

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR "TUAN GUNUNG BERAMBUT MERAH"

Fajrinissa Iren Shalsabilla¹, Rachmadita Dwi Pramesti², Saeful Imam³

^{1,2}Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta

³Program Studi Teknologi Industri Cetak Kemasan, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta

e-mail: rachmadita.dwipramesti@grafika.pnj.ac.id

ABSTRAK. Tinggal di negara yang rawan bencana gunung meletus membuat pengetahuan bencana dan mitigasinya penting untuk diberikan ke masyarakat Indonesia sejak usia dini. Pengetahuan yang anak dapatkan pada usia dini bisa bertahan hingga dewasa, sehingga bisa membentuk generasi yang siaga bencana. Menyadari hal ini, sebagai *platform* edukasi ilmu kebumiharian dan bencana alam, BUMI Edukasi Indonesia ingin membuat buku cerita bergambar untuk menyampaikan pengetahuan gunung meletus dan mitigasinya pada anak 5-9 tahun. Pengetahuan disampaikan lewat cerita dan gambar agar bisa dibahas dengan ringan, mendorong imajinasi anak, dan dimengerti oleh anak dari berbagai latar belakang. Ilustrasi, sebagai komponen penting dalam buku cerita, harus dibuat agar menarik, sesuai, dan efektif untuk menyampaikan pengetahuan tersebut. Ilustrasi pun dirancang menggunakan metode *design thinking* yang menitikberatkan pada kebutuhan *user* (anak 5-9 tahun dan orang tua) untuk memastikan ilustrasi sesuai dengan *user*. Agar ilustrasi yang dirancang sesuai dan memenuhi kriteria ilustrasi anak yang baik, dilakukan wawancara, survei, studi literatur, dan observasi. Berdasarkan data yang dikumpulkan, ilustrasi anak yang baik memakai warna objek asli yang cerah, layout asimetris yang dinamis, dan karakter yang ekspresif. Dengan ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk anak, proses penyampaian pengetahuan bisa berjalan dengan efektif dan mendukung terbentuknya generasi siaga bencana.

Kata kunci: gunung meletus, mitigasi bencana, buku cerita bergambar, ilustrasi.

ABSTRACT. *Living in a country prone to volcanic eruptions makes disaster knowledge and mitigation important to impart to the Indonesian people from an early age. The knowledge children get at an early age can last into adulthood, so it will benefit in forming a disaster preparedness for a new generation. Realizing this, as an educational platform for earth science and natural disasters, BUMI Edukasi Indonesia wants to make a picture story book to impart knowledge of volcanic eruptions and its mitigation to children 5-9 years old. Knowledge is imparted through stories and pictures so that they can be discussed lightly, encourage children's imagination, and be understood by children from various backgrounds. Illustration, as an important component of story books, must be designed to be attractive, appropriate, and effective to impart said knowledge. Illustrations are designed using the design thinking method that focuses on user needs (children 5-9 years and parents) to make sure they are appropriate for users. In order for the illustrations to be appropriate for children and meet the criteria for good children's illustrations, interviews, surveys, literature studies, and observations were conducted. Based on the data collected, good children's illustrations use bright, original colors of the objects, dynamic asymmetrical layouts, and expressive characters. With attractive and appropriate illustrations for children, the process of imparting knowledge can run effectively and support the formation of a disaster-prepared generation.*

Keywords: volcanic eruption, disaster knowledge, picture book, illustration

PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang rawan bencana gunung meletus. Indonesia memiliki 16% dari keseluruhan gunung api di dunia, dan 130 gunung api di dalamnya berstatus aktif (Nugroho,

2018). Dampak gunung meletus bisa menimbulkan kerugian harta benda, kerusakan lingkungan, gangguan psikologis, bahkan korban jiwa (Damayanti et al., 2017). Data ini membuktikan Indonesia memiliki banyak gunung api berstatus aktif yang berisiko meletus dan berdampak besar bagi kehidupan.

