

## PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK ANAK-ANAK SEBAGAI MEDIA PENGENALAN FAUNA INDONESIA YANG DILINDUNGI

Zoya Rasyidi Thoriq<sup>1</sup>, I Dewa Alit Dwija P<sup>2</sup>, S.sn.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

---

### Abstrak

Pictorial Book atau yang lebih dikenal dengan “Buku Anak” adalah istilah dalam bahasa Inggris yang mengacu pada buku-buku yang didominasi oleh gambar-gambar. Seiring dengan perkembangan, masih terdapat buku anak di Indonesia yang cara penyampaiannya kurang sesuai dengan tumbuh kembang anak seperti penggambaran yang terlalu realistis dan narasi yang formil. Salah satunya adalah buku-buku anak yang mengangkat tema tentang fauna-fauna langka. Tema yang cukup menarik dan bermanfaat bagi anak-anak tersebut perlu untuk disesuaikan penyampaiannya agar mampu diterima dengan baik oleh konsumennya. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan fauna-fauna langka dan dilindungi di Indonesia pada khalayak sasaran lewat media Buku anak. Dalam perancangan sebuah literatur anak, dibutuhkan beberapa kajian ilmu yang dapat mendukung penulis dan ilustrator untuk mengkreasikan literatur anak yang dapat diterima dengan baik seperti cara bertutur anak, pendekatan ilustrasi dan sebagainya. Pada perancangan ini penulis mencoba untuk menelaah kajian-kajian tersebut. Literatur atau dalam hal ini buku-buku anak perlu dianalisis keadaannya di pasaran sebagai benchmark dalam perancangan sehingga beberapa data telah dihimpun dan analisisnya telah disiapkan agar perancangan dapat dilakukan dengan baik. Perancangan meliputi konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep visual dan konsep media. Konsep visual mengkaji pemakaian tipografi, pengaturan layout, warna dan ilustrasi. Untuk menambah daya tarik pembacanya, perancangan memakai konsep cerita keseharian dan interaktifitas yang sesuai untuk usia target sasaran. Kata Kunci: Buku Bacaan, Anak-anak, Fauna Langka.

---

Telkom  
University

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian

*Pictorial Book* atau yang lebih dikenal dengan “Buku Anak” adalah istilah dalam bahasa Inggris yang mengacu pada buku-buku yang didominasi oleh gambar-gambar. Sebagai sifatnya yang dapat mengembangkan imajinasi dan membangun kecerdasan emosional, *pictorial book* menjadi salah satu dari pilihan konsumsi belajar yang baik bagi proses tumbuh kembang anak.

Dalam fungsinya dapat dianalogikan sebagai gelas atau wadah komunikasi, Buku anak dapat menyampaikan pesan apapun untuk konsumennya. Dengan menyesuaikan bentuk dan isi “wadah”, buku anak dapat diterima seperti fungsi media komunikasi lain pada umumnya.

Sayangnya seiring dengan perkembangan dan keunggulan yang telah disampaikan tersebut, masih terdapat buku anak di Indonesia yang cara penyampaiannya kurang sesuai dengan tumbuh kembang anak. Dari hasil wawancara penulis terhadap salah satu pemilik usaha jasa ilustrasi buku anak di Bandung saja, masalah yang biasa dijumpai salah satunya adalah gaya ilustrasi dan cara penyampaian materi.

#### 1.2. Latar Belakang Masalah

Dari pengamatan penulis terhadap beberapa jenis buku anak tentang fauna, terdapat masalah umum yang sering ditemukan, contohnya antara lain ialah pengeksploitasi fakta yang terlalu rumit untuk dimengerti oleh target pembacanya. Dalam satu sisi buku tersebut ingin menjadi sebuah *guide book* lengkap seperti ensiklopedia tetapi tulisan yang ditampilkan terlalu banyak dan tidak sebanding dengan gambar yang ada sehingga anak-anak cenderung malas untuk membacanya.

Dalam pendekatan visual juga, buku-buku tersebut seperti memaksakan agar anatomi yang ada harus sesuai dengan bentuk aslinya. Tak heran anak-anak yang membacanya akan berkomentar bahwa gambar tersebut “seram” dan tidak mampu mengenali ide yang ada pada visual binatang yang disampaikan.

Dalam buku *Psikologi Perkembangan* (Yusuf, 2000:5) diutarakan bahwa anak melakukan sebuah proses adaptasi dan asimilasi terhadap hal-hal yang ada didepannya dalam rangka untuk membangun pola pikir. Proses adaptasi ini menyangkut tentang melakukan hubungan-hubungan ide terhadap apapun yang sudah pernah diserapnya dan menghubungkannya dengan hal baru yang dia lihat atau alami untuk mampu memahami secara optimal. Untuk itu perlu dimengerti pula bahwa anak belum mampu berpikir lurus dan kaku dalam merespon apa yang diberikan kepada mereka.

