

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI ILMU PENGETAHUAN  
ALAM EDISI PANCA INDERA UNTUK SISWA SISWI SEKOLAH DASAR TINGKAT 4**

**Naufaldi Rahmawan, Artyasto Jatisidi**

Email: [naufaldirahmawan@gmail.com](mailto:naufaldirahmawan@gmail.com)

Email: [artyasto@gmail.com](mailto:artyasto@gmail.com)

Program Studi Ilmu komunikasi

Komunikasi Visual

**Universitas Budi Luhur**

**ABSTRACT**

The lack of illustration book related to science, especially for the five senses material for elementary school, or as supplement for predecessor science book, then the designing of this book can be a solution. In creating this illustration book, the creator emphasizes on making more interesting illustration book, also the colours and layout choices are selected carefully to be friendlier for elementary students on the fourth level. The simplification of the material using words or sentences choices that are easier to understand for students, and the addition of the experiment's segment, students are invited to do activities related to the materials they have learned. Those activities are aimed to make the illustration book more interactive, while also giving direct example of the materials. The method of creating this book is done by collecting visual data, literature data, and interview with the teacher of SDI AT-TAQWA. It can be concluded from this book is that creating education material for the five senses which hopefully can be learned and understood by the students.

***Keywords : Illiustration, Five Sense, Elementary School***

**PENDAHULUAN**

Siswa siswi Sekolah Dasar tingkat 4 berada di usia dimana mereka memiliki rasa ingin tahu akan sesuatu yang sangat besar, mereka akan menanyakan segala hal kepada orang tua atau guru mereka tentang sesuatu hal, baik dalam hal pelajaran yang didapatnya di sekolah, maupun hal hal baru yang mereka jumpai di lingkungan sekitar mereka tinggal, dengan rasa ingin tahu mereka yang

besar itu pula mendorong mereka untuk terus belajar akan semua hal.

Menurut Hartati dalam bukunya Pendidikan Anak Usia dini, "anak adalah individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis,

antusias, dan selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dengannya.”<sup>1</sup>

Pada pelajaran ilmu pengetahuan alam, sangatlah banyak hal-hal baru yang belum pernah siswa dan siswi tingkat 4 Sekolah Dasar dengar sebelumnya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini mungkin cukup sulit bagi mereka untuk mempelajarinya dan mengingatnya. Materi pembelajaran panca indera menjadi salah satu hal yang mereka sulit mempelajarinya, dikarenakan banyaknya bagian-bagian didalam panca indera, jika tidak ada sebuah gambar atau ilustrasi yang dapat membantu mereka untuk mengingat dan memahami apa saja bagian bagian panca indera yang dimiliki oleh manusia. Pada buku panduan pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang dimiliki para guru dan siswa siswi, sudah memiliki informasi yang cukup lengkap didalamnya, tentang apa itu alat indera, bagian bagian dari alat indera, dan apa fungsi dari alat indera tersebut. Namun pada buku panduan tersebut memiliki kekurangan, dimana ilustrasi yang digunakan atau yang dipilih kurang menarik perhatian para siswa siswi, dan hanya penuh dengan naskah atau teks tentang penjelasan panjang, secara langsung, minat mereka untuk mempelajari materi tersebut menurun, dengan adanya gambar ilustrasi yang cukup baik dan dapat menarik perhatian siswa dan siswi tingkat 4, diharapkan minta mereka untuk mempelajari dan memahami materi tersebut akan lebih baik.

---

<sup>1</sup> Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*, (Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta, 2005, Hlm: 8.

Pada buku panduan pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang dimiliki para guru dan siswa siswi, sudah memiliki informasi yang cukup lengkap didalamnya, tentang apa itu alat indera, bagian bagian dari alat indera, dan apa fungsi dari alat indera tersebut. Namun pada buku panduan tersebut memiliki kekurangan, dimana ilustrasi yang digunakan atau yang dipilih kurang menarik perhatian para siswa siswi, dan hanya penuh dengan naskah atau teks tentang penjelasan panjang, secara langsung, minat mereka untuk mempelajari materi tersebut menurun, dengan adanya gambar ilustrasi yang cukup baik dan dapat menarik perhatian siswa dan siswi tingkat 4, diharapkan minta mereka untuk mempelajari dan memahami materi tersebut akan lebih baik.

Pada usia yang relatif memiliki daya imajinasi dan kreativitas yang cukup tinggi, kemampuan mereka dalam menangkap sebuah informasi pun sedang berkembang dengan baik. Pada usia tersebut mereka akan cenderung lebih tertarik dengan gambar atau visual yang dipadukan dengan naskah yang tidak terlalu panjang, dan mudah untuk dimengerti. Para tenaga pengajarpun akan lebih mudah menjelaskan sebuah pelajar yang cukup rumit bagi siswa dan siswi tingkat 4, jika pada panduan yang mereka miliki mempunyai sebuah contoh atau gambaran yang cukup jelas, dan dapat menarik perhatian para siswa siswi tingkat 4.

