

---

## PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “DONGENG PENGANTAR TIDUR PERSAHABATAN BAWAH LAUT” UNTUK ANAK USIA 3-7 TAHUN

Cut Mala Hayati  
e-mail: cutmalahyt@gmail.com  
Nugroho Widya Prio Utomo  
e-mail: whittynog@gmail.com  
Fakultas Ilmu Komunikasi  
Universitas Budi Luhur

---

### ABSTRACT

*By reading a fairy tale to the children as a bedtime it can help them to imagine, teach them to love to read a book and create the character of children through moral messages and good values of the stories in the book. This illustration book created as a story book along with the illustration of the sea animals as a figure in this book. This illustration book aims to give the book as bedtime for children with the purpose to provide entertainment and education. The Media used in this work is print media. The method of creation are visual data collection, studies, observation and interview in YASALAM Kindergarten and Sea World Ancol. The conclusions of this work are the illustrations and the stories play an important role to make this illustration book interesting as well as useful for children as an educational and entertainment media.*

**Key words:** *fairy tale , sea animals, illustration, education.*

---

### PENDAHULUAN

#### Latar Belakang

Membacakan dongeng pada anak sebelum tidur tidak hanya membantu sang buah hati lebih mudah terlelap di malam hari. Lebih dari itu, menceritakan sebuah cerita khayalan atau nyata pada mereka semakin mempererat rasa cinta, kasih, dan sayang antara orang tua dan anak serta dapat mempererat ikatan dan komunikasi yang terjalin antara orang tua dan anak. Sebenarnya, dongeng tak hanya sekadar cerita pengantar tidur, dengan membacakan dongeng sebelum tidur, orang tua juga membantu anak untuk belajar membaca sekaligus menajamkan ingatannya, ada

banyak nilai kehidupan yang bisa dipetik oleh si anak dari cerita.

Seiring perkembangan zaman, banyak orang tua yang meninggalkan budaya mendongeng untuk sang anak dimana orang tua lebih memanfaatkan teknologi *digital* untuk menghibur buah hati mereka.<sup>1</sup>

Dongeng yang dikisahkan langsung dari mulut orang tua merupakan hiburan yang tepat untuk anak. Anak dapat mengasah daya pikir dan imajinasinya, hal yang belum tentu dapat terpenuhi bila anak hanya menonton dari televisi maupun perangkat *gadget* lainnya. Anak dapat membentuk visualisasinya sendiri dari cerita

---

<sup>1</sup><http://www.economica.id/2016/06/mendongeng-15-menit-dan-lihatlah-apa-yang-terjadi/>  
Minggu, 12 November 2017, pukul 16:16

yang didengarkan. Ia dapat membayangkan seperti apa tokoh-tokoh maupun situasi yang muncul dari dongeng tersebut. Lama-kelamaan anak dapat melatih kreativitas dengan cara ini.

Salah satu manfaat membacakan dongeng pengantar tidur bagi anak yaitu membentuk anak yang mampu berempati. Stimulasi melalui dongeng akan mampu merangsang kepekaan anak usia 3-7 tahun terhadap berbagai situasi sosial. Mereka akan belajar untuk lebih berempati pada lingkungan sekitarnya. Stimulasi akan lebih baik jika dilakukan dengan merangsang indera pendengaran dibandingkan visual. Stimulasi visual melalui televisi atau game memang akan merangsang kepandaian visual, namun tidak akan merangsang kepekaan perasaan dan empati anak. Dengan pendengaran, dan cerita-cerita yang mendidik, anak akan lebih mudah menyerap nilai-nilai positif dan berempati dengan orang lain.<sup>2</sup>

Buku ilustrasi pengantar tidur bagi anak usia dini ini berisikan tentang cerita bertemakan pesan-pesan moral yang diharapkan tidak hanya sebagai media hiburan namun juga dapat memberikan edukasi dan mafaat yang positif bagi anak.