Hal ini sangat kontras bila kita membandingkan buku-buku anak impor yang membahas tema serupa. contohnya saja buku-buku keluaran *National Geographic* yang mampu mengutarakan fakta yang dilandasi dengan pendekatan bahasa yang tidak kaku. Dalam buku tersebut segala tersebut dianalogikan dengan kehidupan sehari-hari walau banyak dari pendekatan visualnya melalui fotografi.



Gambar 1.1. Buku keluaran National Geographic  
(sumber:gramedia.com/index)

Cerita anak tentang fauna adalah tema yang sangat umum untuk diangkat kedalam buku cerita anak. Mengenal hewan telah diakui sebagai salah satu cara menumbuhkan rasa peduli bagi anak akan lingkungan hidup dan karena sifatnya yang lebih dinamis, banyak seniman yang mengekspos karya seninya tentang

hewan-hewan dengan cara yang sangat unik. Contohnya saja seperti Walter Disney yang menciptakan tokoh Mickey Mouse atau Ilustrator buku anak ternama Maurice Sendal dengan bukunya yang berjudul *Where The Wild Things Are* dengan berani menciptakan bentuk binatang yang sangat luar biasa.



Gambar 1.2. Ilustrasi *Where The Wild Things Are*  
(sumber: [Wikipedia.org/wiki/Where\\_the\\_Wild\\_Things\\_Are](http://Wikipedia.org/wiki/Where_the_Wild_Things_Are))

Fauna langka Indonesia adalah tema yang sangat unik untuk diangkat kedalam buku cerita anak. Menurut penelitian ahli biologi dunia, Indonesia merupakan negara yang menempati urutan kedua dalam kekayaan keanekaragaman hayati fauna setelah Brasil (Noerdjito dkk ,2001:ii). Geografi Indonesia yang merupakan kepulauan yang menyebabkan banyaknya diversifikasi *subspecies* fauna, garis khatulistiwa yang merupakan pembentuk iklim tropis serta diapit oleh 2 kontinen benua besar menyebabkan Indonesia memiliki 2 ciri fauna yang berbeda yakni Asiatik, Peralihan dan Australiatik.

Seperti buku cerita anak luar negeri yang bertujuan untuk mengenalkan anak-anak kepada kekayaan alam disekitarnya, buku cerita tentang fauna langka juga memiliki tantangan tersendiri bagi para penulis untuk mengeksekusi fakta-fakta menarik yang sulit untuk dibahasakan. Bila berhasil, diharapkan dapat menumbuhkan rasa peduli pada diri anak itu sendiri.

Berbekal masalah ini, penulis ingin membuat sebuah perancangan buku cerita bergambar bagi anak anak yang membahas tentang Fauna-fauna Indonesia yang dilindungi di Indonesia sebagai proyek Tugas Akhir.

### 1.3. Permasalahan

Dari latar belakang yang ada, dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Saat ini banyak buku anak dengan pendekatan yang kurang sesuai dengan usia.
2. Mengenalkan cerita fauna langka dapat menumbuhkan sikap peduli yang berdampak baik pada perkembangan anak.
3. Membantu menciptakan pribadi peduli lingkungan dan kekayaan alam Indonesia

Dari perumusan masalah, maka dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana merancang media buku cerita anak yang sesuai untuk menyampaikan informasi tentang fauna langka dan dilindungi

### 1.4. Ruang lingkup

Agar proses penelitian dan perancangan buku anak fauna Indonesia yang dilindungi dapat berjalan secara terarah, penulis menentukan ruang lingkup dalam pengerjaan tugas akhir ini yang terdiri dari:

1. Segmentasi
  - I. Demografis
    - Anak-anak usia 6-8 tahun yang berusia Sekolah Dasar
    - Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan
  - II. Psikografis
    - Anak-anak: Menyukai media Ilustrasi sebagai bagian dari pembelajaran.
2. Subjek yang diangkat  
Hewan-hewan langka dan dilindungi di Indonesia.

### 1.5. Tujuan perancangan

1. Mengenalkan fauna-fauna langka dan dilindungi di Indonesia pada khalayak sasaran lewat media Buku anak.
2. Turut membantu menciptakan pribadi peduli lingkungan dan kekayaan alam Indonesia kepada khalayak sasaran.

