

## **ILUSTRASI BUKU CERITA FABEL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK**

Oleh: Yanuar Ady Prasetyo ✉

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2014

Dipublikasikan Juni 2014

*Keywords: Telling Story;  
Book Illustration.*

### **Abstrak**

Tujuan yang dikaji dalam Proyek Studi ini adalah : (1) menuangkan gagasan serta kreativitas penulis mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam karya ilustrasi buku fabel, (2) menghasilkan karya berupa buku cerita fabel sebanyak 4 buah buku sebagai media pendidikan karakter pada anak. Dalam berkarya, Teknik yang digunakan ada 2 macam, yang pertama adalah teknik menggambar manual menggunakan pensil dan tinta hitam di atas kertas. Kedua adalah teknik pewarnaan dengan menggunakan *software* komputer. Teknik gambar manual digunakan untuk membuat sket dengan pensil yang kemudian ditebalkan menggunakan tinta. Teknik pewarnaan menggunakan *software* komputer pada gambar yang telah di-*scan* kemudian di *lay out* dan dicetak untuk disusun menjadi sebuah buku cerita. Dalam proyek studi ini disajikan 68 karya gambar dan 4 buah buku cerita jadi dengan ukuran 21 cm x 17 cm. 4 buku cerita yang disajikan yaitu berjudul Beta & Beto (Dua Kelinci yang Cerdas), Si Mongky (Monyet yang Jahil), Kambel (Si Kambing Penyabar), dan Si Pigi (Babi yang Sombong). Analisis yang dilakukan mencakupi spesifikasi karya, deskripsi karya, analisis karya, dan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Karya disajikan lewat pameran yang terbuka untuk umum dan dapat dinikmati semua kalangan.

### **Abstract**

*The purpose of the project is examined in this study are : ( 1 ) expressing author ideas and creativity of the values of character education in the fable book illustration, ( 2 ) produce the work in the form of a storybook fable of 4 pieces as a book character on the children's educational media . The techniques that used in this project are 2 kinds , the first is the manual drawing . The second digital coloring . Manual drawing techniques used to create a sketch and inking . Staining technique using computer software on which images have been scanned and then printed on to lay out and compiled into a story book . In this study presented 68 project drawings and 4 story books so the size 21 cm x 17 cm . 4 books disajian story is titled Beta & Beto ( Two Rabbits Smart ) , Si Mongky ( monkey Jahil ) , Kambel ( The Goat patient ) , and Si Pigi ( the Arrogant Pig ) . Analysis includes works specifications , description of work , work analysis , and character education values.*

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [senirupa@unnes.ac.id](mailto:senirupa@unnes.ac.id)

ISSN 2252-7516

## PENDAHULUAN

Menurut Asfandiyar (2007:23) dongeng merupakan salah satu alternatif untuk mengembangkan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan). Selain itu, dongeng dapat membawa anak pada pengalaman-pengalaman baru yang belum pernah dialami. Mendongeng merupakan salah satu budaya tutur pada masyarakat Indonesia. Kebiasaan mendongeng di kalangan keluarga merupakan sebuah media untuk menyampaikan nilai-nilai moral kepada anak-anak melalui serangkaian cerita yang menarik. Selain untuk menghibur, keberadaannya dapat digunakan sebagai media penghubung antara orang tua dengan anak agar tetap harmonis, karena merupakan media yang efektif menyambung hubungan emosional ibu dengan anak, yaitu dengan cara membacakan buku cerita kepada anak ketika menjelang waktu istirahat atau waktu tidur. Seorang ibu dapat menjalin kedekatan dengan anak dengan membacakan kisah-kisah dalam buku cerita kepada anaknya sehingga hubungan emosional antar ibu dengan anak akan tetap terjaga.

Mendongeng akan lebih baik apabila dilakukan dengan menggunakan media berupa buku cerita. Menurut Dhieni (2005:6) peranan media dalam bercerita dengan menggunakan buku cerita dapat membantu mengembangkan imajinasi anak terhadap isi cerita atau objek dalam sebuah cerita yang di dalamnya terdapat hubungan sebab-akibat suatu proses yang terjadi pada lingkungan sekitar anak, sehingga anak dapat menyimpulkan isi cerita tersebut berdasarkan kemampuan daya nalar ataupun daya pikirnya.

