

## **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENCEGAHAN PENCULIKAN PADA ANAK**

Attif Muhammad Dzaky<sup>1</sup>, Ganjar Gumilar<sup>2</sup> dan Nisa Eka Nastiti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
*attifmuhammad@student.telkomuniversity.ac.id, ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id,*  
*nisaekan@telkomuniversity.ac.id*

**Abstrak :** Meningkatnya kasus kriminalitas yang terjadi saat ini sangat mengkhawatirkan masyarakat khususnya para orang tua, seperti kasus penculikan pada anak. Belasan hingga puluhan anak diculik tiap tahunnya, ada beberapa faktor yang menyebabkan kasus penculikan pada anak dapat terjadi. Pada tahun 2016 dan 2017 kasus ini sempat menjadi isu nasional oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Pada penelitian kali ini akan memakai metode kualitatif dengan empat metode pengumpulan data, yaitu : observasi, wawancara, kuesioner dan studi pustaka. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang media edukasi berupa buku ilustrasi yang bertajuk "Aku Selalu Waspada". Dalam pembuatan buku ilustrasi sebagai media untuk menyampaikan edukasi kepada anak tentang bagaimana cara menghindari dan melindungi diri dari kasus penculikan anak, diharapkan media tersebut dapat digunakan dan diimplementasikan sebagai strategi pencegahan terhadap kasus penculikan anak, serta meningkatkan kesadaran diri pada anak-anak akan bahaya dari penculikan yang dapat terjadi pada kasus penculikan pada anak.

**Kata Kunci :** Buku ilustrasi, Media Edukasi, Pencegahan, Penculikan Anak

**Abstract :** *The increasing number of crime cases that are happening at this time is very disturbing to the community, especially parents, such as cases of kidnapping children. Dozens to dozens of children are kidnapped each year, there are several factors that cause cases of child abduction to occur. In 2016 and 2017 this case had become a national issue by the Indonesian Child Protection Commission (KPAI). This study will use qualitative methods with four data search methods, namely: observation, interviews, questionnaires and literature study. The purpose of this research is to design an educational media in the form of an illustrated book entitled "I'm Always Alert". In making illustrated books as a medium to convey education to children about how to avoid and protect themselves from child abduction cases, it is hoped that this media can be used and implemented as a strategy for preventing child abduction cases, as well as increasing children's self-awareness of the dangers of kidnapping. that can occur in cases of abduction of children.*

**Keywords:** *Illustrated book, Educational Media, Prevention, Kidnapping*

## PENDAHULUAN

Meningkatnya kasus kriminalitas yang terjadi saat ini sangat mengkhawatirkan masyarakat khususnya para orang tua, seperti kasus penculikan pada anak, belasan hingga puluhan anak diculik tiap tahun. Pada tahun 2016 dan 2017 kasus ini sempat menjadi isu nasional oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). Data menunjukkan bahwa kasus penculikan terhadap anak bersifat fluktuatif namun untuk tahun 2022, kasus yang tercatat oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan tahun sebelumnya. Ada beberapa faktor yang menyebabkan kasus penculikan pada anak dapat terjadi seperti anak-anak masih belum bisa melakukan perlindungan terhadap diri sendiri dikarenakan anak-anak merupakan kelompok yang rentan oleh karena itu, kasus penculikan anak menjadi sebuah gambaran bahwa anak-anak belum dapat memahami apa arti merdeka dari rasa aman yang menjadi haknya. Penculikan pada anak-anak dapat mengarah kepada hal-hal lain yang tidak diinginkan, lemahnya pengawasan dari orang tua dan kurangnya edukasi yang diberikan pada anak menjadi salah dua penyebab anak mudah menjadi target dari kasus penculikan.

Pada tahun 2022, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) merilis jumlah kasus yang terjadi pada kasus penculikan anak mencapai 35 kejadian sepanjang tahun tersebut, jumlah tersebut mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya yang berjumlah 15 kejadian. Pada Januari tahun 2023, terdapat salah kasus penculikan yang terjadi di Makassar yang dilakukan oleh dua remaja kepada bocah berusia 11 tahun yang berujung pada pembunuhan para pelaku hendak menjual organ-organ korban pada situs online, kejadian tersebut juga dipengaruhi oleh rendahnya tingkat literasi yang terjadi di Indonesia. Hal tersebut memperkuat data pada tahun 2023 khususnya di bulan Januari dan Februari telah tercatat telah terjadi kasus penculikan pada anak yang berjumlah 14 kejadian di dalam negeri (Pratiwi, Febriana Sulisty. DataIndonesia.id, 2023). Kurangnya edukasi dan

sosialisasi terkait tindakan pencegahan penculikan pada anak yang membuat orang tua perlu memperkuat edukasi akan hal tersebut.