### 1.6. Cara Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian dan perancangan media buku anak ini, penulis melakukan berbagai metode pengumpulan data untuk melengkapi penelitian yang dilakukan, antara lain:

- **Pengamatan/ observasi dan pencatatan**

Penulis melakukan pengamatan terhadap jenis-jenis buku Cergam anak yang beredar dan mempelajari kelebihan dan kekurangan yang dimiliki oleh buku-buku tersebut serta seperti pendekatan yang telah dilakukan oleh buku Cergam yang memiliki tema serupa.

- **Wawancara**

Wawancara kepada ahli buku anak untuk mengetahui seperti pendekatan visual yang sesuai untuk anak-anak

- **Studi Pustaka**

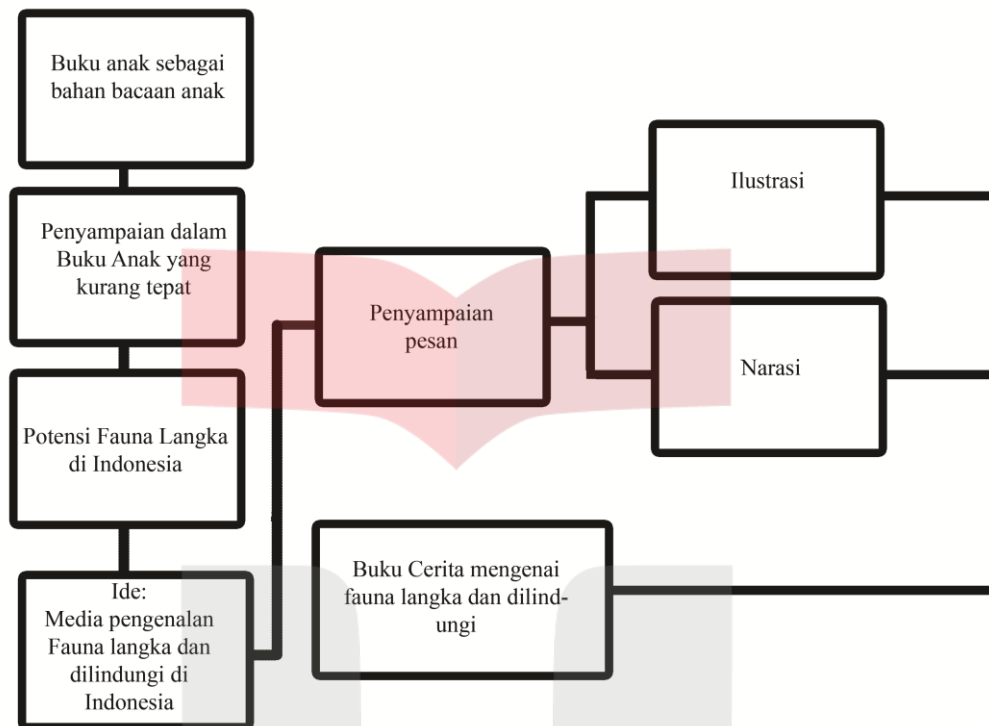
Studi Pustaka dengan mengambil beberapa referensi data dan teori.

Studi Pustaka berguna dalam pembelajaran literatur dalam pembuatan Tugas akhir ini serta sebagai metode analisis terhadap dasar pemikiran atau teori dalam kajiannya pembuatan tugas akhir ini

- **Kuesioner**

Kuesioner bertujuan untuk mengetahui sejauh apa minat khalayak sasaran terhadap tema yang diangkat serta mengetahui seperti apa pendekatan storytelling yang sesuai dengan khalayak sasaran pada usia tersebut.

### 1.7. Skema Perancangan



Bagan 1.1 :Skema perancangan  
(Sumber:Dokumentasi penulis)

### 1.8. Pembabakan

#### Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian,penjabaran latar belakang tentang tema yang diambil beserta permasalahan,ruang lingkup penelitian serta tujuan dari penelitian. Disertakan pula bagan atau skema perancangan yang mempermudah serta mem-fokuskan penelitian yang akan dilaksanakan.

#### Bab II Dasar Pemikiran

Pada Bab ini menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang dipakai dalam pembuatan Tugas akhir. Teori yang diambil antara lain Teori Psikologi Perkembangan anak, Teori Ilustrasi, Teori Warna, Teori Bahasa Rupa dll yang diambil dari hasil studi pustaka selama melakukan penelitian. Dengan dasar pemikiran seperti ini diharapkan Karya yang dihasilkan dapat efektif dan tepat sasaran.

### **Bab III. Data dan Analisis Masalah**

#### **Data**

Menjabarkan berbagai data yang didapat penulis melalui berbagai metode pengambilan data seperti yang telah dijelaskan di atas untuk mendukung penelitian perancangan buku cerita tersebut.

