



Arty 11 (3) 2022

Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

DESIGN OF PICTURE STORY BOOK “RASHA AND HER BELOVED CAT” AS A CHILDREN’S CHARACTER EDUCATION MEDIA

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “RASHA DAN KUCING KESAYANGANNYA” SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK

Ekka Adi Putra

Program Studi Seni Rupa (DKV) S1, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Nov 2022

Disetujui: Nov 2022

Dipublikasikan: Des 2022

Keywords:

**Picture book,
illustration, kids,
character education**

Abstrak

Pentingnya kesadaran peduli terhadap berbagai jenis binatang harus ditumbuhkembangkan sejak dini agar manusia (baik orang dewasa maupun anak-anak) memiliki kepekaan terhadapnya. Penanaman pendidikan karakter sejak dini (terutama pada anak-anak) dilakukan agar memiliki rasa kasih sayang terhadap sesama manusia dan makhluk lainnya. Hal ini dapat dicapai melalui pendidikan formal, informal, maupun pendidikan non formal. Tujuan proyek studi ini adalah untuk menghasilkan rancangan buku cerita bergambar “Rasha & Kucing Kesayangannya” sebagai media pendidikan karakter pada anak. Proses berkarya buku cerita bergambar ini dilakukan dengan teknik digital secara keseluruhan melalui software Procreate dan Adobe Photoshop CS 6 dengan menggunakan perangkat keras Ipad Air 3 dan Laptop ASUS S451LB. Tahapan dalam proses berkarya buku cerita bergambar ini dimulai dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Buku cerita bergambar ini terdiri 26 halaman yang terdiri atas teks dan gambar ilustrasi. Buku cerita bergambar ini berlatar kehidupan rumah tangga sehingga anak dapat terhubung dengan alur cerita. Naskah cerita dan gambar yang termuat di dalam buku ini mengandung nilai-nilai untuk membentuk karakter anak yang positif serta peduli terhadap binatang dan lingkungan.

Abstract

The importance of caring awareness of various types of animals must be cultivated from an early age so that humans (both adults and children) have sensitivity to them. Planting character education from an early age (especially in children) is carried out so that they have a sense of love for fellow humans and other creatures. This can be achieved through formal, informal, and non-formal education. The purpose of this study project is to produce a design for the picture story book “Rasha & his beloved cat” as a medium for character education for children. The process of creating this illustrated storybook is carried out using digital techniques as a whole through the Procreate software and Adobe Photoshop CS 6 using the Ipad Air 3 hardware and the ASUS S451LB Laptop. The stages in the process of creating this picture story book start from the pre-production, production and post-production stages. This picture story book consists of 26 pages consisting of text and illustrations. This picture story book is set in domestic life so that children can connect with the storyline. The story scripts and pictures contained in this book contain values to form positive children’s characters and care for animals and the environment.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Universitas Negeri Semarang
E-mail: ekka.adi23@gmail.com

ISSN 2252-7516
E-ISSN 2721-8961

PENDAHULUAN

Memelihara binatang menjadi salah satu aktivitas yang sangat diminati manusia karena selain dikembangbiakkan juga dapat memberikan dorongan psikis agar menjadikan jiwa lebih rileks dan sabar. Chen (2012) menjelaskan hubungan antara binatang peliharaan dan manusia (pemiliknya) akan menciptakan ikatan emosional yang positif dalam hal fisik, psikologis, maupun kesejahteraan sosial. Dalam hal fisik binatang dapat mendorong manusia untuk melakukan aktivitas pengasuhan sehingga banyak aktivitas yang dilakukan. Kemudian dalam hal psikologis binatang dapat dijadikan sebagai penghilang stres dan dapat menumbuhkan rasa kasih sayang pada semua makhluk. Sedangkan dalam hal kesejahteraan sosial binatang dapat dijadikan sebagai peluang bisnis mulai jasa perawatan, pengembangbiakan dan lain-lain.

Pentingnya kesadaran untuk peduli terhadap binatang harus ditumbuhkembangkan sejak dini agar manusia (baik orang dewasa maupun anak-anak) memiliki kepekaan terhadap seluruh binatang. Penanaman pendidikan karakter sejak dini pada masyarakat terutama pada anak-anak dilakukan agar memiliki rasa kasih sayang terhadap seluruh makhluk yang ada terlebih pada sesamanya.