Dari hasil wawancara yang saya lakukan kepada murid SD ISLAM AT-TAQWA, banyak yang mengeluh tentang kurang jelasnya gambar atau ilustrasi yang tersedia pada buku panduan yang mereka miliki, hal ini

secara langsung berakibat kurangnya pemahaman tentang apa yang mereka pelajari, dan sangatlah sulit bagi mereka untuk meresap pelajaran, dan mengingat apa yang telah mereka pelajari.

Buku yang memiliki banyak gambar merupakan alat belajar yang baik untuk merangsang anak agar memiliki minat membaca. Warna-warni yang mencolok akan merangsang minat anak “membaca” sekaligus menggugah rasa ingin tahunya. Hal ini merupakan bekal yang sangat berharga. Bagi anak-anak yang belum mengenal huruf sama sekali, kemasan buku yang penuh dengan warna memudahkan anak untuk belajar. Sementara itu bagi anak-anak yang sudah memiliki pengalaman pra membaca pada usia sebelumnya, buku bergambar dapat meningkatkan minatnya untuk membaca.

Oleh karena itu pencipta ingin melakukan penciptaan karya dengan judul **“Perancangan Buku Ilustrasi Ilmu Pengetahuan Alam Edisi Panca Indera Untuk Siswa Siswi Sekolah Dasar Tingkat 4”**

#### **TUJUAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan ide penciptaan yang dibuat pencipta, dibuatnya karya sebuah buku ilustrasi mengenai materi panca indera, bertujuan untuk mempermudah tenaga pengajar dan orang tua siswa dan siswi menyampaikan materi pelajaran panca indera. Pencipta memilih buku ilustrasi karena lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh siswa dan siswi sekolah dasar tingkat 4. Dalam penciptaan karya

pencipta berpatokan dengan *client brief* yang diberikan. Hasil karya ini nantinya akan di gunakan dalam kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan di sekolah oleh tenaga pengajar atau orang tua siswa dan siswi dirumah.

#### **KAJIAN SUMBER PENCIPTAAN**

Pencipta juga melihat hasil-hasil karya terdahulu yang ada, yaitu buku-buku paket yang dimiliki oleh tenaga pengajar, berikut adalah buku yang di jadikan referensi oleh pencipta:

1. Erlangga Jakarta, 2007 “Sains Untuk Sekolah Dasar Kelas IV”. Jakarta.
2. Yudhistira Jakarta, 2010 “Science For Elementary School Year IV”. Jakarta.

#### **LANDASAN TEORI**

##### **Unsur-Unsur Visual**

Sebelum membuat karya, harus memenuhi beberapa unsur dalam membuat sebuah desain, diantaranya yaitu: garis, bentuk, tekstur, kontras/gelap terang, ukuran, dan warna.<sup>2</sup>

##### **Buku Ilustrasi**

buku ilustrasi adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak.<sup>3</sup>

##### **Ilustrasi**

---

<sup>2</sup> Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual*, Nuansa Cendikia, Bandung, 2014 Hlm. 32-37.

<sup>3</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Pertama, Hlm. 94

Ilustrasi secara harfiah berarti gambar yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu.

Ilustrasi dapat digunakan untuk menampilkan banyak hal serta berfungsi antara lain :

1. Memberikan gambaran tokoh atau karakter dalam cerita.
2. Menampilkan beberapa contoh item yang diterangkan dalam suatu buku pelajaran (teks book).
3. Memvisualkan demi langkah pada sebuah instruksi dalam paduan teknik atau sekedar membuat pembaca tersenyum dan tertawa.<sup>4</sup>

### Warna

warna dapat didefinisikan secara obyektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif dan psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik. Definisi lain tentang warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indera pengelihatan atau mata manusia. Warna merupakan fenomena yang dapat terjadi karena adanya tiga unsur

---

<sup>4</sup> Adi kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Andi Yogyakarta, 2007, Hlm: 111

yaitu : Cahaya, Objek/benda, Observer/pengamat<sup>5</sup>

### Layout

Pengertian *layout* dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu, yaitu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Merancang *layout* merupakan salah satu proses atau tahapan-tahapan kerja dalam mendesain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya. Sedangkan *layout* adalah pekerjanya.<sup>6</sup>

### METODE PENCIPTAAN KARYA

Dalam perancangan sesuatu karya, dibutuhkan suatu konsep yang jelas untuk memikirkan dan menemukan hasil dengan desain yang baru, membuat karya seni, menyelesaikan masalah menggunakan penyelesaian baru, atau mengembangkan ide dasar yang asli, untuk mempermudah serta melancarkan proses pembuatan karya maka dibutuhkan perancangan konsep kreatif dan konsep teknis.