#### **Analisis**

Melakukan analisis melalui teori-teori yang telah dipelajari serta memperhatikan relevansinya terhadap data-data yang telah ada serta merta memecahkan permasalahan.

### **Bab IV. Konsep dan Hasil Perancangan**

Bab ini berisi penjelasan Konsep media Cergam yang dibuat oleh penulis serta menjabarkan fungsi serta kegunaan setiap elemennya yang dirumuskan melalui data-data dan analisis serta teori-teori yang telah didapat pada bab sebelumnya.

#### **Bab V. Penutup**

Pada Bab ini penulis menyampaikan mengenai rekomendasi serta analisis terhadap media yang dikerjakan. Penulis mencantumkan kesimpulan dari seluruh penelitian yang telah dilakukan agar media yang dibuat dapat berfungsi dan dinikmati secara optimal oleh khalayak sasaran.

Telkom  
University



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Setelah melakukan berbagai proses dalam merancang buku anak ini, penulis mendapat kesimpulan sebagai berikut.

1. Solidnya sebuah Konsep perancangan sangat berpengaruh terhadap layak atau tidaknya sebuah produk buku anak untuk dinikmati oleh konsumen.
2. Dalam merancang sebuah buku literatur, dibutuhkan sebuah ketelitian dalam mengungkapkan bahasa, materi dan visual dilihat dari fungsinya sebagai bahan bacaan dan belajar anak
3. Diperlukannya sebuah pendekatan-pendekatan kreatif untuk menarik minat dari khalayak sasaran.

#### 5.2. Masukan dan Saran

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis mendapat banyak saran dan masukan dari dari dosen pembimbing dan penguji sidang. Antara lain:

1. Pertajam segmentasi.
2. Tata bahasa yang perlu diperbaiki di laporan dan produk perancangan.
3. Pemilihan Gaya Gambar yang sesuai dengan khalayak sasaran.
4. Pertimbangan Desain karakter dan pemilihan gender karakter yang relatif dapat diterima oleh semua pihak.
5. Pertimbangan pemilihan fauna yang diangkat dibandingkan dengan banyaknya fauna-fauna langka di Indonesia.
6. Riset penggambaran stilasi fauna yang diceritakan.
7. Penyempurnaan tentang bagaimana sebuah cerita bertransisi dari halaman ke halaman lain.
8. Penambahan pelengkap buku yang bersifat interaktif seperti papercraft dan puzzle.

Masukan-masukan tersebut sangat berharga bagi penulis sebagai bekal penyempurnaan tugas akhir ini dan bertambahnya pengetahuan dalam mendesain

## DAFTAR PUSTAKA

### Literatur

- Darmaprawira, Sulasmi. (2002). **Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya edisi ke-2**. Bandung: Penerbit ITB
- IUCN Species Survival Commision,(2001). **IUCN RED LIST Categories and Criteria Version 3.1** . IUCN-The World Conservation Union
- McCloud, Scott. (1993). **Understanding Comic: The Invisible Art**. New York: Haper Collins Publisher, Inc.
- Ross,Robert. (1963). **Illustration Today**, International Company
- Ryan, William. Conover, Theodore. (2004). **Graphic Communication Today 4th Edition** . New Yorl: Delmar Learning.
- Sihombing, Danton. (2001). **Tipografi Dalam Desain Grafis**. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Yusuf, Syamsu. (2011). **Psikologi Perkembangan**, Bandung, PT Remaja Rosdakarya
- Tabrani, Primadi. (2010). **Bahasa Rupa**, Bandung, Penerbit kelir.

### Jurnal

- Amaliah, Rizky Husni. (2005). **“Penerapan Bahasa Rupa Anak (RWDD Prof. DR. Primadi Tabrani) Pada Ilustrasi Buku Cerita Anak di Indonesia”**.Seminar Desain Grafis, DKV FSRD ITB.
- Trinanda Harris, Marsenia (2008). **“Pola Aktivitas Kukang”** FMIPA UI
- Zahra, Fatimah. (2008). Buku Kumpulan Cerita Bergambar Penghalau Cemas **“Cerita-cerita Waktu Hujan”**, Tugas Akhir DKV, Bandung FSRD ITB
- ----- (2008), **“Kajian Ilustrasi Quentin Blake untuk Buku Anak karya Roald Dahl”** Seminar Desain Grafis, DKV ITB

### Website

- [www.biologi.lipi.go.id](http://www.biologi.lipi.go.id)
- [www.dictionary.com](http://www.dictionary.com)
- [www,fonts.com](http://www.fonts.com)
- [Profauna.org](http://Profauna.org)
- [www.wwf.com](http://www.wwf.com)