### **Permasalahan**

Orang tua pada era digital sekarang ini banyak yang lebih memilih memberikan gadget dibandingkan memperkenalkan buku kepada anaknya. Harapannya, anak dapat bertambah cerdas karena dapat belajar berbagai hal dari gadget. Namun, ternyata cara itu dinilai kurang tepat. Dijelaskan oleh Dr Shane Bergin, seorang fisikawan dari University College Dublun, bahwa anak sebaiknya tidak diperkenalkan menggunakan gadget terlalu dini. Justru sebaiknya anak ditanamkan kebiasaan membaca buku. Orang tua bisa memulainya

dengan membacakan buku cerita bergambar kepada anak.<sup>3</sup>

### **Ide Penciptaan**

Mulai dilupakannya membacakan dongeng pengantar tidur dari orang tua kepada anaknya mendorong penulis untuk menciptakan suatu karya berupa sebuah buku dongeng untuk anak usai 3-7 tahun tentang pesan-pesan moral dan nilai-nilai positif dengan metode ilustrasi dan disesuaikan dengan anak usia dini. Karya yang akan diciptakan berkonsep buku cerita bergambar dengan gaya khas buku dongeng yang mana isi dari buku tersebut menampilkan gambar atau ilustrasi seperti tokoh, latar, objek, dan lainnya dengan desain yang mudah dipahami dan tetap menarik bagi anak-anak. Yang nantinya gambar atau ilustrasi tersebut akan diselaraskan oleh cerita fiksi dengan jalan ceritanya yang dibuat khusus anak-anak 3-7 tahun tahun tentang pesan-pesan moral dan nilai-nilai positif dengan dikemas secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak saat mendengar dan membacanya.

### **Tujuan Penciptaan**

Tujuan dibuatnya buku dongeng ini diantaranya yaitu untuk mempertahankan budaya membacakan dongeng kepada anak sebagai pengantar tidur, melatih anak agar gemar membaca sejak usia dini, membangun karakter anak yang bermoral sejak usia dini serta menyampaikan sebuah pesan-pesan moral dan nilai-nilai positif sebagai contoh untuk anak-anak

### **Metode Pengumpulan Data**

1. **Observasi** : Observasi dilakukan di lingkungan PAUD YASALAM PERUM. Lembah Bukit Calincing, Cogreg, Parung, Kab. Bogor, Jawa Barat. Pengamatan dilakukan kepada anak-anak serta pencipta juga mengamati

<sup>2</sup><http://lifestyle.kompas.com/read/2012/05/15/14183692/Manfaat.Dongeng.untuk.Anak> Minggu, 12 November 2017, 20:13

<sup>3</sup><http://rona.metrotvnews.com/keluarga/IKYMVZxK-penelitian-buku-lebih-mencerdaskan-anak-ketimbang-gadget> Minggu, 12 November 2017, 16:57

aktifitas anak-anak saat sedang bersama sesama teman-temannya sebagai bahan untuk jalan cerita.

2. **Wawancara** : mengajukan beberapa pertanyaan kepada orang tua yang memiliki anak usia 3-7 tahun mengenai budaya mendongeng dan menanyakan apa ada keresahan atau masalah perilaku yang mereka alami atau takutkan terhadap anak-anaknya.
3. **Studi Pustaka** : Untuk mendukung penciptaan karya, dilakukakn pencarian data melalui studi kepustakaan dan buku-buku ilmiah, serta pencarian referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan serta dengan menggunakan media internet.

## Landasan Teori

### Komunikasi

Sebagai makhluk sosial manusia memang tidak bisa terlepas dari Istilah komunikasi, karena komunikasi adalah bagian terpenting dari manusia agar dapat saling berhubungan dan bertukar informasi antar sesama manusia lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komunikasi ialah pengiriman serta penerimaan pesan atau berita dari dua orang atau lebih supaya pesan yang dimaksud dapat dipahami. Kesimpulannya bahwa dalam penciptaan karya ini juga merupakan bagian dari prpses komunikasi karena penulis ingin menyampaikan atau memberikan sebuah pesan yang ingin penulis sampaikan kepada komunikan dengan besar harapan agar karya ini dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh komunikan.