Mendongeng dengan menggunakan buku cerita mampu menjadi sarana penyampaian pendidikan karakter kepada anak. Dalam buku cerita terdapat pesan-pesan moral seperti cerita Kancil Mencuri Timun yang menceritakan seekor kancil yang dibunuh oleh petani akibat mencuri, dari cerita itu terdapat pesan moral yang terkandung di dalamnya bahwa perbuatan buruk akan mendapatkan hal yang buruk, begitu pula sebaliknya. Pada buku cerita yang baik, harus

didukung oleh gambar ilustrasi yang baik juga agar lebih menarik perhatian pembaca khususnya anak-anak. Ilustrasi yang terdapat dalam bacaan anak tidak hanya semata-mata berfungsi sebagai pelengkap teks, namun justru menjadi satu kesatuan yang mendukung cerita karena ilustrasi berfungsi untuk menggambarkan kejadian atau peristiwa yang diceritakan dalam buku cerita. Selain itu, ilustrasi dapat memberikan gambaran secara grafis dari objek yang ada di dalam buku cerita.

Buku cerita untuk anak-anak ada berbagai macam jenis. Buku-buku tersebut dapat berupa buku-buku fiksi seperti dongeng binatang-binatang, dongeng nenek tukang sihir, atau buku-buku non fiksi seperti buku ilmu bumi, sejarah, ilmu hayat, dan sebagainya. Buku cerita fabel merupakan salah satu pengembangan dari buku fiksi yang menggunkan hewan sebagai tokohnya.

Fabel merupakan salah satu cerita yang sangat populer dan digemari oleh anak. Tiap-tiap bangsa memiliki cerita fabel (Fang, dalam Gumilar, 2011:5). Kepopulerannya ini menunjukkan bahwa cerita fabel merupakan salah satu bentuk cerita yang digemari oleh masyarakat khususnya anak-anak diseluruh dunia.

Fabel merupakan salah satu cerita yang digemari anak di seluruh dunia, sehingga dapat menjadi media yang menarik dalam rangka pembinaan karakter pada dunia pendidikan. Nilai-nilai moral yang disampaikan dengan mengangkat tokoh-tokoh hewan dapat menjadi tema yang menarik dalam ungkapan ilustrasi dengan berbagai pendekatan. Pendekatan personifikatif merupakan salah satu pendekatan pada gambar ilustrasi yang menarik khususnya bagi anak. Dalam pendekatan personifikatif hewan-hewan yang digambarkan yaitu hewan yang bertingkah seperti manusia. Contohnya adalah gajah yang berjalan dengan dua kaki, harimau yang memakai baju, dan lain sebagainya yang digambarkan dengan lebih sederhana sehingga lebih menarik perhatian anak. Tentu dalam bahasa yang mudah dicerna dan dimengerti oleh anak.

Ilustrasi buku cerita fabel dipilih oleh penulis sebagai karya proyek studi karena buku cerita fabel dapat dijadikan sumber bacaan yang

menarik untuk anak. Menurut Seto Mulyadi (dalam Anton 2008:19), anak-anak berumur di bawah 10 tahun jauh lebih menyukai fabel, karena fabel membantu anak berimajinasi dan bersenang-senang. Tampilan visual yang lebih sederhana namun menarik dan penuh warna membuat cerita semakin terasa ringan dan menyenangkan untuk anak-anak. Buku cerita fabel dapat dimanfaatkan sebagai media yang tepat untuk menarik minat baca anak dan menumbuhkan atau menanamkan kecintaan anak dalam membaca karena anak-anak menyukai figur binatang.

Menurut Sarah (dalam Putri, 2013:26), seorang psikolog anak, menjelaskan bahwa sejak usia 2 tahun yang disebut dengan masa eksplorasi yaitu anak memperoleh pengetahuan yang bersifat indrawi (konkret) selanjutnya menyimpannya dalam pikiran. Pada masa ini anak-anak sudah menyukai gambar, namun dalam ukuran besar. Semakin dewasa anak-anak, mereka semakin menyukai bentuk-bentuk gambar yang terlihat lebih detail. Pada dasarnya anak menyukai objek gambar seperti rumah, pohon, binatang dan tema aksi yang berhubungan dengan peristiwa yang menyenangkan.

