

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “MENGENAL GAJAH SUMATERA” SEBAGAI MEDIA
BELAJAR UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN**

Yusri Zuliansyah

yusri.gulla@gmail.com

Artyasto Jatisidi

artyasto@gmail.com

Fakultas Ilmu Komunikasi

Universitas Budi Luhur

ABSTRACT

**THE DESIGN OF ILLUSTRATION BOOK “KNOWING THE ELEPHANT OF SUMATERA” AS A
LEARNING MEDIA FOR CHILDREN AGE 4-6 YEARS**

Today the Sumatran Elephant population has declined, this is due to poaching for tusks and traded. Though elephants are endangered animals and must be protected so that Sumatran Elephants and other elephants can survive in their natural habitat. In addition, this book illustrates the purpose of attracting and giving knowledge to the children of Kindergarten Al-Mafathih school about the introduction of Sumatran Elephant animals as medium of learning, as well as to provide knowledge from an early age, it is expected when the big one can get used to maintain the environment and not damage the environment. Media used in this work is print media. The method of creating this work is done by collecting visual data, literature, and in-depth interviews with the kindergarten teacher of Al-Mafathih. The conclusion of this work is an illustration that plays an important role in the illustration book so that it becomes a very supportive element, as well as the appropriate use of relevant colors and typography.

Keywords: *Sumatran Elephant, Illustration, education.*

PENDAHULUAN

Gajah Sumatera (*Elephas maximus*) terutama Gajah Asia dan sub-spesiesnya termasuk satwa terancam punah dalam daftar merah spesies terancam punah yang dikeluarkan oleh Lembaga Konservasi Dunia IUCN,

termasuk Gajah Sumatera. Di Indonesia, Gajah Sumatera juga masuk dalam satwa dilindungi menurut Undang-Undang No 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistemnya dan diatur dalam peraturan pemerintah yaitu

PP 7/1999 tentang Pengawetan Jenis Tumbuhan dan Satwa.

Di lingkungan Taman Kanak – kanak Islam TK Al-Mafathih dalam hal media penyampaian seperti buku bergambar atau buku ilustrasi tentang hewan seperti gajah masih minim, mereka para guru yang mengajarkan di sekolah juga memerlukan alat media visualisasi yang dapat memberikan kepekaan terhadap pengetahuan yang disampaikan dari materi pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu pencipta memutuskan untuk membuat buku ilustrasi yang menceritakan tentang kehidupan gajah Sumatera di habitat aslinya dengan gajah sebagai obyek. Dan dengan mengenalkan gajah diharapkan dapat menumbuhkan rasa kecintaannya terhadap lingkungan hidup pada anak-anak serta anak-anak dapat saling menghormati sesama makhluk hidup.

Tujuan Karya

Agar seorang anak mendapatkan proses materi pembelajaran yang

diberikan oleh guru di Sekolah dan juga dapat mudah diingat, selain itu guru yang menyampaikan materi dapat lebih mudah mengkomunikasikan pembelajaran yang ingin disampaikan kepada murid.

LANDASAN TEORI

Storytelling

Menurut Crawford *storytelling* adalah proses penyampaian pesan atau sebuah cerita secara naratif, yaitu berdasarkan urutan-urutan kejadian tertentu. *Storytelling*, juga merupakan sebuah penyampaian dengan penggambaran yang jelas dari sebuah karya berdasarkan alur dalam cerita atau konsep dari penyampaian pesan.¹

Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Ilustrasi tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong, misalnya dalam majalah, koran, tabloid,

¹ [http://www.scribd.com/doc/52305975/01-
pendahuluan-visual-storytelling](http://www.scribd.com/doc/52305975/01-
pendahuluan-visual-storytelling) (diakses pada
22 Oktober 2017, Pukul 20.55 WIB)

dan lain – lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam – macam, seperti karya seni sketsa, lukisan, grafis, karikatur, dan akhir – akhir ini banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.²

Layout

Pengertian *Layout* dijabarkan sebagai tata letak elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu, yaitu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah merupakan salah satu proses atau tahapan – tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya. Sedangkan *layout* adalah pekerjanya.³

Prinsip dasar *layout* juga prinsip dasar desain grafis, antara lain : *sequence, emphasis, balance, unity*.

Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif dan psikologis sebagai bagian dari

pengalaman indera penglihatan. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*). Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna – warna lain disekitarnya, karena warna – warna tersebut akan saling mempengaruhi.

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Jenis penciptaan karya adalah buku Ilustrasi dengan judul “Mengenal Gajah Sumatera”, bentuk mediana menggunakan media cetak. Untuk isi dari buku ilustrasi tersebut berisikan 41 halaman, dan buku tersebut segmentasinya kepada anak-anak usia 4-6 tahun.

Target Audience

Target *audience* yaitu merupakan anak-anak yang usianya 4-6 Tahun yang masih belajar membaca dengan kelas sosial (B) menengah dan untuk jenis

² Adi Kusrianto, *Op.Cit.*, Hal, 140.

³ Suriyanto Rustan, *Layout dasar dan penerapannya*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2009, Hal. 2.

kelamin laki-laki/perempuan. Karena di usia tersebut anak dapat mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, anak bersifat aktif dan energik, kemudian anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Untuk sasaran pasarnya di Tangerang, Kec. Ciledug Banten.

Dengan psikografis Anak-anak yang gemar membaca dan suka melihat gambar-gambar ilustrasi, memiliki keingintahuan yang tinggi, berdaya imajinasi tinggi, dan berkeinginan untuk mencaritahu dalam hal yang belum diketahuinya khususnya ilmu pengetahuan tentang gajah.

Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang didapat secara langsung oleh pencipta. Seperti observasi secara langsung ke sekolah TK Al-Mafathih yang berada di Jl.Sektor XII RT.001/010. No.12A, Kel. Sudimara Jaya, Kec. Ciledug, Kota. Tangerang. Kemudian wawancara sesi tanya jawab kepada narasumber, seperti guru pengajar dan kepala sekolah untuk mendapatkan data-data

informasi yang kuat dan terpercaya, pencipta melakukan sesi wawancara.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh pencipta, yang didapatkan dari beberapa dokumentasi dan didapatkan tidak secara langsung seperti buku-buku ilmiah dan juga media digital atau internet untuk mencari informasi yang dibutuhkan.

Ilustrasi

Untuk membuat ilustrasi gajah, harus mencari referensi gambar-gambar gajah yang relevan yang nantinya akan dibuatkan bentuk ilustrasi kartun ke dalam buku cerita.

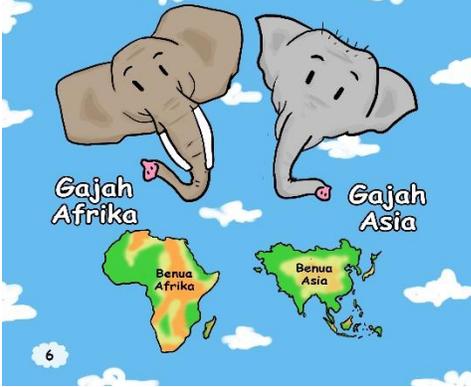
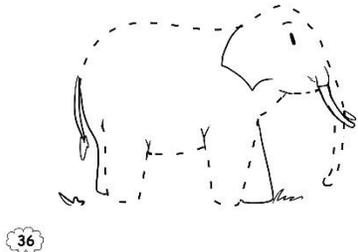