Tujuan dibuatnya buku ilustrasi edukasi interaktif ini adalah sebagai media untuk menyampaikan edukasi kepada anak tentang bagaimana cara menghindari dan melindungi diri dari kasus penculikan anak, diharapkan media tersebut dapat digunakan dan diimplementasikan sebagai strategi pencegahan terhadap kasus penculikan anak, serta meningkatkan kesadaran diri pada anak-anak akan bahaya dari penculikan yang dapat terjadi pada kasus penculikan pada anak.

### **Media Edukasi**

Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman yang disebutkan dalam bukunya dengan judul “media pembelajaran”, menjelaskan bahwa media adalah salah satu cara untuk menyampaikan pesan yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien untuk mendorong proses belajarnya sendiri. Selain itu, jika komunikasi dipahami dalam arti secara luas, maka individu, dokumen, atau sebuah peristiwa yang dapat memfasilitasi perolehan pengetahuan, keterampilan, atau sikap oleh siswa. Media pendidikan dapat menjadi stimulan bagi anak, selain menarik perhatian juga dinilai memberikan dampak yang lebih positif dan efektif bagi anak.

### **Buku**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) buku memiliki pengertian sebagai sebuah lembaran kertas yang berjilid, yang lembarannya tersebut berisi sebuah tulisan dan gambar atau kosong. Anatomi buku merujuk pada bagian-bagian fisik yang membentuk buku, seperti halaman, sampul, dan jilid, Menurut Suwarno (2011:77), anatomi buku terdiri dari empat bagian, yaitu: cover atau sampul, pendahuluan, badan buku atau isi, dan penutup.

### **Buku Ilustrasi**

Buku ilustrasi merupakan sebuah rancangan yang berisikan visualisasi dari sebuah tulisan yang ingin disampaikan dalam sebuah karya menggunakan teknik

gambar sebagai penerjemah sebuah teks dari sebuah buku atau bisa sebagai fungsi dekoratif.

### **Desain Komunikasi Visual**

Desain Komunikasi Visual dapat dijelaskan sebagai sebuah seni untuk menyampaikan sebuah pesan menggunakan bahasa visual, atau dalam artian lain desain komunikasi visual merupakan sebuah disiplin ilmu yang mempelajari dan memahami sebuah konsep, prinsip dan teknik visual dengan mengkombinasikan aspek teknis, estetika dan kegunaan untuk menciptakan karya visual dengan penggunaan beberapa elemen grafis yang terdiri dari warna, tata letak, gambar, huruf dan komposisi yang efektif dalam menyampaikan pesan (komunikasi) agar dapat membantu manusia, memahami dan menerima informasi secara mudah.

### **Perancangan (Desain)**

Perancangan dalam konteks desain khususnya Desain Komunikasi Visual dapat digambarkan sebagai sebuah proses pembuatan atau perancangan dengan menggunakan bahasa seni untuk dapat menyampaikan suatu pesan yang disampaikan dengan bahasa visual dengan tujuan pesan dapat tersampaikan dengan baik agar dapat memberikan kesan persuasif sehingga dapat mengubah perilaku individu sesuai dengan yang diinginkan.

### **Ilustrasi**

Pengertian Ilustrasi, diambil dari dari bahasa latin 'Ilustrare' yang dapat diartikan sebagai proses menjelaskan atau menerangkan. Penggunaan Ilustrasi pada buku sangatlah penting karena ilustrasi ini membantu pembaca memvisualisasikan tokoh atau cerita yang ditulis (Fitri et al., 2020). Ilustrasi adalah elemen grafis yang penting dan dapat dibuat menggunakan berbagai teknik, mulai dari garis dan titik sederhana hingga desain yang rumit. Ini adalah disiplin dalam dirinya sendiri, dengan perkembangan dan kemajuan sejarahnya sendiri di bidang ekspresi artistik (Ngurah et al., n.d.). Menurut Rasjoyo dalam Kristanto (2011), ilustrasi dapat digambarkan sebagai sebuah karya seni yang dimaksudkan untuk

mendeskripsikan atau menjelaskan sesuatu yang berupa cerita atau skenario, musik atau gambar. Menurut Soedarso (2014:566), ilustrasi dapat dikelompokkan berdasarkan bentuknya, Ilustrasi dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu gambar ilustrasi naturalis, gambar kartun, gambar ilustrasi dekoratif, gambar karikatur, cerita bergambar, ilustrasi buku pelajaran, dan ilustrasi khayalan.