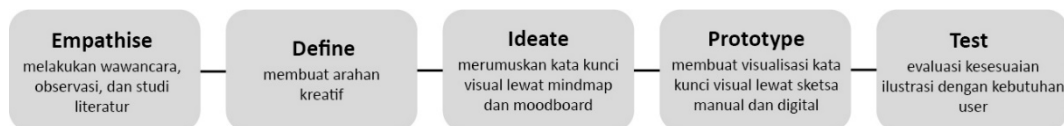
Dampak gunung meletus bisa dikurangi dengan memberikan pengetahuan ke masyarakat tentang gunung meletus dan mitigasinya. Banyaknya korban bencana gunung meletus merupakan akibat dari kurangnya pengetahuan masyarakat tentang bencana alam (Suryaningsih & Fatmawati, 2017). Memberikan edukasi kebencanaan pada masyarakat adalah langkah yang penting untuk mengurangi risiko menjadi korban jiwa (Puspitorini & Sulistyawati, 2020). Oleh karena itu, memberikan pengetahuan ke masyarakat tentang gunung meletus bisa mengurangi dampak buruk bencana gunung meletus.

Sebagai *platform* edukasi ilmu kebumihutan dan bencana alam, BUMI Edukasi Indonesia ingin menyebarkan pengetahuan tersebut pada masyarakat sejak usia dini melalui media edukasi. Usia dini merupakan fondasi dalam perkembangan anak, karena apa yang anak terima pada usia ini berpengaruh pada tumbuh kembang anak di masa depan (Ariyanti, 2016). Apabila pengetahuan bencana diberikan sejak dini, anak akan terbentuk *self-awareness* yang membuat ia tidak panik dan paham cara mengurangi risiko bencana (Ningtyas & Risina, 2018). Pengetahuan bencana gunung meletus dan mitigasinya bermanfaat bagi anak, karena selain memberikan informasi positif untuk tumbuh kembang anak, juga turut menciptakan generasi yang siaga bencana.

Media edukasi yang dipilih BUMI Edukasi Indonesia adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar ditargetkan untuk anak 5-9 tahun. Anak-anak gemar membaca dan dibacakan cerita, metode belajar lewat bercerita pun efektif dalam mengembangkan kecerdasan, merangsang imajinasi, dan meningkatkan minat membaca (Khoiruddin et al., 2016). Buku cerita bergambar juga bisa membantu anak memahami isi materi (Afnida & Fitriani, 2016). Dengan demikian, buku cerita bergambar merupakan media edukasi yang sesuai untuk anak. Komponen penting dalam buku cerita bergambar adalah ilustrasi dan warna. Ilustrasi mampu mendorong daya khayal anak lebih jauh, sehingga anak bisa memahami isi buku dengan penafsiran mereka sendiri (Nurullazi, 2020). Sedangkan melalui warna, suasana membaca menjadi hidup dan mempengaruhi emosi anak, sehingga anak bisa lebih memahami materi (Wulandari & Arumsari, 2017). Untuk membuat ilustrasi buku anak, pembuat ilustrasi harus memandang objek yang akan digambar melalui sudut pandang anak (Tursunmurotovich, 2020). Ciri ilustrasi untuk anak adalah penggambaran tokoh sesuai dengan wataknya, imajinatif, dan mudah dicerna (Hermanto, 2019). Anak-anak menyukai karakter dengan mata besar, berpostur pendek yang mirip dengan tinggi anak sendiri, dan kesan yang imut (Janitra, 2018). Sama halnya dengan ilustrasi, warna pada buku anak juga memiliki karakteristik tersendiri. Biasanya anak-anak tertarik pada warna-warna yang mencolok (Khotimah et al., 2020). Warna yang cocok untuk buku anak adalah warna-warna yang membuat anak mudah mengasosiasikannya dengan objek asli (Wulandari & Arumsari, 2017). Dengan begitu, ilustrasi dan warna dalam buku cerita bergambar harus sesuai dengan sudut pandang dan daya imajinasi anak, agar proses penyampaian cerita dan informasi bisa mudah dipahami oleh anak. Berdasarkan masalah yang diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses perancangan ilustrasi pada buku cerita bergambar tema gunung meletus dan mitigasinya. Manfaat penelitian ini adalah membantu orang tua menyampaikan pengetahuan gunung meletus ke anak, menarik anak untuk belajar tentang gunung meletus, serta membuat ilustrasi pada buku cerita bergambar yang efektif untuk anak 5-9 tahun. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah manfaat pengetahuan bencana gunung meletus untuk anak, manfaat buku cerita bergambar, dan karakteristik ilustrasi dan warna yang sesuai untuk anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai adalah *mix method* (kualitatif dan kuantitatif). Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena, persepsi, dan perilaku yang dialami subjek penelitian dengan penyajian naratif (Sidiq & Miftachul Choiri, 2019). Data dalam penelitian ini adalah data kualitas yang dikumpulkan melalui serangkaian metode. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dengan klien untuk mendapatkan profil klien, *product knowledge*, dan SWOT, wawancara dengan anak 5-9 tahun dan survei target pasar untuk mendapatkan *consumer insight*, studi literatur melalui penelitian sebelumnya untuk mengetahui kriteria ilustrasi anak yang baik, dan observasi buku cerita anak untuk mengetahui gaya ilustrasi yang beredar di pasaran. Metode riset desain yang dipakai adalah *design thinking* menurut Stanford menggunakan lima tahapan. *Design thinking* adalah proses mengatasi masalah yang belum terdefiniskan (Dam & Siang, 2018). Proses *design thinking* tidak berjalan secara linear, namun bisa berulang, sesuai dengan kebutuhan. Berikut adalah lima tahapan dalam *Design Thinking*.