Banyak hal yang dapat dilakukan masyarakat dalam menumbuhkembangkan pendidikan karakter untuk

mencintai dan peduli terhadap binatang-binatang yang ada di sekitar. Misal suka berbagi makanan terhadap binatang liar, menyelamatkan binatang yang terlantar, mempromosikan cinta atau peduli terhadap binatang, dan lain-lain. Hal ini dapat dicapai melalui pendidikan formal, informal, maupun pendidikan non formal. Selain itu upaya pemahaman akan kepedulian terhadap binatang dapat disampaikan melalui berbagai media seperti media perfilman, media cetak, ataupun media lainnya yang terkait dengan bidang Desain Komunikasi Visual.

Desain komunikasi visual terbagi menjadi beberapa bagian, di antaranya desain grafis dan desain multimedia atau interaktif (Anggraini & Nathalia, 2020). Desain grafis merupakan proses merancang komunikasi dengan menggunakan berbagai elemen visual, seperti ikon, simbol, tipografi, fotografi, serta ilustrasi. Desain grafis memiliki *output* cetak dan digital berupa poster, infografis, majalah, dan buku. Sedangkan pada desain multimedia atau interaktif, elemen-elemen visual dalam proses komunikasi melibatkan elemen audio dengan output berupa video, aplikasi, game, dan media pembelajaran interaktif.

Menurut Sadiman (1990:7), media pembelajaran adalah segala bentuk hal yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dari pendidik ke peserta dengan merangsang kepala, hati, dan minat peserta sehingga terjadi proses belajar. Buku cerita bergambar adalah salah satu media yang cukup efektif untuk pembelajaran. Buku cerita bergambar adalah salah satu jenis buku cerita yang terdiri atas gambar dan tulisan yang difungsikan untuk menyampaikan pesan. Menurut Istanto (2002:23-35), tulisan tanpa gambar akan menghasilkan imajinasi dan

interpretasi visual yang beragam terhadap berbagai individu karena perbedaan latar belakang, namun sebaliknya gambar sebagai pelengkap tulisan akan mempermudah individu, khususnya anak, dalam berimajinasi dan menginterpretasikan tulisan sehingga setiap informasi atau pesan tersampaikan lebih jelas. Gambar yang dimaksud dalam buku cerita bergambar merupakan ilustrasi. Rohidi (1984:87) berpendapat bahwa ilustrasi berkaitan dengan seni rupa yaitu ilustrasi sebagai presentasi suatu hal yang mengandung elemen rupa dengan tujuan untuk memperjelas dan memperindah sebuah tulisan, agar audiens dapat merasakan karakter, aksi, dan impresi dari tulisan yang disuguhkan.

Beranjak dari uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan perancangan buku cerita bergambar sebagai media pendidikan karakter pada anak.

METODE BERKARYA

MEDIA BERKARYA

ALAT

1. Perangkat Keras
 - a. Ipad Air 3
 - b. Apple Pencil Gen 1
 - c. Laptop ASUS S451LB
 - d. Printer
 - e. Laminator
 - f. Stapler
 - g. Mesin Potong Kertas
2. Perangkat Lunak
 - a. Procreate
 - b. Adobe Photoshop CS

BAHAN

1. Kertas Art Paper

2. Kertas Art Carton

TEKNIK BERKARYA

Penulis menggunakan teknik digital secara keseluruhan dalam pembuatan karya. Tahap awal adalah melakukan penulisan naskah cerita dengan bantuan microsoft word. Lalu pembuatan karya melalui software procreate dari sketsa hingga pewarnaan dan menjadi gambar final. Selanjutnya gambar-gambar yang sudah jadi dipindahkan untuk penataan letak dengan tulisan (naskah) cerita melalui Photoshop CS 6 hingga akhirnya dapat dicetak menjadi buku cerita bergambar.

PROSES BERKARYA

Dalam perancangan buku cerita bergambar, Safanayong (2006:58-60) mengatakan bahwa dalam proses berkarya membutuhkan beberapa tahapan yang harus dilalui, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan pasca produksi sebagai berikut:

1. Tahap Pra Produksi
 - a. Pencarian Ide
 - b. Penetapan Tujuan
 - c. Pengumpulan Data
 - d. Perancangan Konten
 - e. Penggambaran Karakter
 - f. Analisis Khalayak Sasaran
 - g. Pembuatan Storyline
2. Tahap Produksi
 - a. Pembuatan Sketsa
 - b. Pewarnaan
 - c. Pengaturan Tata Letak
 - d. Konsultasi Karya
 - e. *Print Out* dan Penjilidan
3. Tahap Pasca Produksi
 - a. Persiapan Pameran
 - b. Publikasi Acara
 - c. Pameran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dalam proyek studi ini berupa buku cerita bergambar "Rasha dan Kucing Kesayangannya" berisi 26 halaman rangkaian teks dan gambar dan beberapa halaman lainnya berupa halaman pembuka dan ISBN.