Tujuan awal penulis memilih jenis karya ilustrasi buku cerita fabel yakni agar penulis dapat dengan mudah menyampaikan pesan-pesan moral melalui cerita yang diangkat dari kehidupan masyarakat di sekitar kita kepada pembaca, karena buku cerita fabel dapat dijadikan media penyampaian pesan-pesan moral yang mudah dicerna dan mudah dipahami oleh masyarakat luas khususnya anak-anak. Menggambarkan hewan personifikasi ke dalam buku cerita akan mengenalkan pendidikan karakter melalui kandungan cerita dengan tampilan dan bentuk yang lebih menarik, sehingga akan lebih mudah mengajak anak untuk mendengarkan ataupun membacanya.

Cerita fabel yang diangkat oleh penulis merupakan cerita yang mengandung nilai-nilai pendidikan karakter dan memiliki pesan moral. Pada buku pertama penulis menceritakan tentang keberanian, kecerdasan dan kreativitas dua ekor kelinci. Buku kedua menceritakan tentang si

monyet yang jera akibat kenakalannya. Buku yang ketiga menceritakan tentang kesabaran si kambing dalam menghadapi pengusiran hewan di sekitarnya. Buku yang terakhir menceritakan tentang si babi yang dikalahkan kura-kura akibat kesombongannya.

Corak yang digunakan dalam pembuatan buku cerita ini berupa perwujudan visual kartun yaitu [gambar](#) dengan penampilan [lucu](#) yang mempresentasikan suatu cerita. Perwujudan tersebut dibuat dengan menggunakan sket yang kemudian ditebalkan dengan menggunakan tinta hitam di atas kertas dengan pewarnaan menggunakan media komputer. Media komputer dipilih oleh penulis karena lebih praktis dan lebih mudah dalam mengatur komposisi gambar ataupun warna. Selain itu media komputer memiliki *menu bar* yang cukup lengkap sehingga sangat mempermudah penulis dalam pembuatan disain atau penyempurnaan gambar. Media komputer adalah alternatif lain selain membuat buku cerita dengan cara manual atau *free hands*. Dengan demikian penulis memadukan penggambaran secara manual dan pewarnaan melalui media komputer dalam pembuatan proyek studi berupa ilustrasi buku cerita fabel.

Pembuatan proyek studi dengan judul “Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak” ini bertujuan untuk:

1. Menuangkan gagasan serta kreativitas penulis mengenai nilai-nilai pendidikan karakter dalam karya ilustrasi buku fabel.
2. Menghasilkan karya berupa buku cerita fabel sebanyak 4 buah buku sebagai media pendidikan karakter pada anak.

Adapun manfaat pembuatan karya dalam proyek studi ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru/orang tua dapat digunakan sebagai sarana menanamkan pendidikan karakter pada anak melalui tokoh binatang yang diangkat.
2. Bagi masyarakat/apresiator pada khususnya dapat memperkaya pengetahuan tentang ragam jenis seni ilustrasi.
3. Bagi penulis dapat digunakan untuk menuangkan gagasan kreatifnya melalui sebuah karya dan sebagai upaya untuk

mematangkan teknik berkarya seni ilustrasi pada khususnya.

## METODE

### Bahan

Kertas merupakan bahan utama sebagai tempat untuk menggambar ilustrasi. Kertas yang digunakan yaitu menggunakan kertas gambar dari kertas manila berwarna putih dengan ukuran A4 serta ketebalan sedang. Kertas yang digunakan dalam mencetak adalah menggunakan kertas *ivory* 230 gram untuk *cover* buku dan kertas cts 150 gram untuk isi buku.