### Komunikasi Visual

Pengertian Komunikasi Visual menurut Adi Kusrianto dalam bukunya yang berjudul Pengantar Desain Komunikasi

Visual, “Komunikasi Visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual adalah segala sesuatu yang dapat terlihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan”.<sup>4</sup> Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi visual adalah sebuah penyampain informasi atau pesan dari komunikator kepada komunikan melalui suatu media agar dapat dilihat oleh indra pengelihatan yang masih aktif yaitu mata.

### Persepsi Visual

Persepsi visual, dengan indera sensorik pengelihatan mata, pendengaran telinga dan penciuman hidung, manusia dapat menerima informasi dari manapun, seperti lingkungan, media informasi, atau sumber lainnya. Informasi sensorik yang akan diterima atau masuk kedalam otak manusia, akan di pahami, di mengerti, dikembangkan, di simpan dan di ingat melalui sensorik atau cara kerja otak dari setiap manusia dengan kondisi dari manusia tersebut dan tergantung dari usia serta perkembangan manusia itu sendiri.

### Layout

Pada dasarnya layout dapat dijadikan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung pesan/konsep yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses kerja dalam desain.

### Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *Illustrare*, yang berarti menjelaskan atau menerangkan, dengan demikian gambar ilustrasi diartikan sebagai gambar yang bersifat sekaligus berfungsi untuk menerangkan sesuatu peristiwa. Ada pula yang mengatakan ilustrasi berasal dari kata ilusi, yang artinya gambaran angan-angan yang menyerupai hiasan belaka.

---

<sup>4</sup> Adi Kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. (Yogyakarta: Perpustakaan Nasional.2009) hlm. 10.

## Tokoh

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan di dalam berbagai cerita dan pada umumnya tokoh berwujud manusia, tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda yang diinsankan.<sup>5</sup>

## Fabel

Ini adalah kisah didaktik yang secara baik tersembunyi maupun sangat tuntas terbuka menyatakan moral dalam kisahnya. Cerita yang menggunakan binatang sebagai gambaran manusia utuh itu diciptakan oleh Aesop, yang menurut ceritala lama, berasal dari Yunani. Ia bahkan seorang hamba yang hidupnya sulit ditelusuri.

## Metodologi Penciptaan Karya

Dalam Bab Metodologi Penciptaan Karya ini, akan dijelaskan langkah-langkah sistematis penciptaan sebuah karya yang akan dibuat oleh pencipta. Metodologi pada penciptaan karya ini mencakup seluruh kegiatan untuk memecahkan masalah atau melakukan proses analisa terhadap permasalahan penciptaan karya.

## Deskripsi Karya

1. Jenis Karya : Buku Ilustrasi
2. Media Visual : Media cetak buku
3. Judul Visual : “Perancangan Buku Ilustrasi Dongeng Pengantar Tidur Persahabatan Bawah Laut Untuk Anak Usia 3-7 Tahun”
4. Segmentasi khalayak : Anak-anak dengan Usia 3-7 Tahun
5. Jumlah Halaman : 40 Halaman

## Kategori

Karya yang akan pencipta buat adalah buku cerita bergambar dalam bentuk cetak. Di dalam buku cerita bergambar ini terdapat gambar dan cerita menarik serta mudah dimengerti oleh anak-anak.

Di dalam buku cerita bergambar ini oleh pencipta akan diisi dengan cerita fiksi dengan menyampaikan pesan-pesan moral agar dapat membantu anak membangun karakternya yang baik sejak kecil.

## Karakter Penciptaan Karya

Karya ini berbentuk cetak yang berisi 40 Halaman, yang terdiri dari 1 halaman *cover* depan *konica*, 1 halaman *cover* belakang *konica*, dan 40 halaman isi cerita. Ukuran halaman yang dibuat adalah ukuran panjang 24 cm x lebar 17 cm. Di dalam penciptaan karya ini terdapat ilustrasi dengan resolusi 300 *pixel*, warna yang digunakan saat mencetak mode CMYK dan isi dari buku menggunakan kertas HVS 100 gr.