Gambar 3 Referensi ilustrasi gajah Afrika dan Asia

PEMBAHASAN

Pembahasan Isi Karya

Gambar	Ilustrasi	Layout	Warna
 <p>The illustration shows two children, a boy and a girl, wearing hats and riding on the back of a large grey elephant. They are in a lush green forest with trees and a blue sky. The text 'Full Colour Buku Cerita Anak' is in the top left, and 'MENGENAL GAJAH SUMATERA' is written in large, colorful letters across the middle.</p>	<p>Ilustrasi pada halaman cover depan, yaitu memperlihatkan keadaan hutan tempat tinggal gajah Sumatera yang mewakili isi dari buku ilustrasi ini. Serta terdapat juga ilustrasi karakter Arkha dan Ismi yang sedang menunggangi gajah Sumatera dengan ekspresi muka yang senang.</p>	<p>Pada halaman cover depan pencipta menggunakan prinsip <i>layout</i> keseimbangan simetris. Yaitu dengan menampilkan konten ilustrasi pada bagian – bagian tertentu, namun pencipta tetap mempertimbangkan tata letak.</p>	<p>Warna dominan hijau muda untuk mewakili keadaan atau suasana di hutan. Warna abu-abu menjadi kontras untuk memberi perhatian ke pada <i>audience</i>.</p>
	<p>Di halaman isi terdapat gajah Afrika & Asia, agar dapat membedakan secara visual antara ke dua gajah tersebut. Peta benua Afrika & Asia di letakkan di bagian</p>	<p>Untuk <i>layout</i> menggunakan prinsip <i>layout</i> yaitu simetris dan <i>emphasis</i> di bagian gajah Asia dan Afrika serta pada bagian peta Asia dan Afrika.</p>	<p>Warna yang dominan pada halaman ini yaitu biru yang melambangkan kesejukan, udara.</p>

	<p>bawah sebagai informasi tambahan untuk tempat tinggal gajah.</p>		
<p>TEMAN-TEMAN GAJAH SUMATERA</p> <p>Temannya, buatlah garis menggunakan pensil dengan menyatukan titik-titik pada gambar ini hingga menjadi gambar gajah, lalu warnai dengan pensil warna atau crayon.</p> 	<p>Agar bisa lebih interaktif pada halaman Quis, maka di buat ilustrasi gajah dengan garis putus-putus dan gambar labirin. Yang nantinya akan di kerjakan oleh anak-anak sebagai materi pembelajaran.</p>	<p>Layout menggunakan <i>emphasis</i> penekanan pada gambar sketsa gajah dan labirin.</p>	<p>Warna putih sebagai warna dasar. Warna coklat sebagai penekanan dan juga warna hitam agar mengfokuskan penglihatan pembaca.</p>
 <p>Dengan berkurangnya Gajah Sumatera di habitat aslinya. Yuk teman-teman kita jaga bersama-sama. Dengan cara tidak merusak lingkungan hidup seperti pepohonan dan tidak membunuh hewan-hewan yang di lindungi khususnya gajah. Sehingga Gajah Sumatera dan gajah lainnya agar tetap bertahan hidup di habitat aslinya.</p> <p>Sumber: Taman Margasatwa Ragunan</p> <p>Sumber: WWF</p> <p>Gajah Asia</p> <p>Gajah Afrika</p>	<p>Pada bagian halaman penutup memberikan informasi kepada anak-anak, untuk mengajak melestarikan hewan langka dan lingkungan, dengan</p>	<p>Untuk layout menggunakan prinsip <i>balance</i>, keseimbangan pada <i>text</i> dan juga foto gajah. Serta <i>sequence</i> untuk urutan penglihatan.</p>	<p>Untuk warna dominan menggunakan warna hijau, karena warna hijau merupakan bagian warna yang mempunyai arti</p>

	menambahkan foto gajah Asia dan Afrika		alami dan juga kesegaran.
	Untuk ilustrasi pada bagian cover belakang yaitu berisikan tentang sedikit informasi mengenai gajah Sumatera, dengan background hutan.	Untuk layout menggunakan prinsip <i>sequence</i> , yaitu urutan perhatian pada pembaca, dari judul hingga isi dari <i>text</i> Informasi tentang gajah Sumatera.	Warna yang dominan pada cover belakang adalah warna hijau muda, agar memberikan kesejukan, alami, ketenangan. Warna biru memberikan suasana yang cerah. Dan warna coklat sebagai warna yang membumi, dan memberi perhatian pada penglihatan.

Konsep Kreatif

Untuk penciptaan ide kreatif perancangan buku ilustrasi “Mengenal Gajah Sumatera”, yang pertama pencipta membuat konsep cerita terlebih dahulu sesuai tema yang akan dibuat, lalu membuat alur cerita setelah itu masuk tahap sketsa gambar yang dibantu oleh teman pencipta aulia rahma, setelah itu

gambar dimasukan kedalam *scanning* sehingga dapat di visualisasikan kedalam komputer hingga menjadi bentuk gambar digital, setelah selesai baru lah tahap produksi yaitu dengan mencetak gambar kedalam buku.