### Alat

- 1) Pensil : Pensil digunakan untuk membuat sketsa gambar yang akan dibuat. Pensil yang digunakan dalam berkarya adalah pensil 2B.
- 2) Penghapus : Karet penghapus digunakan untuk menghapus sketsa apabila terjadi kesalahan serta menghapus sketsa setelah gambar ditinta.
- 3) *Real Brush Pen* : berfungsi untuk memperjelas garis/arsiran pada gambar dan membuat kesan artistic pada garis yang di baut. *Real brush pen* yang digunakan berwarna hitam.
- 4) *Hardwares* (perangkat keras)  
Perangkat keras yang digunakan oleh penulis adalah satu set laptop Axio.
- 5) *Pen tablet*  
Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menggambar langsung pada komputer, *Pen tablet* yang digunakan bermerek Bamboo.
- 6) *Software* (perangkat lunak)  
Perangkat lunak yang digunakan adalah adobe Photoshop CS3 yang digunakan untuk memberi warna.
- 7) *Scanner*  
*Scanner* diperlukan untuk mengubah gambar tangan menjadi gambar digital.
- 8) Printer  
Alat pencetak gambar dan tulisan. Alat ini digunakan dalam mencetak gambar yang telah di olah melalui computer.

### Teknik Berkarya

Teknik yang digunakan penulis ada 2 macam, yang pertama adalah teknik menggambar manual menggunakan pensil dan tinta hitam di atas kertas. Kedua adalah teknik pewarnaan dengan menggunakan *software* komputer. Teknik gambar manual digunakan untuk membuat sket dengan pensil yang kemudian ditebalkan menggunakan tinta. Teknik pewarnaan menggunakan *software* komputer pada gambar yang telah di-*scan* kemudian di *lay out* dan dicetak untuk disusun menjadi sebuah buku cerita.

### Proses Berkarya

Pada proses berkarya ilustrasi buku cerita fabel ini meliputi dua tahapan yaitu pra-produksi dan produksi.

- 1) Pra-produksi : orientasi, pengolahan ide dan penulisan cerita, pembuatan *story board*.
- 2) Produksi : sket, pewarnaan, *lay out* dan pemberian teks, *finishing*.

## DESKRIPSI DAN ANALISIS KARYA

### Cover depan



### Spesifikasi Karya

Halaman : *Cover* depan  
Ukuran : 21 x 17 cm  
Jenis : Halaman *cover*  
Media : Digital print, kertas *ivory* 230 gram  
Tahun : 2014

### Deskripsi Karya

Karya pada halaman *cover* depan ini terdiri atas dua ekor kelinci, teks judul buku, dan nama

penulis. Terdapat dua ekor kelinci yang saling membelakangi dan menghadap ke depan dengan tersenyum sambil melipat kedua tangannya. Kedua kelinci itu berada dalam ruangan (lubang bangunan) tepat di depan pintu yang langsung menghadap keluar, sedangkan di belakang kelinci terdapat berbagai macam benda yang saling tumpang tindih. Selain itu, di luar ruangan terdapat semak-semak, daun pisang dan batu.

### Analisis

Karya pada halaman *cover* depan ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan dalam garis lurus dan lengkung. Garis-garis lurus pada bentuk geometris yang terdapat pada font judul dan identitas penulis. Garis lengkung pada bentuk organis terdapat pada subyek utama berupa dua ekor kelinci dan subyek pendukung berupa benda-benda yang terletak di sekitar subjek utama. Garis tersebut disusun dengan menggunakan garis-garis nyata. Warna-warna dalam karya ini didominasi oleh warna hijau kekuningan dan coklat kekuningan pada *background*. Warna jingga, hijau kebiruan, dan biru terdapat pada subjek utama di sebelah kiri, sedangkan subjek utama di sebelah kanan menggunakan warna coklat kekuningan, hijau kekuningan, merah kekuningan dan biru. Dalam karya ini menggunakan tekstur semu. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, gelap terang dibuat dengan menggunakan *lighting* berwarna kuning dan datang dari kiri atas.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris. Pengaturan komposisi mempertimbangkan penerapan ruang pada subyek yang ada agar tercipta keseimbangan yang baik. Subyek berupa kelinci (Beta) di tempatkan condong ke kiri, sedangkan subyek berupa kelinci (Beto) di tempatkan condong ke kanan. Selanjutnya, pada *background* kiri ditampilkan sehelai daun, tembok, coretan merah pada tembok, dan semak-semak, sedangkan pada *background* kanan ditampilkan dua helai daun, tembok dan semak-semak. Selain itu, teks judul besar di tempatkan pada tengah atas, dan teks judul serta teks nama penulis di tempatkan pada

tengah bawah. Penempatan subyek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk subyek dan obyek yang masih satu tema, serta penggunaan warna yang masih mengikat yaitu warna hijau kekuningan atau coklat kekuningan. *Point of interest* yang terdapat pada karya ini adalah dua ekor kelinci yang berada tepat di tengah. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip disain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Pada *cover* depan penulis mengilustrasikan tentang dua ekor kelinci yang bersahabat baik sebagai tokoh utama. Penggambaran kelinci-kelinci tersebut bertujuan memberikan kesan pantang menyerah dalam menghadapi masalah. Judul buku dan nama penulis digunakan agar buku ini menyerupai buku yang sudah diterbitkan.