**Konsep kreatif** menjelaskan tentang rencana penciptaan karya yang akan dibuat pencipta. Rencana apa saja yang akan dituangkan dalam penciptaan karya mulai dari ide penciptaan. pencipta mencoba membuat buku ilustrasi yang lebih interaktif dengan menambahkan sesi eksperimen, atau sesi praktek tentang panca indera yang sudah dipelajari dengan melakukan

---

<sup>5</sup> Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, PT. Suka Buku, Jakarta, 2013, Hlm. 148

<sup>6</sup> SURIANTO RUSTAN, *Layout Dasar dan Penerapannya*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009, Hlm. 27.

berbagai percobaan yang berhubungan panca indera yang dipelajari. Lalu pemilihan jenis ilustrasi yang lebih familiar dengan kehidupan sehari-hari siswa dan siswi sekolah dasar tingkat 4, serta pemilihan warna yang lembut agar mereka dapat dengan nyaman membaca materi yang ada pada buku ilustrasi tersebut.

**Konsep teknis** Perancangan buku ilustrasi dimulai dengan mencari contoh dari alat indera yang akan dijadikan contoh dalam membuat ilustrasi, contoh bisa berasal dari foto asli atau memperbaiki ilustrasi yang sudah ada. Memberikan beberapa penekanan seperti garis dan warna sebagai penegas pada bagian alat indera yang sedang dijelaskan.

Merangkum penjelasan tentang materi yang disampaikan agar mudah dipahami dan tidak menggunakan kata kata yang sulit dipahami oleh siswa dan siswi tingkat 4 Sekolah Dasar.

**Tahap Pra Produksi** tahap ini merupakan tahanan pencipta melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi langsung, melakukan studi pustaka, serta pemilihan referensi materi dari panca indera.

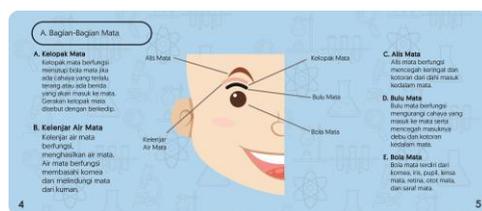
**Tahap Produksi** dimulai dengan pemilihan referensi gambar yang nantinya akan di *trancing* menggunakan *Adobe Illustrator* yang akan menjadi visual aset. Visual aset yang telah dibuat lalu ditata dan dimasukkan naskah yang sudah dibuat oleh pencipta.

**Tahap Pasca Produksi** hasil penataan aset visual dan naskah, di cetak dengan menggunakan kertas *art paper* dan di satukan menjadi sebuah buku.

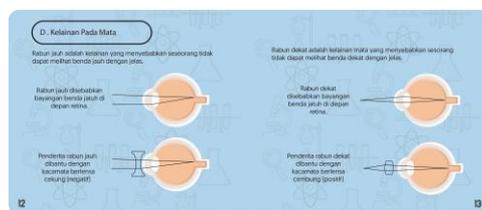
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penciptaan buku ilustrasi ini pencipta diharuskan membuat sebuah media untuk membantu tenaga pengajar dan orang tua siswa dan siswi dalam menyampaikan materi pembelajaran panca indera.

pemilihan jenis ilustrasi flat design yang familiar dengan siswa dan siswi kelas 4 sekolah dasar. Serta pemilihan warna yang lembut dimaksudkan agar siswa dan siswi dapat lebih berkonsentrasi dalam mempelajari yang disampaikan.



Pada halaman awal disetiap bab, pencipta membuat ilustrasi dengan ukuran yang cukup besar, hal tersebut dimaksudkan, agar siswa dan siswi dapat melihat dan memahami jelas tentang bagian-bagian yang ada pada panca indera yang sedang dipelajari. Pada setiap bagian panca indera diberikan sebuah penjelasan tentang, nama dan fungsi-fungsi dari masing-masing bagian panca indera tersebut.



Pada setiap penjelasan panca indera, dijelaskan juga bahwa masing-masing dari panca indera yang ada dapat memiliki kelainan-kelainan yang dapat menurunkan fungsi atau kerja

dari panca indera tersebut. Pada bagian ini dijelaskan tentang macam-macam kelainan yang dimiliki oleh panca indera.