### **Gambar Kartun**

Gambar ilustrasi kartun merupakan sebuah gambar yang memiliki ciri khas yang cukup spesifik seperti pada bentuknya yang lucu. Gambar kartun seringkali digunakan sebagai pengantar gambar dalam buku cerita atau majalah anak-anak.



Gambar 1. Ilustrasi Kartun  
sumber : [www.orami.co.id](http://www.orami.co.id)

### **Warna**

Warna dapat diartikan sebagai salah satu elemen yang penting atau memegang peran dalam sebuah objek desain atau perancangan. Apabila menggunakan warna yang tepat dan sesuai anda dapat menampilkan sebuah identitas atau citra, memberikan kesan lebih impresif dan mudah dipahami pada pesan yang ingin disampaikan. Menurut teori Brewster dalam (Rosmiati, 2019) warna juga dapat disederhanakan menjadi empat klasifikasi, yaitu: Warna Primer, Warna Sekunder, Warna Tersier, dan Warna Netral.

### **Layout Atau Tata Letak**

Menurut bahasa Layout memiliki arti tata letak, yaitu kegiatan mengatur atau menyusun sebuah rancangan. Layout atau tata letak adalah susunan elemen-

elemen grafis dalam sebuah dokumen, seperti halaman buku atau majalah. Tata letak melibatkan beberapa unsur-unsur desain grafis seperti ukuran, bentuk, huruf, warna, gambar, dan ruang putih. Penataan desain elemen visual yang menciptakan kesan estetika yang menarik disebut sebagai tata letak. Tata letak yang bervariasi juga dapat mengomunikasikan kesan yang berbeda (Ilhamsyah, 2021). Tata letak digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan keterbacaan sebuah dokumen, serta memberikan komposisi karya visual yang menarik, komunikatif, dan persuasif. Dengan artian lain, Layout atau tata letak adalah sebuah awalan untuk memulai suatu perencanaan dari produk cetakan. Tata letak juga dikenal dengan sebuah usaha untuk menyusun, menata dan memadukan beberapa unsur grafis menjadi sebuah media komunikasi yang komunikatif, estetik, dan memiliki pesan persuasif, dapat menarik perhatian dan mendukung pencapaian pesan dengan cepat (Pujrianto, 2005: 71). Penggunaan Layout atau tata letak dalam desain grafis sangatlah penting karena dapat mempengaruhi hasil dari sebuah rancangan.

### **Storytelling Atau Penceritaan**

Kata storytelling atau Penceritaan disusun dari dua kata dalam Bahasa Inggris yaitu story dan telling. Jika diartikan kedalam Bahasa Indonesia, maka storytelling memiliki arti yaitu menceritakan cerita. Penceritaan terdiri dari beberapa elemen cerita diantaranya tema, struktur cerita, premis, latar, plot, penokohan, koda yang semuanya saling menjadi satu kesatuan dalam membuat sebuah cerita.

## **METODE PENELITIAN**

### **Wawancara**

Proses pengumpulan data ini dilaksanakan dengan cara melakukan sesi tanya jawab dengan para Narasumber untuk mendapatkan data sesuai dengan yang dibutuhkan pada topik pembahasan penelitian

### **Observasi**

Observasi adalah suatu proses memperoleh data informasi secara langsung dengan melakukan observasi penelitian secara sistematis berdasarkan permasalahan yang diamati dalam penelitian. Observasi ini dilakukan secara online dengan mengamati fenomena-fenomena yang terjadi melalui media.

### **Kuesioner**

Kuesioner merupakan sebuah metode pengumpulan dan penarikan data dengan menggunakan daftar pertanyaan yang dibagikan kepada khalayak luas berdasarkan data khalayak sasaran. Dalam perancangan desain ini, pengumpulan kuesioner digunakan sebagai sebuah upaya untuk mengumpulkan data agar dapat menyesuaikan dengan tujuan perancangan.

### **Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah studi terhadap data-data tertentu dengan membaca dan mempelajari referensi-referensi beserta dokumen-dokumen dan beberapa sumber lain yang berkaitan dan sesuai dengan penelitian yang sejenis, sebagai landasan teori dalam mengkaji permasalahan yang diajukan oleh penulis.

## **METODE ANALISIS**

### **Analisis Matriks Perbandingan**

Analisis matriks perbandingan adalah metode penelitian dengan membandingkan dua buah objek atau lebih, sehingga dapat terlihat bahwa objek tersebut memiliki perbedaan.

### **Analisis Deskriptif**

Analisis deskriptif merupakan salah satu metode penelitian dengan cara pengumpulan data kemudian disusun sedemikian rupa, data kemudian diolah lalu dan dianalisis untuk mendapatkan gambaran dari permasalahan yang ada.