### Halaman Pembuka



### Spesifikasi Karya

Halaman : Pembuka  
Ukuran : 42 x 17 cm  
Jenis : Halaman pembuka  
Media : Digital print, kertas cts 150 gram  
Tahun : 2014

### Deskripsi Karya

Karya buku cerita pada halaman pembuka ini terdiri dari seekor kelinci (Beta) yang memakai topi dan jaket. Beta digambarkan sedang membawa sebuah wortel di belakang semak-semak. Terdapat teks judul buku, nama penulis dengan *background* hitam. Dalam karya ini digambarkan seekor kelinci yang seolah-olah

sedang melihat ke arah teks judul dan nama penulis.

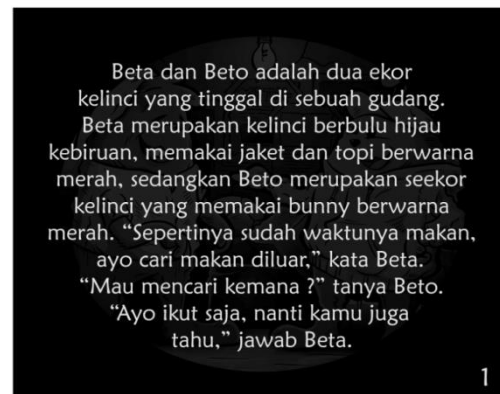
### Analisis Karya

Karya pada halaman pembuka ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan antara garis lurus dan lengkung, garis-garis lurus pada bentuk geometris yang terdapat pada teks judul buku, dan teks nama penulis. Garis lengkung pada bentuk organ yang terdapat pada seekor kelinci, wortel dan semak-semak yang memiliki pola lengkung dan menciptakan kesan dinamis. Garis tersebut disusun dengan menggunakan garis-garis nyata. Warna yang digunakan dalam karya ini adalah warna hitam pada *background*, warna jingga dan hijau kebiruan pada kelinci dan wortel, warna hijau pada semak-semak, dan warna kuning dengan sedikit goresan putih pada teks judul, serta warna kuning pada teks nama penulis. Dalam karya ini menggunakan tekstur semu. Gelap terang adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, gelap terang dibuat dengan menggunakan *lighting* berwarna putih dan datang dari kanan atas.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris, pengaturan komposisi mempertimbangkan penerapan ruang pada subyek yang ada agar tercipta keseimbangan yang baik. Pada sebelah kiri ditampilkan kelinci dan pada sebelah kanan ditampilkan teks judul dan nama penulis. Penempatan subyek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk subyek dan obyek yang masih satu tema, serta penggunaan warna yang masih mengikat yaitu warna hijau keputihan dan jingga keputihan. *Point of interest* yang terdapat pada karya ini adalah seekor kelinci yang berada di sebelah kiri bawah. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip disain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Pada halaman pembuka penulis menampilkan seekor kelinci yang membawa wortel bernama Beta, dengan warna hitam sebagai *background*. Hal ini dikarenakan Beta adalah kelinci yang lebih cerdas dari pada Beto dan wortel adalah tujuan utama dari Beta dan Beto di dalam cerita ini. *Background* hitam digunakan agar objek gambar dan teks terlihat lebih fokus. Penggunaan teks judul buku dan nama penulis agar menyerupai buku yang sudah diterbitkan resmi oleh percetakan.