SAMPUL BUKU



Gambar 1. Sampul Depan dan Belakang

DESKRIPSI KARYA

Pada gambar di atas, sampul depan berada di sebelah kanan dan sampul belakang berada di sebelah kiri. Pada sampul depan menampilkan Rasha sedang membawa kardus berisikan kucing "Jon" masuk ke dalam rumah. Di setiap sisi terdapat bingkai foto tergantung pada dinding. Pada sisi kiri bingkai foto berisikan gambar Ayah dan sisi kanan bingkai foto berisikan gambar Ibu. Terdapat judul "Rasha & Kucing Kesayangannya" pada bagian atas kertas dan nama penulis di bagian bawah kertas. Sedangkan pada sampul belakang memiliki *background* berwarna putih yang berisikan sinopsis buku. Pada bagian bawah terdapat gambar Rasha yang masih dalam posisi tertidur sedang memegang punggung kucing "Jon" yang sedang menjilatinya dengan ekor tegak. Pada bagian putih terdapat judul "Rasha & Kucing Kesayangannya".

ANALISIS KARYA

Pada ilustrasi sampul depan menjelaskan tokoh Rasha dan kucing "Jon" sedang masuk ke dalam rumah. Terdapat beberapa objek yang memperkuat kesan rumah yaitu bingkai foto kedua orang tua Rasha di sebelah pintu masuk. Pada bagian luar terdapat halaman dan rumah lain yang menjelaskan lingkungan rumah.

Informasi yang disampaikan dalam karya ini berupa informasi visual dan verbal. Informasi visual pada karya ini menampilkan tokoh Rasha, kucing "Jon", dan beberapa objek seperti yang telah dideskripsikan di atas. Terdapat juga informasi verbal pada sampul belakang yang merupakan sinopsis bertuliskan:

Seekor kucing liar menarik perhatian Rasha saat perjalanan pulang sekolah. Rasha pun meminta izin pada Ibu untuk menolong dan memeliharanya. Rasha belajar banyak hal dalam memelihara kucing, mereka menjadi sahabat dan Rasha sangat menyayanginya. Sampai suatu hari kucing itu pergi dan tak pulang sehari-hari yang membuat Rasha sedih dan mengkhawatirkannya.

Dari informasi yang terdapat pada sampul dapat dikatakan bahwa aspek komunikasi yang disampaikan adalah Rasha menolong kucing yang ditemui di jalan dan membawanya pulang dengan kardus. Rasha belajar banyak hal ketika memelihara kucing hingga mereka menjadi sahabat.

HALAMAN PEMBUKA

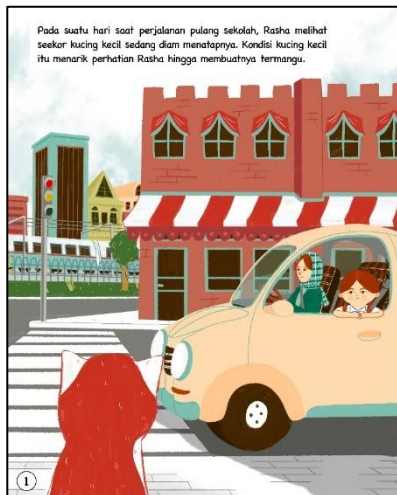
Sebelum masuk ke halaman inti cerita bergambar, terdapat beberapa halaman pembuka berupa halaman kepemilikan, halaman judul, dan halaman pengantar. Halaman pengantar berisi kata pengantar dari penulis untuk pendidik (orang tua maupun guru). Pada

halaman pengantar dijelaskan nilai-nilai karakter yang terkandung pada buku "Rasha & Kucing Kesayangannya" seperti nilai persahabatan, kepedulian, tanggung jawab, komunikatif, kreatifitas, mandiri, disiplin, keriangian, ketulusan hati, ketabahan, religius, keharuan, kebijaksanaan, antusias, kesediaan, dan kejujuran.



Gambar 2. Halaman Pengantar

HALAMAN 1



Gambar 3. Halaman 1

DESKRIPSI KARYA

Pada halaman 1 terdapat gambar ilustrasi dengan bingkai teks cerita di bagian atas kiri kertas. Ilustrasi ini berlatar di persimpangan jalan tengah

kota pada siang hari cerah. Terdapat seekor kucing tampak belakang (belakangan ia diberi nama "Jon") sedang duduk di trotoar, kucing tersebut sedang duduk mengarah pada sebuah mobil yang tengah menunggu lampu lalu lintas di belakang penyebrangan pejalan kaki. Mobil itu dikendarai tokoh Ibu, sedangkan di bangku penumpang adalah tokoh Rasha.

