ilustrasi. Sedangkan, media pendukung yang akan dirancang terdiri dari *x-banner*, poster, mahkota kertas, gantungan kunci, buku tulis, stiker kecil, stiker sedang, dan stiker besar. Konsep pemilihan media pendukung ini didasarkan atas media yang sering digunakan oleh *target audience* yaitu anak usia 2-6 tahun.

### **Pemilihan Media Pendukung**

#### **1. X-banner**

*X-banner* dipilih karena dapat mempromosikan buku cerita bergambar pada saat pameran melalui media yang besar sehingga mudah dilihat. Selain itu, ukurannya yang praktis sehingga mudah dibawa saat pameran.

#### **2. Poster**

Poster dipilih karena dapat mempromosikan buku cerita bergambar saat pameran melalui media yang mudah dilihat oleh *target audience*. selain itu, ukurannya yang besar dapat menarik perhatian *target audience* sehingga sadar akan keberadaan buku cerita bergambar. Media poster ini dapat ditempelkan pada dinding saat pameran dan acara-acara lainnya yang berkaitan dengan promosi buku cerita bergambar ini.

#### **3. Mahkota Kertas**

Mahkota kertas dipilih agar menarik perhatian anak untuk mencobanya. Tujuan lainnya dari mahkota kertas ini adalah agar anak-anak dapat mengidentifikasi diri mereka sendiri sebagai karakter utama yang percaya diri.

#### **4. Gantungan Kunci**

Gantungan kunci dipilih karena praktis dibawa ke mana saja sehingga dapat mempromosikan buku cerita bergambar ini kepada *target audience* yang belum mengenal buku cerita bergambar tersebut. Selain itu, gantungan kunci ini bertujuan agar menunjukkan identitas anak-anak sebagai karakter utama yang percaya diri.

#### 5. Buku Tulis

Buku tulis dipilih agar anak dapat menggunakan buku tulis tersebut dalam kegiatan anak prasekolah seperti menulis, menggambar, dan mewarnai di mana saja. Selain itu, buku tulis yang dapat dibawa ke mana saja sehingga dapat mempromosikan buku cerita bergambar ini kepada *target audience* yang belum mengenal buku cerita bergambar tersebut.

#### 6. Stiker Kecil

Stiker berukuran kecil dipilih karena media tersebut yang praktis dan dapat menarik minat anak. Selain itu, ilustrasi ekspresi yang beragam dapat menarik minat anak untuk memilih stiker dengan ekspresi mana yang menunjukkan identitas dirinya.

#### 7. Stiker Sedang

Media stiker sedang dipilih karena media tersebut praktis dibawa ke mana-mana dan dapat ditempelkan di mana saja seperti di kamar anak yang menjadi *target audience*. Seperti contoh di buku, laptop, kulkas, dan lain sebagainya. Selain itu, ukurannya dibuat sedang agar tulisan pada stiker tersebut dapat dengan mudah dibaca oleh *target audience*.

#### 8. Stiker Besar

Stiker besar ini berfungsi sebagai penanda kepemilikan kamar yang dapat ditempel di pintu kamar. Ukuran stiker yang besar bertujuan agar stiker tersebut dapat dibaca dengan jelas. Terdapat kolom kosong yang dapat ditulis sendiri oleh *target audience*. Selain itu, tujuan lainnya dari stiker ini adalah agar anak dapat mengidentifikasi diri mereka sendiri kepada karakter utama yang percaya diri.

### PROSES DAN HASIL PERANCANGAN

#### Media Utama

##### *Proses Penulisan*

Proses penulisan cerita pada perancangan ini terbagi atas tiga tahapan yaitu *brainstorming* cerita, kerangka cerita, dan penulisan cerita. *Brainstorming* cerita atau proses pemikiran ide cerita dapat diperoleh dari mana saja seperti pengalaman penulis, pengalaman orang lain, kejadian penulis, mimpi penulis, film, maupun dari buku cerita bergambar lainnya. Pada proses ini menghasilkan pondasi cerita yang akan dikembangkan lagi pada tahap berikutnya.

Pada tahapan ini beberapa alternatif ide cerita dikumpulkan dan dipilih satu cerita yang sesuai dengan kebutuhan.