### Halaman 1



### Spesifikasi Karya

Halaman : Cerita halaman 1  
Ukuran : 21 x 17 cm  
Jenis : Halaman cerita  
Media : Digital print, kertas cts 150 gram  
Tahun : 2014

### Deskripsi Karya

Karya pada halaman pertama ini menampilkan dua ekor kelinci yang bernama Beta (kanan) dan Beto (kiri) dengan background

ruangan gelap yang disinari oleh sebuah lampu. Kelinci-kelinci dalam cerita ini telah mengalami pendistorsian atau penyederhanaan bentuk (personifikasi, tentunya dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Sosok kelinci dibuat dengan atribut seperti jaket, topi, celana, kaos dan *bunny* (kupluk) agar terlihat lebih unik dan menarik. Terdapat *background* berupa susunan barang-barang yang tumpang tindih dan beberapa poster yang melekat pada dinding yang dan sebuah lampu yang menjadi sumber cahaya satu-satunya di dalam ruangan itu.

Teks digunakan sebagai penjelas pada gambar yang disajikan oleh penulis. Pada teks halaman pertama menjelaskan tempat tinggal dan pengenalan tokoh utama, teks itu berbunyi "Beta dan Beto adalah dua ekor kelinci yang tinggal di sebuah gudang, Beta adalah kelinci berbulu hijau kebiruan memakai jaket dan topi berwarna merah, sedangkan Beto merupakan kelinci memakai *bunny* berwarna merah". Pada teks yang berbunyi "Sepertinya sudah waktunya makan, ayo cari makan di luar," kata Beta. "Mau mencari kemana?" tanya Beto. "Ayo ikut saja, nanti kamu juga tahu," jawab Beta. Menjelaskan tentang adanya percakapan diantara kedua kelinci yaitu Beta (kanan) dan Beto (kiri) yang ditampilkan oleh penulis.

### **Analisis Karya**

Karya pada halaman pertama ini memiliki unsur garis yang secara keseluruhan struktur garis disajikan garis lurus dan lengkung, selanjutnya garis lurus pada bentuk geometris dan garis lengkung pada bentuk organis. Garis-garis lurus pada bentuk geometris terdapat pada tali lampu. Garis lengkung pada bentuk organis yang terdapat pada gambar dua ekor kelinci, tumpukan barang, poster, dan bola lampu. Pada cerita halaman pertama ini lebih didominasi oleh perbentukan garis lengkung. Garis tersebut disusun dengan menggunakan garis-garis nyata. Warna-warna dalam karya ini didominasi oleh warna kuning kehitaman pada *background*. Warna jingga, hijau kebiruan, biru pada kelinci sebelah kanan dan warna coklat, hijau, jingga, dan biru pada kelinci sebelah kiri. Dalam karya ini menggunakan tekstur semu. Gelap terang

adalah unsur yang paling utama dalam karya ini, gelap terang dibuat dengan menggunakan *lighting* berwarna kuning dan datang dari tengah atas.

Karya ini menggunakan keseimbangan asimetris. Pengaturan komposisi mempertimbangkan penerapan ruang pada subyek yang ada agar tercipta keseimbangan yang baik. Subyek berupa kelinci (Beta) di tempatkan pada kanan, sedangkan subyek berupa kelinci (Beto) di tempatkan pada kiri. Selanjutnya, pada *background* ditampilkan lampu pada tengah atas dan barang yang saling tumpang tindih pada tengah bawah. Penempatan subyek dan obyek gambar disusun dengan mempertimbangkan ruang yang ada, keseluruhan disusun agar tercipta keseimbangan yang baik. Keselarasan dalam karya ini didukung oleh bentuk-bentuk subyek dan obyek yang masih satu tema, serta penggunaan warna yang masih mengikat yaitu warna kuning. *Point of interest* yang terdapat pada karya ini adalah dua ekor kelinci yang berada tepat di tengah. Irama ditampilkan pada penggunaan gradasi warna terang menuju gelap atau sebaliknya serta bentuk goresan-goresan garis. Secara keseluruhan penataan prinsip-prinsip disain tersebut menghasilkan kesatuan yang baik.