Gambar 1. Tahapan Design Thinking

HASIL dan PEMBAHASAN

EMPATHISE

Profil Klien

BUMI Edukasi Indonesia adalah *platform* edukasi ilmu kebumian dan bencana alam. Didasari oleh kurangnya pengetahuan masyarakat tentang bencana alam dan mitigasinya, terlepas dari potensi bencana alam di Indonesia yang tinggi karena berlokasi di *ring of fire*, BUMI Edukasi Indonesia ingin memberi pengetahuan bencana alam ke masyarakat lewat beragam media edukasi. Edukasi diberikan sejak dini (5 tahun) karena pada usia dini anak-anak menyerap pengetahuan lebih cepat dan bisa bertahan hingga usia dewasa dan membentuk generasi siap siaga bencana.

Product Knowledge

Buku cerita bergambar yang dibuat oleh BUMI Edukasi Indonesia berjudul “Tuan Gunung Berambut Merah”. Buku ini dibuat untuk memberikan pengetahuan gunung meletus ke anak-anak di seluruh Indonesia, khususnya untuk anak berusia 5-9 tahun. Buku terdiri dari 36 halaman dengan ukuran 20 x 20 cm. Bagian pertama menjelaskan proses gunung meletus terjadi melalui cerita bergambar pada satu *spread* yang berisi ilustrasi besar. Bagian kedua menceritakan gunung meletus di dunia nyata, satu *spread* berisi beberapa ilustrasi yang lebih kecil namun menyebar.

DEFINE

Consumer Insight

Consumer Insight diperoleh melalui wawancara dengan empat orang anak berusia 5-9 tahun dan survei ke 53 orang target pasar. Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan anak tentang bencana gunung meletus masih rendah, seluruh responden gemar

membaca buku, dan juga menyukai buku cerita dengan banyak gambar di dalamnya. Hasil survei membuktikan bahwa mayoritas responden setuju bila edukasi bencana gunung meletus diberikan sejak usia dini, tertarik untuk membeli buku cerita bergambar sebagai media edukasi untuk anak, dan tertarik untuk membelikan buku cerita bergambar tema gunung meletus dan mitigasinya untuk anggota keluarga yang berusia 5-9 tahun. Dengan demikian, buku cerita yang memiliki banyak gambar di dalamnya tidak hanya menarik bagi anak, namun juga mendorong orang tua untuk membelikannya pada anak.