## HASIL DAN DISKUSI

### Konsep Pesan

Berdasarkan perancangan media edukasi mengenai pencegahan penculikan pada anak dan hasil analisis yang telah dilakukan maka perancangan akan dibuat kedalam sebuah bentuk buku ilustrasi yang informatif dengan pengayaan ilustrasi yang disesuaikan dengan hasil analisis beberapa data yang telah didapatkan pada bagian sebelumnya maka dapat ditentukan adalah penyampaian edukasi pencegahan penculikan pada anak usia 7-12 tahun atau siswa/i sekolah dasar dengan jumlah halaman sekitar 16-18 halaman dengan *hard cover* untuk meningkatkan kesadaran diri pada anak-anak akan bahaya dari penculikan pada anak dan memberikan media edukasi kepada anak tentang bagaimana cara menghindari dan melindungi diri bagi dari kasus penculikan anak.

Kata Kunci : Informatif, Buku Ilustrasi

### Konsep Komunikasi

Konsep komunikasi pada perancangan buku ilustrasi ini akan diterapkan penggunaan metode AISAS yang merupakan singkatan dari *Attention* (Atensi), *Interest* (Minat), *Search* (Telusuri), *Action* (Aksi) dan *Share* (Bagikan).

Tabel 1. Tabel Aisas

	Pendekatan	Aksi
<i>Attention</i>	Melalui poster yang mencakup himbauan kepada anak-anak agar dapat memahami konsep agar dapat menghindari diri dari kasus penculikan	Poster

<i>Interest</i>	Instagram feed mencakup informasi yang ditujukan kepada orang tua agar dapat	Konten Instagram, Merchandise (Sticker, Gantungan Kunci)
<i>Search</i>	Mencari informasi mengenai buku melalui sosial media instagram,	Media Sosial
<i>Action</i>	Audiens setelah membaca buku dapat menerapkan hal-hal yang tertera di buku dan membeli merchandise sebagai aksi mendukung pencegahan.	Buku Ilustrasi, Merchandise
<i>Share</i>	Audiens membagikan tautan konten sosial media, dan memberikan testimoni berbentuk rekomendasi kepada sasaran yang sesuai.	Media Sosial, Testimoni (rekomendasi)

sumber : dokumentasi penulis

### Konsep Kreatif

Perancangan buku ilustrasi akan disesuaikan dengan kebutuhan anak sesuai dengan usianya, Menurut buku "Panduan Penulisan Buku Cerita Anak" anak usia 7-12 tahun termasuk kedalam tiga kategori yaitu pembaca dini, pembaca awal dan pembaca lancar artinya bentuk penyajian dari buku harus disesuaikan. Anak yang masuk dalam kategori pembaca dini dan awal akan lebih mudah untuk menerima informasi apabila informasi disajikan dalam bentuk buku bergambar yang tidak terlalu tebal 16-32 halaman, proporsi tulisan dan gambar minimal 70% didominasi oleh ilustrasi dengan warna lembut dengan penggunaan jenis font nirkait (*sans serif*).

Pada perancangan ini juga akan dihadirkan sebuah penokohan dan alur cerita, dikarenakan kedua hal tersebut merupakan hal penting dalam

mengantarkan peristiwa di dalam cerita. Penokohan yang berhasil diciptakan dapat memengaruhi pembaca anak-anak sehingga mereka dapat memposisikan dirinya sebagai tokoh. Pemberian latar juga dapat menghidupkan cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Untuk mempermudah proses pembuatan perancangan ini maka akan dimulai dengan penulisan storyline (alur cerita) yang sekaligus mengedukasi anak-anak sesuai dengan judul perancangan, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan storyboard dan character design sebagai gambaran kasar dari ide yang sudah tertulis yang bisa dipahami oleh anak-anak dan orang tua.

#### Konsep Media

Perancangan ini akan dibuat dalam bentuk buku bergambar dengan alur cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak dan orang tua, buku tidak terlalu tebal 16-32 halaman ukuran 20 x 20, dengan proporsi gambar yang lebih banyak dibandingkan teks sekitar 70% didominasi oleh gambar, dengan penggunaan warna yang lembut dan menggunakan jenis font nirkait (*sans serif*).

#### Konsep Visual

#### Konsep Huruf

Mengacu pada khalayak sasaran dari perancangan buku ini, maka pemilihan jenis huruf yang digunakan pada buku ini adalah font nirkait (*sans serif*) sedangkan *typeface* yang dipilih adalah "*Doctor Soos light*"

**Doctor  
Soos Light**

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff  
Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm  
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt  
Uu Vv Ww Xx Yy Zz**

Gambar 2. Huruf  
sumber : dokumentasi penulis

### Konsep Warna

Konsep warna menggunakan pilihan warna earth tone yang didominasi warna kuning, biru dan hijau.



