

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI HEWAN KHAS INDONESIA EDISI “BADAK BERCU LA SATU”
UNTUK ANAK USIA 4 – 6 TAHUN**

Pebri Dwika¹, Artyasto Jatsidi²

Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Budi Luhur

Email: pebridwika@gmail.com, me@artyasto.com

ABSTRACT

DESIGN OF BOOK ILLUSTRATIONS OF ANIMALS TYPICAL OF INDONESIA “ONE HORNED RHINOCEROS” FOR CHILDREN AGES 4-6 YEAR OLDS

This research is purpose to participate in introducing knowledge of typical Indonesians animals that are almost extinct, especially the “One Horned Rhinoceros” to early childhood through the illustrated books to make it easier for children to understand the material that are presented, and give the new alternative in deliver interesting lessons to children about the typical Indonesian animals that are almost extinct. The idea of creating this work is the creator who wants to make an interesting illustration books. the method of creating this work is by literature review through books, the internet, observation and doing field studies and also the interviews with school principals and parents of students in BKB PAUD Taman Balita Bhakti and interviews with the head of Ujung Kulon National Park Office that are represented by field staff. The conclusion of this work is an illustration that plays an important role in illustrated books and is a very supportive element, as well as the use of colors and the addition of questions in the last 10 pages. The conclusion of this work is illustration that plays an important role in illustrated books and become an supporting elements, and the use of colors and the addition of quizzes in the last 10 pages.

Keyword : Illustration, Book, Education, One Horned Rhinoceros

¹ Pencipta

² Dosen Pembimbing Penciptaan Karya

PENDAHULUAN

Komunikasi adalah penyampaian informasi antara dua individu atau lebih.³ Komunikasi Visual adalah suatu proses penyampaian pesan, dimana lambang yang dikirimkan komunikator hanya ditangkap oleh komunikan semata – mata hanya melalui indra penglihatan. Komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur bahasa visual yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai untuk penyampaian arti, makna atau pesan⁴.

Anak usia 4 – 6 tahun adalah masa anak yang sedang berada dalam tahap “emas” yaitu anak dengan mudah menerima informasi dan berkembang secara alami. Pengenalan objek sejak dini pada anak sangat penting, karena sejak lahir anak – anak memiliki kira – kira 100 (seratus) Milyar sel otak. Sel – sel otak ini tidak akan tumbuh dan berkembang tanpa adanya stimulan dari lingkungan sejak usia dini.⁵

Bedasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah PAUD respon anak – anak terhadap hewan terancam punah khususnya badak bercula satu adalah anak – anak sendiri sangat menyukai hewan – hewan, hal ini dibuktikan dengan diadakannya *study tour* yang dilakukan oleh BKB PAUD Taman Balita Bhakti RW 009 Kemanggisan, Jakarta Barat ke Taman Wisata Ragunan. Anak – anak banyak yang menyukai dan tertarik terhadap binatang khususnya hewan – hewan khas Indonesia yang ada di Taman Wisata Ragunan. Di BKB PAUD Taman Balita Bhakti sendiri terdapat beberapa buku pelajaran yang menceritakan mengenai pengenalan terhadap hewan. Badak sendiri belum banyak diketahui oleh siswa siswi BKB PAUD Taman Balita Bhakti, karena jarang buku pelajaran tentang hewan khas Indonesia yang terancam punah khususnya badak bercula satu.

³Murtadi; Dwi Prasetya Danarjati dan Ari Ratna Ekawati, Psikologi Komunikasi, Psikosain, Yogyakarta, 2015 hlm 110

⁴ Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Andi Offset, Yogyakarta, 2007 hlm 10

⁵ Gautama, Mewujudkan Pendidikan Anak Usia Dini yang Holistik, Seminar Lokakarya Nasional, Yogyakarta, 2005. Hal 3

Badak bercula satu (Badak Jawa) adalah badak yang sangat langka di antara lima spesies badak yang ada di dunia dan masuk dalam daftar merah badan konservasi dunia (IUCN), yaitu dalam kategori sangat terancam atau *critically endangered*.