### a. Demografis

Jenis Kelamin	:Laki-laki dan Perempuan
Usia	: 3-7 tahun
Profesi	: PAUD-SD
Kelas Ekonomi	: B (Menengah)

### b. Geografi

Domisili	:Bogor dan sekitarnya
----------	-----------------------

### c. Psikografi

Anak-anak yang gemar membaca dan mendengarkan cerita, serta anak-anak yang membutuhkan edukasi serta hiburan tentang cerita yang berisikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai kebaikan agar dapat membangun karakter yang baik sejak kecil hingga dewasa nanti.

---

<sup>5</sup>[http://www.academia.edu/4250510/Analisis\\_Toko\\_h\\_dan\\_Penokohohan](http://www.academia.edu/4250510/Analisis_Toko_h_dan_Penokohohan) Senin, 11 Desember 2017, 14:33 WIB

## Perancangan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis

Konsep kreatif merupakan suatu ide yang akan dijabarkan secara detail yang nantinya akan dipublikasikan ke dalam sebuah karya. Ide tersebut antara lain, mulai dari ide penciptaan, *statement*, *storyline*, *treatment*, ilustrasi, tipografi dan warna.

### Konsep Teknis

Konsep teknis merupakan konsep yang menjabarkan mengenai bagaimana pencipta mengeksekusi rencana (konsep kreatif) yang telah dirancang, seperti proses produksi dan *software* yang nantinya akan digunakan oleh pencipta.

Pada konsep teknis ini pencipta melakukan beberapa teknis dalam penciptaan karya yang akan dibuat, diantaranya adalah:

#### 1. Manual

Langkah pertama pembuatannya yaitu dimulai dengan tahap manual, yaitu ilustrasi gambar dibuat menjadi sketsa kasar dengan menggunakan pensil dan kertas. Setelah sketsa kasar selesai kemudian dirapihkan dan ditebalkan menggunakan drawing pen agar nampak jelas dan sisa-sisa sketsa kasar dihapus dan masuk ke tahap selanjutnya.

#### 2. Scanning

Tahap selanjutnya adalah, scanning *sketsa* tersebut dengan menggunakan alat *scanner* agar sketsa manual menjadi *digital*. Hasil dari *scanning* tersebut disimpan di dalam perangkat komputer dan pencipta mulai mengolah sketsa kasar yang sudah menjadi data *digital* untuk diolah lagi pada tahap selanjutnya.

#### 3. Digital

Pada tahap ini pencipta melakukan pengeditan menggunakan *Software Adobe Illustrator CS6*. *Software Adobe Illustrator CS6* digunakan pencipta untuk membuat garis pada gambar digital agar menjadi bentuk kemudian diberi warna, *background*, dan elemen

pendukung lainnya agar menjadi bentuk yang menarik dan sesuai dengan ide. Selain itu pembentukan naskah ceritanya pencipta buat juga di *Software Adobe Illustrator CS6*.

### Ide Penciptaan

Ide penciptaan pada karya buku ilustrasi ini yaitu buku cerita dongeng sebagai pengantar tidur untuk anak-anak. Dimana buku ini nantinya akan berisikan cerita fiksi yang diperankan oleh hewan-hewan laut yang dikemas dengan jalan cerita yang menarik dan bermanfaat. Dengan dipakainya hewan laut sebagai tokoh dalam cerita diharapkan anak-anak akan tertarik untuk melihatnya dan tidak mudah jenuh. Selain itu jalan ceritanya akan menarik karena selain menghibur juga dapat memberikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai kebaikan untuk dapat membantu membangun karakter anak yang baik dan bermoral sejak usia dini.

### PEMBAHASAN KARYA



Cover depan

#### Ilustrasi :

Sampul depan memampikan tiga karakter utama yaitu Gupi, Nano dan Dandu dengan *gesture* dan ekspresi berbeda-beda dan latar belakang menggambarkan di bawah laut biru yang terdapat pasir disertai batu dan tumbuhan.