### Konsep Bisnis

Tabel 2. Tabel biaya produksi

Biaya Produksi Buku Ilustrasi			
Kebutuhan	Jumlah	Harga satuan	Harga
Ivory 310 4/0 Doff	5	Rp.7.700,-	Rp.38.500,-
Spandek Kipas	8	Rp.2.500,-	Rp.20.000,-
Hard cover hook	1	Rp.35.000,-	Rp.35.000,-
Total			Rp.93.500,-

sumber : dokumentasi penulis

Tabel 3. Tabel biaya produksi

Biaya Produksi Media Pendukung				
NNo	Kebutuhan	Jumlah	Harga Satuan	Harga
1	Poster A4	6	Rp.8.000,-	Rp.48.000,-

2	Sticker	8	Rp.8.000,-	Rp.64.000,-
3	Gantungan Kunci	6	Rp.12.000,-	Rp.72.000,-
4	Kaos	1	Rp.50.000,-	Rp.50.000,-
Total				Rp.234.000,-

sumber : dokumentasi penulis

### Hasil Perancangan



Gambar 4. Perancangan Karakter Utama  
sumber : dokumentasi penulis



Gambar 5. Sampul depan dan belakang  
sumber : dokumentasi penulis



Gambar 6. Halaman buku sumber : dokumentasi penulis



Gambar 7. Media Pendukung (gantungan kunci) sumber : dokumentasi penulis



Gambar 8. Media Pendukung (sticker)  
sumber : dokumentasi penulis



Gambar 9. Media Pendukung (poster)  
sumber : dokumentasi penulis



Gambar 10. Social Media  
sumber : dokumentasi penulis

## KESIMPULAN

Dalam pembuatan buku ilustrasi sebagai media edukasi, meningkatkan kesadaran diri pada anak-anak akan bahaya dari penculikan pada anak dan memberikan media edukasi kepada anak tentang bagaimana cara menghindari dan melindungi diri bagi dari kasus penculikan anak. Pengayaan yang digunakan di dalam buku sudah disesuaikan dengan khalayak sasaran usia 7-12 tahun, dalam bentuk buku bergambar dengan alur cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak dan orang tua, Secara keseluruhan, buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang berguna sebagai langkah preventif guna menghindari dan melindungi diri dari kasus penculikan pada anak. Secara keseluruhan, buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang berguna sebagai langkah preventif guna menghindari dan melindungi diri dari kasus penculikan pada anak-anak akan bahaya dari penculikan pada anak.

## SARAN

Berdasarkan analisis data dan perancangan yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Teruntuk para desainer diharapkan dapat lebih mendalami disiplin ilmu desain komunikasi visual terutama dalam gaya penyampaian pesan yang difokuskan kepada anak-anak, hal ini dibutuhkan karena desain komunikasi visual memiliki peran penting dalam penyampaian pesan agar dapat tersampaikan dengan penuh kepada target sasara.
2. Bagi akademisi diharapkan apabila terdapat penelitian selanjutnya, dapat melibatkan analisis dan mengkaji dan mempelajari fenomena yang terjadi dan yang ada di masyarakat tentang kasus penculikan pada anak dan mengkaji lebih mendalam tentang meningkatkan literasi pada anak

## DAFTAR PUSTAKA

Arifin dan Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Fitri, D., Krisna Aditya, D., & Denny Nugraha, N. (2020). *PERANCANGAN MEDIA EDUKASI TENTANG MENGHINDARI KEKERASAN SEKSUAL PADA ANAK USIA 9-12 TAHUN*.

Ilhamsyah. (2021). *Pengantar Strategi Kreatif: Advertising Era Digital* .

Kristanto. 2011. *Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak-Anak sebagai Pelestarian dan Pengembangan Budaya di Era Globalisasi*. IKIP PGRI Semarang

Ngurah, G., Parmadi, W., Kusuma, P., Sn, M., Sastrosubroto, A. N., Ds, S., & Ds, M.(n.d.). *PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI UNTUK MEMPERKENALKAN IMPLEMENTASI TRI HITA KARANA PADA ORGANISASI SUBAK DI BALI*.

Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi.

Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan buku ilustrasi perjalanan mahapatih gajah mada. Volume 5 No 2. Visual Communication Design BINUS University*.

Suwarno, Wiji. 2011. *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Trimansyah, Bambang. 2020. *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.