Macam – macam spesies badak yang masih bertahan hidup yaitu: Badak Sumatera, Badak Jawa, Badak India, Badak Hitam Afrika, Badak Putih Afrika. Indonesia meresmikan kawasan suaka badak berada di daerah Ujung Kulon, karena menurut data yang terkumpul, sekitar 20 ekor. Tentu saja angka yang dalam kategori sangat terancam. Maka dari itu, pemerintah membuka suaka badak yang mencakup sekitar 5.100 hektar hutan. Yang mana pada tempat itu terdapat sungai dan kubangan lumpur di Taman Nasional Ujung Kulon.⁶

Dari paragraf diatas pencipta menyimpulkan bahwa, keterkaitan pengenalan hewan khas Indonesia yang terancam punah sangatlah penting khususnya badak bercula satu yang ada di Provinsi Banten, karena badak bercula satu adalah satu dari beberapa hewan terancam punah yang ada di Indonesia ini yang populasinya sangat memprihatinkan. Jadi, buku ilustrasi ini dibuat untuk anak usia 4 – 6 tahun (dini) dengan tujuan untuk mengenalkan badak bercula satu sebagai hewan khas Indonesia yang terancam punah selain itu juga dapat menambah ilmu dan wawasan anak – anak sejak dini.

Komunikasi

Menurut Webster New Collogiate Dictionary komunikasi adalah “suatu proses pertukaran informasi di antara individu melalui sistem lambang – lambang, tanda – tanda atau tingkah laku”. Komunikasi juga dapat di artikan penyampaian informasi antara dua individu atau lebih, maksudnya adalah komunikasi tidak akan berjalan bila

⁶ <http://destinasi-indonesia.com/badak-bercula-satu-suaka-langka-yang-kini-sulit-ditemukan-kembali/> (diakses pada tanggal 6 Oktober 2018, pukul 10:45)

hanya seorang diri saja dalam melakukan komunikasi⁷.

Dari landasan teori diatas, pencipta menyimpulkan bahwa komunikasi adalah penyampaian informasi yang dilakukan dua individu, atau suatu proses penyampaian informasi pesan melalui sistem lambang – lambang, tanda – tanda atau tingkah laku kepada khalayak.

Komunikasi Visual

Komunikasi Visual adalah suatu proses penyampaian pesan, dimana lambang yang dikirimkan komunikator hanya ditangkap oleh komunikan semata – mata hanya melalui indra penglihatan. Komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur bahasa visual yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dipakai untuk penyampaian arti, makna atau pesan⁸.

Dari landasan teori diatas, pencipta menyimpulkan bahwa komunikasi Visual adalah suatu proses penyampaian pesan dimana lambang menjadi media yang disampaikan komunikator kepada komunikan.

Menurut Adi Kusrianto, Ilustrasi diartikan sebagai gambar, foto, ataupun lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi tersebut bisa berupa gambar, desain, atau diagram sebagai penghias dan juga memperjelas isi dari sebuah teks serta sebagai visualisasi dari penyampaian pesan yang ingin disampaikan oleh teks.⁹

Adapun jenis – jenis ilustrasi adalah sebagai berikut¹⁰.

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam

tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih – lebihkan dengan gata tertentu.

3. Gambar Kartun

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak – anak komik, dan cerita bergambar.

4. Gambar Karikatur

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiranyang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambarnya biasanya ditemukan pada majalah atau koran.

5. Cerita Bergambar

Cerita Bergambar adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.

6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi Buku Pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.

7. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi Khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal) cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik, dan juga roman.

Dalam karya ini pencipta memilih dua jenis ilustrasi, yaitu Ilustrasi Gambar Kartun dan Ilustrasi Buku Pelajaran. Ilustrasi Gambar Kartun digunakan pada gambar karakter dan background untuk pepohonan karena memiliki bentuk yang lucu dan mempunyai ciri khas tertentu. Sehingga biasanya anak – anak pada usia dini sangat menyukai. Sedangkan Ilustrasi Buku Pelajaran digunakan pada penjelasan dari isi halaman dan soal – soal pada 10 halaman terakhir karena memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian.

⁷Murtadi; Dwi Prasetya Danarjati dan Ari Ratna Ekawati, Psikologi Komunikasi, Psikosain, Yogyakarta, 2015 hlm 1

⁸ Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Andi Offset, Yogyakarta, 2007 hlm 10

⁹ Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Andi Offset, Yogyakarta, 2007 hlm 190

¹⁰<http://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan.html?m=1> (diakses pada tanggal 14 Oktober 2018, pukul 11:00)

METODE PENCIPTAAN KARYA

Deskripsi Karya

Konsep Penciptaan Karya

Karya yang akan pencipta buat adalah buku cerita bergambar. Dibuat dengan edukasi dan gambar yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak – anak. Ilustrasi yang digunakan adalah flat design karena memiliki gaya design yang simple dan mudah dipahami. Menggunakan *Font DK Grumpy Tiger* pada judul dan isi buku ilustrasi karena jika dilihat dari namanya font ini termasuk dalam kategori anak – anak dengan ketebalan yang sangat baik dan mudah dibaca, font ini adalah opsi pencipta peruntukan sebagai tipografi pada judul buku yang dibuat, dan *Comic Sans* pada judul buku ilustrasi karena bentuknya yang sederhana dan jenaka mewakili keadaan yang menyenangkan, menarik serta lucu. Didalam buku ilustrasi lebih dominan menggunakan *layout emphasis* (penekanan) karena adanya penekanan pada gambar tertentu seperti pada karakter.