Pada halaman cerita pertama penulis mengilustrasikan tentang dua ekor kelinci yang sedang berbincang-bincang, Beta dibuat dengan menggunakan jaket, celana dan topi berwarna jingga. Sedangkan Beto dibuat dengan memakai *bunny*, baju dan celana. Sedangkan pada *background* digambarkan tumpukan-tumpukan barang dan poster yang menempel pada dinding dengan pencahayaan yang terpusat pada satu sumber. Penulis menggunakan suasana dalam suatu ruangan sebagai tempat berkumpulnya Beta dan Beto agar kesan gelap terang lebih terasa.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Proyek studi dengan tema "Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak" menghasilkan empat buah karya buku cerita yaitu Beta & Beto (Dua Kelinci yang

Cerdas), Si Mongky (Monyet yang Jahil), Kambel (Si Kambing Penyabar) dan Si Pigi (Babi yang Sombong). Melalui karya seni ilustrasi, terutama buku cerita fabel dapat digunakan untuk mengilustrasikan nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung di dalamnya. Karakteristik karya ilustrasi yang dibuat menggunakan pendekatan kartunal yang sosok tokohnya dapat dikenali dari ciri khas hewan pada umumnya.

Nilai-nilai pendidikan karakter yang diilustrasikan dari cerita Beta & Beto (dua kelinci yang cerdas) adalah : nilai kreatif, nilai kerja keras dan nilai rasa Ingin Tahu. Nilai pendidikan karakter yang utama dalam cerita Beta & Beto (dua kelinci yang cerdas) adalah nilai kreatif yang diilustrasikan ketika Beta dan Beto tidak bisa mencari makan di luar ruangan karena diburu oleh elang, Beta dan Beto membuat pelindung terbuat dari tempurung kelapa yang terbelah sebagai pelindung tubuhnya dari cengkaman elang yang memburunya. Pada buku kedua yang berjudul Si Mongky (Monyet yang Jahil), nilai-nilai pendidikan karakter yang diilustrasikan adalah : nilai bersahabat /komunikatif, nilai nilai rasa Ingin Tahu dan nilai peduli sosial. Nilai pendidikan karakter yang utama dalam cerita Si Mongky (Monyet yang Jahil) adalah nilai peduli sosial yang diilustrasikan ketika Puchi melakukan penyamaran dengan mengenakan jubah dan topeng yang menyeramkan sehingga membuat Pigi lari ketakutan. Puchi melakukan Penyamaran tersebut dengan tujuan untuk membuat Mongky jera dan tidak mengulangi lagi perbuatan jahilannya itu kepada orang lain. Pada buku ketiga yang berjudul Kambel (Si Kambing Penyabar), nilai-nilai pendidikan karakter yang diilustrasikan adalah : nilai bersahabat /komunikatif, nilai peduli lingkungan, nilai cinta damai, nilai kerja keras, nilai mandiri dan nilai peduli sosial. Nilai pendidikan karakter yang utama dalam cerita Kambel (Si Kambing Penyabar) adalah nilai kerja keras yang diilustrasikan ketika Kambel berjalan kesana kemari tanpa tujuan yang jelas karena pengusiran yang dilakukan Beni, Kuri dan Tutut hingga akhirnya Kambel menemukan tempat tinggalnya yang baru. Selain itu, Kambel juga membangun

sebuah rumah dari bahan-bahan yang ditemukannya di sekitar. Pada buku keempat yang berjudul Si Pigi (Babi yang Sombong), nilai-nilai pendidikan karakter yang diilustrasikan adalah : nilai disiplin, nilai jujur, nilai menghargai prestasi, nilai kerja keras dan nilai tanggung jawab. Nilai pendidikan karakter yang utama dalam cerita Si Pigi (Babi yang sombong) adalah kerja keras yang diilustrasikan ketika Kuri menyadari bahwa dirinya tidak dapat berlari kencang dan mengetahui Pigi adalah siswa yang berprestasi dibidang olah raga, namun Kuri tidak mau menyerah dan tetap bertekad menyelesaikan perlombaan. Dengan susah payah dan kerja keras akhirnya Kuri mengalahkan Pigi dan memenangkan perlombaan itu.

Melalui proyek studi ini, penulis dapat menuangkan idenya ke dalam karya ilustrasi buku cerita fabel. Selain itu, penulis juga dapat mengembangkan kemampuan teknik menggambarnya menggunakan *real brush pen* dengan pewarnaan yang menggunakan teknik digital. Proses sket dengan cara manual menggunakan kertas dan tinta sedangkan proses pewarnaan dan *lay out* menggunakan teknik digital menggunakan *software* adobe photoshop CS2.