Analisis SWOT

Tabel 1. Matriks SWOT

	<p>Opportunity</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak orang tua yang tertarik membelikan buku cerita bergambar untuk anak 5-9 tahun 2. Metode edukasi melalui buku cerita bergambar disukai anak 3. Belum ada buku cerita dengan ilustrasi yang khusus membahas gunung meletus 	<p>Threat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyak buku cerita dengan gambar menarik yang sudah beredar di pasaran 2. Banyak buku cerita dengan tema yang menarik dan menyenangkan
<p>Strength</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku yang berisi banyak gambar lebih mudah dicerna oleh anak-anak 2. Gambar membantu anak berimajinasi dan memahami cerita 3. Gambar membuat teliti dan perhatian, sehingga mendorong konsentrasi belajar 	<p>Strategi SO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat buku bertema gunung meletus yang dibawakan melalui cerita dan ilustrasi yang cocok untuk anak 2. Membuat ilustrasi yang edukatif dan menarik sehingga mendorong orang tua untuk membelikannya ke anak berusia 5-9 tahun 	<p>Strategi ST:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat ilustrasi yang sesuai dengan konteks, sehingga cerita dan gambar memiliki kesatuan 2. Membuat ilustrasi yang tidak hanya menarik dipandang, namun juga sesuai untuk anak 5-9 tahun
<p>Weakness</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pesan hanya disampaikan melalui indera penglihatan 	<p>Strategi WO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat ilustrasi yang ekspresif dan seolah berinteraksi dengan anak 2. Membuat buku tema khusus gunung meletus dan mitigasinya dengan ilustrasi yang dinamis 	<p>Strategi WT:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat ilustrasi yang ekspresif, seolah-olah hidup, dinamis, dan berinteraksi dengan anak, sehingga membuat anak tertarik dan senang untuk terus membacanya

Dengan demikian, strategi perancangan ilustrasi buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah” adalah memaksimalkan kekuatan buku yaitu elemen ilustrasi untuk membuat buku cerita bergambar yang digemari, sesuai, ekspresif, dan mudah dipahami anak 5-9 tahun, sehingga proses penyampaian pengetahuan tentang gunung meletus dan mitigasinya bisa efektif.

IDEATE

Proses Perancangan

Berdasarkan data yang dikumpulkan, pesan utama perancangan ilustrasi ini adalah membuat ilustrasi yang mendukung pembelajaran jadi optimal, menarik, dan menyenangkan untuk anak 5-9 tahun. Tema dan gaya desainnya adalah ceria, *full color*, didominasi ilustrasi, ekspresif, dan sesuai untuk anak. Dari pesan utama dan tema dan gaya desain, dibuat *mindmap* yang bertujuan untuk mencari kata kunci visual yang akan diaplikasikan ke ilustrasi. Melalui kata kunci visual, dibuat *moodboard* sebagai acuan visualisasi dalam mendesain.

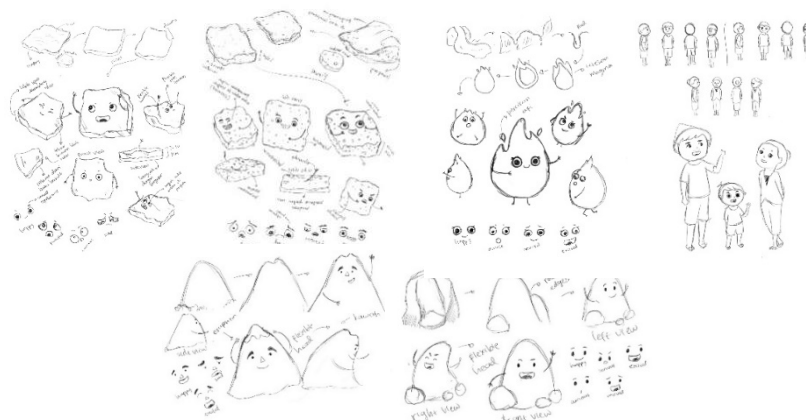
Tabel 2. Kata Kunci Visual

Ceria	Ekspresif	Sesuai untuk anak 5-9 tahun
Layout asimetris	Personifikasi	Tekstur krayon
<i>Colorful</i>	<i>Rounded shape</i>	Warna asli
Banyak gambar	Deformasi	<i>Sans serif font</i>