Pada setiap bab juga dijelaskan tentang penyakit-penyakit yang dapat terjadi pada panca indera yang dimiliki, pada bagian ini juga dijelaskan tentang bagaimana cara untuk menjaga kesehatan panca indera yang kita miliki, dimulai dari apa yang harus dikonsumsi dan kegiatan yang harus dihindari yang dapat membuat panca indera yang kita miliki mengalami penyakit.



Pada halaman akhir disetiap penjelasan panca indera pencipta menambahkan sebuah sesi experiment, dimana siswa dan siswi diberikan arahan untuk melakukan percobaan tentang panca indera yang telah mereka pelajari. Hal ini dimaksudkan agar mereka lebih memahami fungsi dan cara bekerja dari

panca indera yang telah mereka pelajari.

Pencipta menentukan segmentasi target audience “Mari Belajar Panca Indera”

### 1. Psikografis

Anak-anak yang memiliki semangat belajar, dan rasa ingin tahu yang tinggi akan sesuatu hal. Serta tertarik pada sebuah gambar dan warna yang menarik perhatian.

### 2. Demografis

Target dari buku ilustrasi yang dibuat oleh pencipta adalah laki-laki dan perempuan yang duduk dibangku sekolah dasar, dengan usia dari 10 sampai 12 tahun, dengan semua kelas ekonomi.

### 3. Geografis

Domisili : Indonesia

Setelah membahas segmentasi dari perancangan buku ilustrasi ini pencipta menyimpulkan bahwa karya ini memiliki prospek yang baik untuk para tenaga pengajar dalam penggunaan media pembelajaran alternatif berupa buku ilustrasi. Media pembelajaran alternatif berupa buku ilustrasi diharapkan para tenaga pengajar dapat memberikan materi yang memudahkan para siswa dan siswi untuk lebih cepat dalam memahami materi yang disampaikan.

### SIMPULAN

Pada karya tugas akhir ini berupa buku ilustrasi “Mari Belajar Panca Indera” merupakan media edukasi materi pelajaran panca indera yang diharapkan dapat dipelajari dan dipahami dengan baik oleh anak.

Kurangnya buku ilustrasi mengenai ilmu pengetahuan alam,

pencipta berharap dengan diciptakan buku ilustrasi “Mari Belajar Panca Indera” dapat membantu proses belajar mengajar, dan pemahaman siswa dan siswi tentang materi yang dipelajari. Serta menjadi solusi bagi kurangnya buku ilustrasi mengenai Ilmu Pengetahuan Alam, pencipta berharap akan ada buku ilustrasi lanjutan dari apa yang sudah diciptakan.

Proses penciptaan karya ini mengalami banyak hambatan. Pencipta harus memikirkan matang-matang unsur apa saja yang dimasukkan kedalam karya ini untuk menyesuaikan karya dengan objek yang diangkat sesuai dengan *audience*.

**Dampak Langsung** Dampak langsung yang diterima target *audience* adalah dapat membantu anak-anak memperoleh pengetahuan tentang panca indera dan mengerti informasi yang disampaikan pada buku ilustrasi ini.

**Dampak Tidak Langsung** Dampak tidak langsung dari karya ini diharapkan anak lebih berminat untuk memahami materi yang cukup rumit seperti materi panca indera. Serta sebagai sumber referensi bagi khalayak dan calon pencipta karya selanjutnya.

## SARAN

Pencipta meromendasikan pengalaman pada proses penciptaan karya buku ilustrasi “Mari Belajar Panca Indera”. Agar dalam perancangan karya yang lebih baik serta mempermudah pembaca yang ingin melakukan hal yang sama dengan pencipta, yaitu :

1. Peka terhadap masalah yang ada disekitar.

2. Tentukan tema dan konsep yang akan diangkat sesuai dengan permasalahannya.
3. Mencari referensi yang sesuai dengan tema yang akan dibuat. Kumpulkan referensi dari berbagai sumber sehingga perancangan buku akan lebih jelas dan terarah.
4. Konsultasi dengan orang yang lebih mengerti tentang konsep yang akan dibuat. Menerima masukan dan kritik dari berbagai pihak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sofia Hartati, *Perkembangan Belajar Anak Usia Dini*, (Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta, 2005, Hlm: 8.
- Lia Anggraini S. dan Kirana Nathalia, *Desain Komunikasi Visual*, Nuansa Cendikia, Bandung. 2014 Hlm. 32-37.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Pertama, Hlm. 94
- Adi kusrianto, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Andi Yogyakarta, 2007, Hlm: 111
- Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, PT. Suka Buku, Jakarta, 2013, Hlm. 148
- Surianto Rustan, *Layout Dasar dan Penerapannya*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009, Hlm. 27.