Ilustrasi yang terdapat pada halaman ini dibuat secara *manual drawing*, sketsa

kemudian *discan* dan diproses secara *digital* dengan *software* grafis dan untuk teks judul dibuat langsung di *software* digital.

**Warna :**

Warna yang digunakan adalah warna biru yang menggambarkan air laut dan warna cokelat muda menggambarkan pasir serta bebatuan berwarna abu-abu. Serta warna cerah pada tokoh utamanya agar terlihat mencolok dibandingkan dengan objek lainnya.

**layout:**

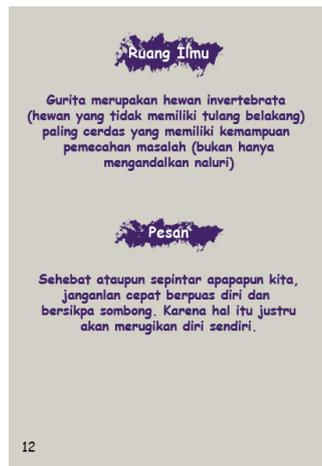
Menggunakan *layout balance*, karena baik dari teks judul dan gambar karakternya berukuran hampir sama.



Tampilan isi dari buku cerita



Tampilan judul setiap cerita



Penutup dari setiap cerita

**Persepsi Visual**

Persepsi visual adalah persepsi atau bayangan yang didapatkan oleh indera penglihatan pada seseorang. Ketika seseorang melihat objek tertentu atau pesan yang menyimpulkan informasi maka panca indera akan memberikan stimuli, sehingga individu tersebut memperoleh makna.

Dengan adanya persepsi visual seseorang dapat mengingat objek atau benda yang mereka lihat, sehingga ketika objek tersebut tidak ada orang tersebut dapat mengingat kembali objek yang mereka lihat sebelumnya.

**Warna**

Berikut adalah pembahasan mengenai penggunaan warna yang dominan dalam perancangan “Dongeng Pengantar Tidur Persahabatann Bawah Laut”.

**1. Biru**



Dalam perancangan buku ini warna biru digunakan untuk warna laut yang dapat diartikan sebagai lautan yang bersih dan indah.

## 2. Hijau



Dalam perancangan buku ini warna hijau digunakan untuk warna rumput yaitu taman, bukit maupun tanaman laut yang dapat diartikan alami, sejuk dan subur.

### Analisis SWOT

Analisis SWOT dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (re-evaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan risiko yang mungkin timbul.

#### Strength (Kekuatan)

- Menyajikan buku untuk media hiburan dan juga pendidikan moral bagi anak
- Ilustrasi dibuat menarik untuk dilihat anak-anak usia dini
- Cerita dibuat menarik dan mudah dipahami

#### Weakness (Kelemahan)

- Tidak semua anak usia dini bisa membaca.
- Anak kurang berminat dalam membaca buku.

#### Opportunity (Kesempatan)

- Pada zaman ini anak perlu mendapatkan pendidikan moral
- Gemarnya anak akan gambar-gambar menggemaskan dari hewan.
- Peluang masuknya buku cerita bergambar pada pendidikan anak usia dini sangat besar.

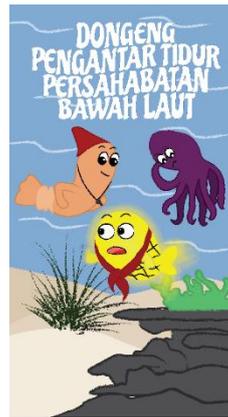
#### Threat (Ancaman)

- Teknologi semakin maju sehingga anak—anak berkurang minatnya terhadap buku.
- Muncul buku ilustrasi lain dengan cerita yang lebih menarik.
- Muncul buku ilustrasi lain dengan ilustrasi yang lebih diminati oleh anak.

## Karya Pendukung Dan Strategi Promosi

Pada penciptaan karya ini pencipta membuat beberapa media cetak sebagai alat promosi yang dibuat oleh pencipta. Adapun beberapa media cetak yang pencipta gunakan untuk sebagai media promosi adalah sebagai berikut.