Gambar 2. Moodboard

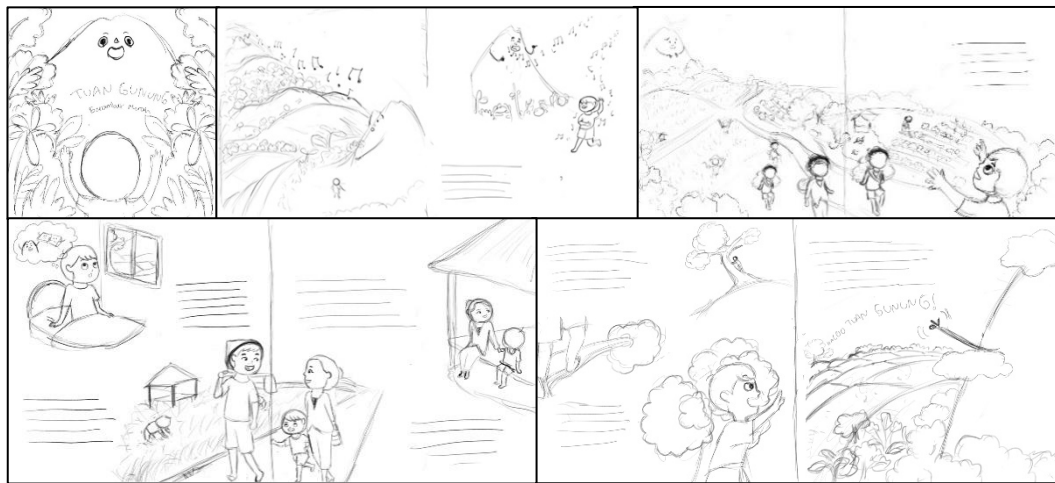
Moodboard tersebut menjadi acuan dalam sketsa. Sketsa yang dibuat ada sketsa karakter, sampul, dan *storyboard*. Anak-anak menyukai karakter bermata besar, berpostur mirip dirinya, dan berkesan imut (Janitra, 2018). Penggambaran ilustrasi karakter cerita anak harus sesuai dengan wataknya (Hermanto, 2019). Oleh karena itu, karakter digambarkan secara ekspresif, dengan mata dan kepala besar agar terlihat imut, namun ada pula yang bermata kecil agar memberikan keberagaman ekspresi.



Gambar 3. Sketsa Karakter

Selanjutnya pembuatan sketsa *sampul* dan *storyboard* halaman isi. Isi buku bercerita tentang perjalanan Ben dan Sam, dua lempeng tektonik benua dan samudera, yang berpisah karena bencana. Hangatnya pertemuan mereka kembali membuat batuan di sekitarnya mencair, menjadi magma, yang kemudian menciptakan gunung berapi bernama Gupi. Isi cerita inilah yang dituangkan ke dalam *storyboard*.

Ciri khas *layout* buku anak adalah elemen desain menyebar secara menyeluruh agar berkesan meriah (Wulandari & Arumsari, 2017). Buku anak juga menggunakan tata letak yang informal (Kusumawati & Abednego, 2019). Maka, ruang untuk ilustrasi dibuat lebih dominan dibandingkan ruang untuk tulisan, elemen desain pun menyebar secara menyeluruh. *Layout* seperti ini memberi kesan meriah, dinamis, dan informal, sehingga sesuai untuk anak.



Gambar 4. Sketsa Sampul dan *Storyboard*

PROTOTYPE

Tahap selanjutnya adalah digitalisasi. Sketsa *storyboard* diperbaiki secara digital dan diberikan warna. Anak-anak menyukai gambar yang memiliki warna mencolok (Khotimah et al., 2020). Warna yang dipakai dalam ilustrasi anak sebaiknya mirip dengan objek aslinya agar memudahkan anak untuk mengenali benda (Wulandari & Arumsari, 2017). Maka dari itu, ilustrasi menggunakan warna cerah yang *colorful* dan warna-warna asli, sehingga anak mudah menghubungkan ilustrasi dengan objek asli di dunia nyata.



Gambar 5. Digitalisasi Sampul dan Halaman Isi

TESTING

Evaluasi dilakukan dengan survei ke empat laki-laki dan perempuan berusia 20-40 tahun yang memiliki anggota keluarga berusia 5-9 tahun dan dua orang anak usia 5-9 tahun. Indikator evaluasi adalah kesesuaian warna dan ilustrasi pada buku cerita untuk diberikan pada anak tersebut dengan rentang nilai 1-5 (sangat buruk, buruk, netral, bagus, sangat bagus) dan pertanyaan suka/tidak suka untuk anak. Dari hasil survei didapatkan nilai rata-rata 4,75 dan suka. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan warna dan ilustrasi yang digunakan sudah sesuai dengan target *audience* sehingga dapat mendukung ketersampaian cerita dan pesan yang disampaikan.

SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi memegang peran penting dalam buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah”, karena ilustrasi yang menarik, sesuai, ekspresif, dan mudah dipahami oleh anak bisa mendorong proses penyampaian pengetahuan gunung meletus dan mitigasinya menjadi efektif. Agar tujuan itu tercapai, diaplikasikan kriteria ilustrasi anak yang baik, yaitu memakai warna asli yang cerah dan *colorful*, penggambaran karakter yang ekspresif dan imut, serta *layout* yang meriah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Selesaiannya perancangan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu terima kasih diucapkan untuk Ibu Rachmadita Dwi Pramesti dan Bapak Saeful Imam atas arahnya selama ini, dan Kak Dhara, Kak Ica, serta Kak Dewi selaku Tim BUMI Edukasi Indonesia atas kerjasamanya hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Afnida, M., & Fitriani, D. (2016). PENGGUNAAN BUKU CERITA BERGAMBAR DALAM PENGEMBANGAN BAHASA ANAK PADA TK A DI BANDA ACEH. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3), 52–59.
- Ariyanti, T. (2016). PENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK THE IMPORTANCE OF CHILDHOOD EDUCATION FOR CHILD DEVELOPMENT. *DINAMIKA (Jurnal Pendidikan Dasar)*, 8(1), 9.

- Dam, R., & Siang, T. (2018). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? *Interaction Design Foundation*, 6.
- Damayanti, D., Wahyu R.G, P., & Muhanni'ah, M. (2017). Hubungan Pengetahuan Tentang Manajemen Bencana Dengan Prevention Masyarakat Dalam Menghadapi Bencana Gunung Meletus Pada Kepala Keluarga Di Rt 06/Rw 01 Dusun Puncu Desa Puncu Kecamatan Puncu-Kediri. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 5(2), 01. <https://doi.org/10.32831/jik.v5i2.143>
- Hermanto, Y. A. L. (2019). VISUAL STORYTELLING IN FOLKLORE CHILDREN BOOK ILLUSTRATION. *International Conference on Interdisciplinary, Social Science, Business, Technology and Education*, 1, 9.
- Janitra, F. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *RUPAKA: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*, 1, 10.
- Khoiruddin, A., Taulabi, I., & Imron, A. (2016). MENUMBUHKAN MINAT BACA SEJAK DINI DI TAMAN BACA MASYARAKAT. *Journal An-Nafs*, 1(2), 29.
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Kusumawati, Y. A., & Abednego, V. A. (2019). Heritage of East Java: Designing Children Illustration Book for Tourism Awareness. *International Conference on Art, Design, Education, and Cultural Studies*, 3.
- Ningtyas, D. P., & Risina, D. F. (2018). Peningkatan Self Awareness Anak Usia Dini Melalui Media Video Mitigasi Bencana Gunung Meletus. *AL-ATHFAL : JURNAL PENDIDIKAN ANAK*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-01>
- Nugroho, A. (2018). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MITIGASI BENCANA GUNUNG MELETUS DI SEKOLAH DASAR LERENG GUNUNG SLAMET. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 131–137. <https://doi.org/10.36341/jpm.v1i2.413>
- Nurullazi, Z. (2020). ANALISIS VISUAL PADA BUKU ILUSTRASI MENGENAI KERAGAMAN PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 13.
- Puspitorini, P., & Sulistyawati, Y. (2020). Sosialisasi dan Simulasi Tanggap Bencana Gunung Meletus dan Banjir Desa Sumberagung Kecamatan Gandusari. *Abdimas Universal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v2i1.49>
- Sidiq, U., & Miftachul Choiri, Moh. (2019). *METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN*. CV. Nata Karya.
- Suryaningsih, E., & Fatmawati, L. (2017). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG MITIGASI BENCANA ERUPSI GUNUNG API UNTUK SISWA SD. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 12.
- Tursunmurotovich, S. S. (2020). Illustration and the Influence of Illustrator on Children's Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(5), 3526–3533. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I5/PR202063>
- Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TEMBANG DOLANAN JAWA TENGAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 10.

Perancangan Buku Cerita Bergambar "Tuan Gunung Berambut Merah"