Media Pendukung



Gambar 4 Pin dan Sticker



Gambar 5 X-Banner

Saran

Untuk saran pencipta memberikan rekomendasi kepada pembaca yang ingin membuat buku ilustrasi edukasi tentang hewan seperti ini, dengan memberikan saran atau rekomendasi, pembaca dapat mengetahui bagaimana proses pembuatan buku ilustrasi terlebih dahulu, sehingga pembaca yang nantinya ingin membuat karya buku ilustrasi dapat

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada karya tugas akhir ini berupa buku ilustrasi “Mengetahui Gajah Sumatera” merupakan alat media edukasi pengenalan hewan yang terancam punah serta mengenalkan lingkungan hidup secara tidak langsung kepada anak-anak, yang diharapkan dapat dimengerti dan dipahami dengan baik oleh anak. Dengan adanya pembuatan buku ini diharapkan dapat memberikan referensi kepada pembaca yang ingin membuat buku edukasi tentang binatang yang terancam punah seperti Gajah Sumatera.

dengan mudah dan tidak kesulitan ketika perancangan buku ilustrasi yang akan dibuat, berikut tahap-tahapnya:

1. Mencari latar belakang masalah terlebih dahulu dan pemikiran solusi untuk kedepannya yang akan dihadapi.
2. Tentukan tema dan konsep yang akan diangkat nantinya sesuai dengan permasalahan yang ada.

3. Mencari referensi yang sesuai dengan tema yang akan dibuat. Kumpulkan referensi, data-data, serta studi pustaka dari berbagai sumber. Sehingga nantinya perancangan buku akan lebih jelas dan terarah.

DAFTAR PUSTAKA

Effendy Uchjana, Onong, 1999. *Ilmu Komunikasi: Teori dan Praktek*, Remaja Rosdakarya.

Kamisa, 1997, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya; Kartika.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Pertama.

Kusrianto, Adi, 2007, *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta; ANDI.

Lia, Anggraini S, dan Nathalia, Kirana, 2016, *Desain Komunikasi Visual*, Bandung; Nuansa Cendekia.

Masitoh dkk, 2005, *Strategi Pembelajaran TK*, Jakarta; Universitas Terbuka.

Nurgiyantoro, Burhan, 2000, *Teori Pengkajian Fiksi*, Gajah Mada University Press.

Program Studi DKV FSR Isi, *Irama Visual*, Yogyakarta, 2009; Jalasutra.

Rustan, Suriyanto, 2009, *Layout dasar dan penerapannya*, Jakarta; PT. Gramedia Pustaka Utama.

Suprpto, Tomy, 2011, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta; Caps.

Supriyono, Rakhmat, 2010, *Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta; ANDI.

Wibowo, Ibnu Teguh, 2013, *Belajar Desain Grafis*, Yogyakarta; Buku Pintar.

Karya Terdahulu:

Andika, Roby Yonky, 2007, *Buku Cerita Mengapa Kita Harus Mencuci Tangan*, Jakarta; Wortel Books Publishing.

Komarudin, Melvin Dwi Dezka, 2015, *Buku Cerita SAPI*, Jakarta; Zikrul Kids.

Rantissi, 2005, *Buku Ilustrasi Lumba-Lumba (seri mengenal hewan)*, Jakarta; Bintang Indonesia.

Sumber Website:

http://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/ (diakses pada 20 Oktober 2017)

<http://sekolahpendidikan.com/2017/03/lingkungan-hidup-pengertian-unsur.html?m=1#> (diakses pada 21 Oktober 2017)

<https://ppebalinusra.mlh.go.id/tk-universal-belajar-lingkungan.html> (diakses pada 21 Oktober 2017)

<http://jurnalbumi.com/gajah-sumatera/#iucn> (diakses pada 26 Oktober 2017)

http://www.wwf.or.id/program/spesies/gajah_sumatera/ (diakses pada 26 Oktober 2017)

<http://www.scribd.com/doc/52305975/01-pendahuluan-visual-storytelling> (diakses pada 22 Oktober 2017).