### a. Media cetak X-Banner



### b. Media cetak Poster



### c. Media cetak sticker



## Simpulan

Pada penciptaan karya yang berupa buku ilustrasi buku cerita bergambar yang berjudul “Dongeng Pengantar Tidur Persahabatan Bawah Laut”, proses

pengerjaan yang dijalani oleh pencipta tidaklah mudah. Pencipta menemukan hambatan dari mulai konsep, alur cerita, pembuatan karakter utaman serta elemen visual yang ada. Oleh sebab itu terdapat beberapa hal yang dilakukan dalam penciptaan buku cerita bergambar ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Buku

Kusrianto, Adi. 2009. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Perpustakaan Nasional.

Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remasa Rodaskarya.

Nugroho, Edo. 2008. *Pengenalan Teori Warna*. Yogyakarta: ANDI.

Pratisti Wiwien, Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

Rustan, Suriyanto. 2014. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Umum.

Rustan, Suriyanto. 2014. *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Safanayoung, Yongki. 2011. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta Barat: ARTE INTERMEDIA.

Sarumpaet, Riris K. Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak: Edisi Revisi*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Sarwono, Jonathan., dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

Widjaja, Christianto. 2016. *Adobe In Design, Cetak-Digital*. Tangerang: Widjaja.

##### Penelitian Terdahulu

Nabila Anwar, 2016. Buku Ilustrasi Tentang "Cerita Anak Kucing" Jakarta. Penerbit : Tiga Ananda.

Shahanjaya & Dwi S, 2017. Buku Ilustrasi Tentang "Kisah Penemu Dunia"

Jakarta. Penerbit : PT Elek Komputerindo, Krlompok Gramedia.

##### Sumber lain:

<http://www.economica.id/2016/06/mendongeng-15-menit-dan-lihatlah-apa-yang-terjadi/> diakses Minggu, 12 November 2017, pukul 16:16

<http://rona.metrotvnews.com/keluarga/IKYMVZxK-penelitian-buku-lebih-mencerdaskan-anak-ketimbang-gadget> diakses Minggu, 12 November 2017, 16:57

<https://id.theasianparent.com/baikkah-memberikan-tablet-untuk-anak-balita/2/> diakses Minggu, 12 November 2017, 17:08

<http://lifestyle.kompas.com/read/2012/05/15/14183692/Manfaat.Dongeng.untuk.Anak> diakses Minggu, 12 November 2017, 20:13

<Http://Ejournals.Umn.Ac.Id/Index.Php/DKv/Article/View/387/353> Jumat, 20 April 2017, 14:20 WIB

[http://www.academia.edu/4205413/FUNGSI\\_RUANG\\_BENTUK\\_DAN\\_EKSPRESI\\_DALAM\\_ARSITEKTUR](http://www.academia.edu/4205413/FUNGSI_RUANG_BENTUK_DAN_EKSPRESI_DALAM_ARSITEKTUR) dikases Sabtu, 19 Mei 2018, 23:26 WIB

<http://digilib.itb.ac.id/files/disk1/694/jbptitbpgdl-dhanumurti-34677-3-2009ta-2.pdf> diakses Senin, 11 Desember 2017, 14:00 WIB

[www.senibudayaku.com](http://www.senibudayaku.com) › Seni Rupa diakses Senin, 11 Desember 2017, 14:11 WIB

<https://www.scribd.com/doc/52305975/01-PENDAHULUAN-VISUAL-STORYTELLING> diakses Senin, 11 Desember 2017, 16:00 WIB

<http://eprints.uny.ac.id/9387/3/bab%20-07204244037.pdf> diakses Selasa, 12 Desember 2017, 14:22 WIB

<http://pustaka.pandani.web.id/2013/03/pengertian-karakter> diakses Senin, 11 Desember 2017, 14:20 WIB

[http://www.academia.edu/4250510/Analisis\\_Tokoh\\_dan\\_Penokohohan](http://www.academia.edu/4250510/Analisis_Tokoh_dan_Penokohohan) Senin, 11 Desember 2017, 14:33