Karya yang dihasilkan oleh penulis berjumlah empat buah karya buku cerita fabel menggunakan kertas *ivory* 230 gram untuk *cover* dan kertas cts 150 gram untuk isi dengan ukuran 21cm x 17cm yang masing-masing karya buku terdiri dari 2 halaman *cover*, 1 halaman pembuka, 1 halaman penutup dan 16 halaman cerita.

#### Saran

Sasaran utama dari diciptakannya buku cerita fabel ini adalah anak-anak, dengan harapan bahwa dengan adanya buku cerita fabel ini dapat digunakan orang tua atau guru sebagai media penanaman pendidikan karakter pada anak. Bagi anak-anak penulis juga berharap dapat digunakan sebagai sarana untuk merangsang anak dalam membaca dan mendengar. Dengan adanya proyek studi yang penulis buat ini, juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi akademisi UNNES dalam bidang ilustrasi pada khususnya. Bagi mahasiswa,



khususnya mahasiswa seni rupa baik pendidikan maupun murni atau bahkan mahasiswa prodi DKV, diharapkan penulis agar lebih kreatif lagi dalam membuat seni ilustrasi. Kreatif baik dalam media berkarya, teknik maupun gagasannya sehingga dapat meningkatkan kualitas seni rupa UNNES.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2014. *Ciri-Ciri Umum dan Karakteristik Fabel*. <http://bahanajarisi.wordpress.com/2012/01/04/fabel/> (diunduh pada tanggal 2 febuari 2014).
- Anton. 2008. *Perancangan Komunikasi Visual Flash Card Hewan Peliharaan "My Pet Series"*. Jakarta : Universitas Bima Nusantara.
- Asfandiar, Andi Yudha. 2007. *Cara Pintar Mendongeng*. Bandung: Dari Mizan.
- Dhieni, N. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka Tangerang.
- Djamarah, dkk. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineke Cipta.
- Gumilar, Putra. 2011. *Perancangan Buku Dongeng Fabel Jawa Barat*. Bandung: UNIKOM.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Hasan, Said Hamid, dkk. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum: Jakarta.
- Iswidayati, Sri. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang: UNNES.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1999. *Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa*. Balai Pustaka. Jakarta
- Kartini, Sri. 2009. *Manfaat Cerita Bergambar Bagi Pendidikan*. <http://dompetsak.webnode.com/news/energi-bagi-pendidikan-dan-pengajaran-anak> (di unduh pada tanggal 2 febuari 2014).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. ANDI : Yogyakarta.
- Marhendra, Suluh. 2010. *Pengertian-ilustrasi gambar*. <http://5martconsultingbandung.blogspot.com/2010/10/pengertian-ilustrasigambar.html> (diunduh pada tanggal 15 oktober 2013).
- Megawangi, Ratna. et al. 2003. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.
- Moesliehatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muharrar, Syakir. 2003. *Tinjauan Seni Ilustrasi*. Paparan Bahan Ajar. Jurusan Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Semarang.
- Musfiroh, T. 2008. *Konsep Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : UNY
- Poerwadarminto. 1985. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Priyono, Kusumo. 2006. *Terampil Mendongeng*. Jakarta : PT. Gram.
- Putri. 2013. *Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Pendidikan Karakter*. Tangerang: UPH.
- Putri, Ciptanti. 2003. *Memahami Genre Buku Cerita*. Anak dalam Majalah *Matabaca* Edisi Vol. 2/No. 1/September 2003.
- Rahman, 2010. *Ilustrasi*. <http://bangrahman.blogspot.com/2010/01/blog-14.html> (diunduh pada tanggal 10 oktober 2013).
- Sadiman, Arief S. 1990. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. <http://grafikelektronika09.blogspot.com/2013/04/resume-media-pembelajaran-dr-arief-s.html> (diunduh pada tanggal 2 febuari 2014).
- Sugiarto, Eko. 2009. *Mengenal Dongeng dan Prosa Lama*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Sugihastuti. 1996. *Serba-serbi Cerita Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Wilpert, Gero. 1979. *Sachwörterbuch der Literatur*. Stuttgart : Kroner.
- Winsted, Sir Ricard. 1969. *A History of Classical Malay Literature*. Kuala Lumpur Singapura: Oxford University Press.