Tahapan kedua pada perancangan ini adalah kerangka cerita. Kerangka cerita adalah proses pengembangan ide cerita yang telah didapat dari tahap sebelumnya. Tahapan ini menghasilkan kerangka cerita yang kasar yang akan dikembangkan lagi menjadi cerita yang utuh pada tahapan selanjutnya. Tahapan terakhir pada perancangan ini adalah penulisan cerita secara utuh. Tahapan ini menghasilkan naskah cerita yang utuh dan sesuai dengan kebutuhan *target audience*.

##### *Proses Ilustrasi*

#### 1. Pembuatan Karakter

Tahapan pertama dalam proses ilustrasi adalah pembuatan karakter yang menghasilkan beberapa karakter pada buku cerita bergambar yang akan dirancang. Pada tahapan ini terdapat beberapa proses yang akan dilalui yaitu *brainstorming* latar belakang, *brainstorming* sifat, sketsa kasar, dan pewarnaan karakter. Tujuan dari tahapan ini adalah menghasilkan karakter yang sesuai dengan tujuan permasalahan pada perancangan buku cerita bergambar tersebut.



Gambar 3. Proses Pembuatan Karakter  
Sumber: Freepik (2019) (Paling Kiri)

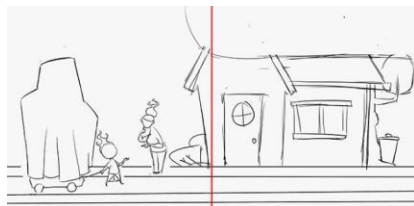
#### 2. Pembagian Halaman dan Deskripsi Ilustrasi

Tahapan selanjutnya adalah membagi tulisan cerita yang telah matang ke dalam halaman-halaman yang terpisah. Cerita yang telah dibagi kepada halaman-halaman buku cerita bergambar kemudian diberi deskripsi tentang ilustrasi yang sesuai. Tujuan dari pembagian halaman dan deskripsi ilustrasi tersebut agar pembuatan ilustrasi menjadi mudah dan mendapatkan ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan permasalahan.

#### 3. Pembuatan Sketsa

Setelah pembagian halaman dan konsep karakter telah cocok, maka tahap

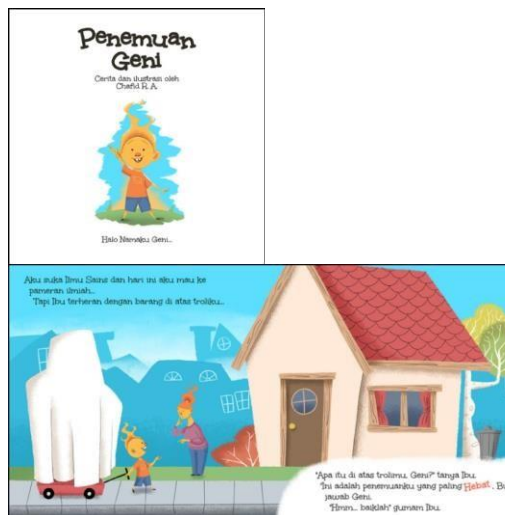
selanjutnya adalah pembuatan sketsa kasar pada setiap halaman. Pada tahap ini akan terjadi beberapa revisi berdasarkan kebutuhan dan tujuan masalah. Tujuan dari pembuatan sketsa adalah mengetahui pondasi ilustrasi yang akan dipakai dalam buku cerita bergambar. Mulai tahap ini sampai tahap terakhir media utama menggunakan teknik *digital painting* atau menggambar menggunakan *software* komputer. Kelebihan menggunakan teknik *digital painting* dibanding dengan teknik menggambar manual adalah penghematan dalam segi biaya dan waktu.



Gambar 4. Proses Sketsa Kasar Halaman

#### 4. Pewarnaan

Tahapan selanjutnya setelah sketsa kasar adalah pewarnaan. Pewarnaan dilakukan pada setiap halaman dengan beberapa revisi dan disesuaikan dengan kebutuhan dan minat *target audience*. Berikut adalah hasil dari tahap pewarnaan:



Cerita Bergambar

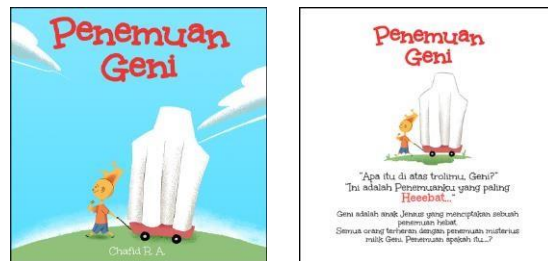


Gambar 6. Hasil Pewarnaan pada Setiap Halaman Buku

5. Pembuatan Cover

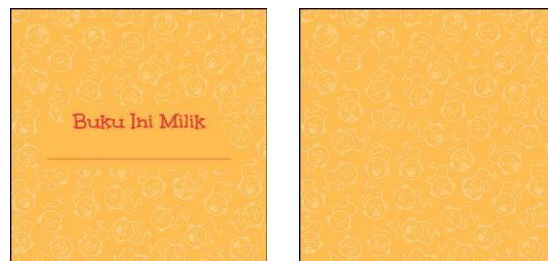
Tahapan akhir dari proses ilustrasi adalah pembuatan *cover* dan halaman pengantar buku cerita bergambar. Pembuatan *cover* dilakukan di tahap akhir dengan tujuan agar diperoleh gambaran utuh terlebih dahulu tentang cerita yang dibuat. Tujuan lainnya adalah memberikan ketertarikan pada *target audience* saat pertama kali melihat buku cerita bergambar ini serta memberikan inti cerita buku cerita bergambar tersebut.

- Cover Depan dan Belakang



Gambar 7. Cover Depan (kiri) dan Belakang (kanan)

- Halaman i dan ii



Gambar 8. Halaman i (kiri) dan ii (kanan)

Media Pendukung

Sketsa Kasar

Pembuatan sketsa kasar bertujuan untuk mendapatkan ide dasar pada media pendukung yang akan dirancang. Proses sketsa kasar pada perancangan ini dilakukan melalui teknik *digital painting*. Sketsa-sketsa tersebut kemudian diseleksi dan dipilih satu yang sesuai.

Pembuatan Comprehensive Layout

Proses pembuatan *comprehensive layout* adalah proses membuat ilustrasi yang disesuaikan dengan media yang diterapkan. Pada proses ini dilakukan pertimbangan ukuran dan peletakkan ilustrasi yang sesuai dengan media yang diterapkan.

### Pembuatan Mockup

Proses *mockup* adalah proses menerapkan ilustrasi yang telah jadi ke dalam gambaran digital. Proses ini bertujuan agar mengetahui kesesuaian ilustrasi ke dalam media sebelum media tersebut dicetak.



Gambar 9. Proses Pembuatan Media Pendukung (dari kiri ke kanan: Sketsa Kasar, *comprehensive Layout*, dan *Mockup*)

### Hasil Media pendukung



Gambar 10. Hasil Produk Media Pendukung (dari kiri ke kanan searah jarum jam: *X-banner*, Poster, Mahkota Kertas, Gantungan Kunci, Buku Tulis, Stiker Kecil, Stiker Sedang, dan Stiker Besar)

## PENUTUP

### Kesimpulan

Perancangan ini menghasilkan buku cerita bergambar berjudul “Penemuan Geni” yang berisi 32 halaman. Tujuan dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah menumbuhkan kepercayaan diri pada anak usia 2-6 tahun khususnya yang berada di daerah Kota Malang. Perancangan ini juga menghasilkan 8 media pendukung yang terdiri dari *x-banner*, poster, mahkota kertas, gantungan kunci, buku tulis, stiker kecil, stiker sedang, dan stiker besar. Tujuan dari media pendukung adalah sebagai media promosi terhadap media utama yaitu buku cerita bergambar.

Keunikan dari buku cerita bergambar ini dibanding buku cerita bergambar yang lain adalah menyampaikan isi pesan melalui cerita, karakter, dan visual yang unik dan universal.

Isi pesan dari buku cerita bergambar tersebut adalah menumbuhkan kepercayaan diri pada anak usia 2-6 tahun dan menghargai keunikan pribadi.

Perancangan ini menggunakan dua metode perancangan yaitu metode perancangan Pranata yang berperan sebagai kerangka tahapan keseluruhan perancangan yang meliputi tahap riset dan metode perancangan Arleen A. yang berperan khusus sebagai kerangka tahapan perancangan buku cerita bergambar. Alasan digunakannya dua metode tersebut adalah untuk menggabungkan metode perancangan berbasis riset dengan metode yang khusus merancang buku cerita bergambar secara praktikal.

Dengan dirancangnya buku cerita bergambar “Penemuan Geni” ini diharapkan dapat memenuhi tujuan perancangan yaitu menumbuhkan kepercayaan diri pada anak usia 2-6 tahun dan menghargai keunikan pribadi.