ANALISIS KARYA

Pada ilustrasi halaman 1 menjelaskan sebuah mobil berisikan Ibu dan Rasha yang sedang menuju rumah sepulang dari sekolah. *Setting* tempat berada di simpang jalan tengah kota, terdapat gedung-gedung tinggi, pertokoan dan kereta yang sedang melintas. Rasha dan Ibu tengah berhenti karena lampu lalu lintas sedang menunjukkan warna merah. Di sela-sela menunggu lampu lalu lintas, Rasha menoleh keluar jendela dan ia melihat seekor kucing.

Informasi yang disampaikan dalam karya ini berupa informasi visual dan verbal. Informasi visual pada karya ini menampilkan tokoh Rasha, Ibu, kucing dan beberapa objek seperti yang telah dideskripsikan di atas. Terdapat juga informasi verbal di bagian kiri atas yang merupakan teks cerita bertuliskan:

Pada suatu hari saat perjalanan pulang sekolah, Rasha melihat seekor kucing kecil sedang diam menatapnya. Kondisi kucing kecil itu menarik perhatian Rasha hingga membuatnya termangu.

Dari informasi yang terdapat pada halaman 1 dapat dikatakan bahwa aspek komunikasi yang disampaikan adalah seorang anak perempuan bernama Rasha tertarik pada kucing di jalanan.

SIMPULAN

Proyek studi ini menghasilkan rancangan

buku cerita bergambar yang berjudul "Rasha & Kucing Kesayangannya" yang menyampaikan edukasi untuk anak-anak. Edukasi yang terdapat dalam cerita "Rasha dan Kucing Kesayangannya" adalah menyayangi dan mengasahi binatang sejak kecil dapat menumbuhkan karakter positif anak. Buku cerita bergambar ini dibuat dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain meliputi unsur visual berupa ilustrasi sebagai unsur yang mendasar. Sebagai elemen visual, gambar ilustrasi juga menggunakan unsur teks narasi untuk memberikan informasi secara verbal sebagai alur cerita. Gambar ilustrasi dan teks narasi diaplikasikan ke dalam layout buku cerita bergambar berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Secara keseluruhan pembuatan karya ini menggunakan teknik digital dengan dengan melalui beberapa tahapan. Penggambaran ilustrasi menggunakan aplikasi Procreate di Ipad Air 3 dengan melalui tahapan sketsa dan pewarnaan. Setelah itu gambar ilustrasi yang sudah jadi digabungkan dengan teks narasi cerita, pengaturan tata letak dilakukan melalui Adobe Photoshop CS6 pada laptop. Melalui karya ini diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai kesadaran akan kasih sayang terhadap binatang pada anak guna menumbuhkan karakter positif. Selain itu juga karya ini diharapkan dapat menjadi referensi berkarya untuk ilustrator.

SARAN

Proyek studi perancangan buku cerita bergambar "Rasha & Kucing Kesayangannya" diharapkan mampu

menjangkau audiens yang dituju yaitu anak usia 4-8 tahun dengan tujuan membentuk karakter positif anak serta menjadikan anak sadar akan pentingnya peduli terhadap binatang dan lingkungan. Buku cerita bergambar ini dapat digunakan sebagai portofolio untuk menambah peluang penulis dalam dunia kerja agar dapat terus berkarya.

Penulis juga berharap bahwa proyek studi ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi sivitas akademika Universitas Negeri Semarang dalam ranah seni rupa dan desain, khususnya pada bidang ilustrasi untuk dijadikan pembelajaran maupun referensi. Selain itu diharapkan juga untuk mahasiswa Seni Rupa di Universitas Negeri Semarang dapat mengembangkan ide-ide baru dalam menciptakan karya buku cerita bergambar anak dengan konsep yang lebih matang. Manajemen waktu dalam penciptaan karya perlu diperhatikan bagi mahasiswa yang ingin berkarir sebagai ilustrator sehingga karya dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang maksimal. Semoga kedepannya, para perancang dan ilustrator mampu untuk mengembangkan kemampuan untuk meningkatkan hasil gambar yang lebih berkualitas dengan menggunakan teknik yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2020). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Chen, A., Hung, K.P., & Peng, N. (2012). A cluster analysis examination of pet owners' consumption values and behavior – segmenting owners strategically. *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for*

- Marketing*, Vol. 20, 2:117- 132.
- Istanto, Fredy H. (2000). Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual. *Jurnal Nirmana 2.1*, 23-35.
- Rohidi. Tjetjep R. (1984). *Lintasan Peristiwa dan Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sadiman, Arief S. (1990). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Safanayong, Yongki. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.