### Saran

“Penemuan Geni” ini masih belum sempurna serta terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran yang didapatkan dari orang-orang yang telah membaca buku cerita bergambar tersebut. Beberapa saran tersebut adalah pemilihan bahan kertas dan visual yang lebih terang agar mudah dibaca oleh *target audience*. Pemilihan kertas halaman yang lebih tebal agar tidak mudah robek. Pemilihan kata atau diksi yang tepat pada teks dialog buku cerita bergambar tersebut.

Selain itu terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran tersebut adalah mengujicobakan buku cerita bergambar yang telah dicetak kepada *target audience* khususnya anak prasekolah dan diteliti reaksi dari *target audience* tersebut. Reaksi *target audience* tersebut dapat dimasukkan ke dalam evaluasi strategi konsep verbal dan visual sehingga dapat memperbaiki buku cerita bergambar tersebut. Saran lainnya adalah agar penelitian selanjutnya dapat menciptakan metode perancangan khusus buku cerita bergambar berbasis riset, khususnya untuk *target audience* anak prasekolah. Perancangan selanjutnya juga diharapkan dapat menyempurnakan buku ini dengan memberikan inovasi serta materi yang

dapat menutupi kekurangan-kekurangan pada perancangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi

- Darmaprawira W.A., Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Mccloud, Scott. 2001. *Memahami Komik (diterjemahkan oleh S. Kinanti dari judul asli Understanding Comics: The Invisible Art)*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia (KPG).
- Mccloud, Scott. 2006. *Making Comics*. New York: HarperCollins Publisher.
- Amidjaja, Arleen. 2018. *Belajar Menulis Cerita Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana (Dasar-Dasar Seni dan Desain)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sarwono, J., & Lubis, H. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Sudarman, I Komang. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, Timothy. 2012. *7 Cara Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak*. Jakarta: Gramedia.
- Hapsari M.Psi, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Dubberly, Hugh (2005). *How Do You Design? A Compendium of Models*. San Francisco: Dubberly Design Office.
- Hladíková, Hana. (2014). *Children's Book Illustrations: Visual Language of Picture Books*. Czech Republic: CRIS Bulletin.
- Moeljadi, Pranata. (1998). *Metodologi Desain untuk Desain Komunikasi Visual*. Surabaya: UK Petra.
- Roberts, Steve. (2006). *Animasi Karakter 3D*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sloat, Teri. (2016). *I'm a Duck!*. New York: Penguin Group.
- Santrock, John W. (2012). *Life-Span Development/Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Hidayati, Arini. (2019). *Visualisasi Cerita "Trala, Di mana Teman Mu?" Karya Fitri Restiana dalam Buku Cerita Bergambar untuk Siswa Kelas Rendah*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Intansari K., M. Aulia (2017). *Perancangan Buku Cerita Bergambar berbasis Digital Painting untuk Pengenalan dan Edukasi Konservasi Nuri Bayan pada Anak Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- C. K. P., Dewi Mashitoh. (2014). *Upaya Meningkatkan Rasa Percaya Diri pada Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pop Up Book di TK Baithul Hikmah*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mutasi N., Okki Ristya. (2014). *Meningkatkan Percaya Diri melalui Metode Show and Tell pada Anak Kelompok A TK Marsudi Putra, Dagarang, Palbapang, Bantul, Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

### Rujukan Gambar

- Gartman, Dan. (2017). *Dan's Illustration Tutorial #01 Grain and Noise Texture*. (Online).  
<https://www.youtube.com/watch?v=6dBiul5SnGU>. (Diakses: 17 September 2019).
- Eveni. (2019). *Children's Book Illustration Course*. (Online).  
<https://www.eveni.com/children-book-illustration-sydney-campus-room-advised/326315198>. (Diakses: 17 September 2019).
- Freepik. (2019). *Portrait of Smiling Boy Wearing Party Hat with Arm Raised in Blue Backdrop Free Photo*. (Online).  
[https://www.freepik.com/free-photo/portrait-smiling-boy-wearing-party-hat-with-arm-raised-blue-backdrop\\_3816600.htm](https://www.freepik.com/free-photo/portrait-smiling-boy-wearing-party-hat-with-arm-raised-blue-backdrop_3816600.htm). (Diakses: 18 September 2019).