Segmentasi

Target audience utama yang pencipta pilih adalah anak – anak berusia 4 tahun sampai dengan 6 tahun, serta target audience dibagi menjadi dua, yaitu:

A. Target Primer

Anak – anak PAUD dan TK usia 4 – 6 tahun.

a) Demografis

Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan

Usia : 4 – 6 tahun

Pendidikan : Pendidikan Dasar

Usia Dini

Kelas Ekonomi : Menengah

b) Geografis

Domisili : Kemanggisan, Jakarta Barat

c) Psikografis

Anak – anak yang gemar membaca serta tertarik terhadap gambar, aktif dan ingin memiliki pengetahuan yang luas.

B. Target Sekunder

Orang tua yang memiliki anak yang berusia 4 – 6 tahun. Alasan mengapa orang tua yang menjadi target sekunder adalah, karena anak pada usia tersebut belum dapat membaca dengan baik. Disini peran orang tua

diperlukan untuk mendampingi dan menceritakan isi buku tersebut kepada anak mereka.

Teknik Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi pustaka pencipta lakukan untuk metode pengumpulan data melalui observasi studi kepustakaan dan buku – buku ilmiah, serta pencarian referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan.

2. Internet

Internet merupakan salah satu sumber pilihan pencipta yang gunakan dalam pencarian dalam mencari informasi untuk melengkapi data yang telah dimiliki dan data pendukung yang pencipta butuhkan.

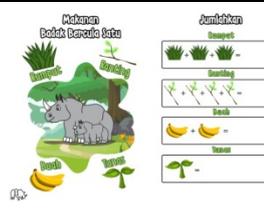
3. Wawancara

Dalam wawancara yang dilakukan, pencipta melakukan wawancara terhadap para pengajar dan orang tua di BKB PAUD Taman Balita Bhakti RW 009 Kemanggisan, Jakarta Barat. Untuk mengetahui proses dan metode pembelajaran, serta pola tingkah laku yang dilakukan oleh siswa – siswi BKB PAUD Taman Balita Bhakti RW 009 Kemanggisan, Jakarta Barat dan wawancara terhadap kepala balai Taman Nasional Ujung Kulon yang diwakili staff lapangan untuk mengetahui kehidupan badak bercula satu di habitat aslinya.

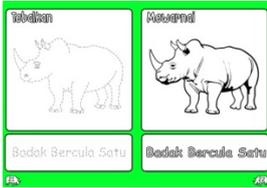
Pembahasan

No	Karya	Pembahasan
1.		Ilustrasi : Terdapat ilustrasi dari hutan dan pintu masuk Taman Nasional Ujung Kulon. Terdapat juga ilustrasi karakter dua badak bercula satu yaitu Baja

		<p>dan Ayah Badak dengan posisi menghadap kearah depan. Ilustrasi pada cover ini membuat pembaca seperti berada didepan Taman Nasional Ujung Kulon dan disambut oleh Baja dan Ayah Badak.</p> <p>Layout : Pada layout ini menggunakan prinsip layout <i>emphasis</i> (penekanan), karena fokusnya ada pada Baja dan Ayah Badak, Teks Judul, serta Gerbang Taman Nasional Ujung Kulon.</p>
2.		<p>Ilustrasi : Ilustrasi pada cover belakang adalah dari hutan Taman Nasional Ujung Kulon. Terdapat juga ilustrasi kotak putih transparan dengan sinopsis. Ilustrasi pada cover belakang ini menjelaskan sinopsis isi dari buku ilustrasi baja si badak bercula satu.</p>

		<p>Layout : Pada layout ini menggunakan prinsip layout keseimbangan simetris, karena dari ilustrasi, teks dan juga logo semua berada di tengah agar pembaca melihat secara beruntun dari yang paling atas.</p>
3.		<p>Ilustrasi : Terdapat Ilustrasi Hutan, karakter Baja dan Ayah Badak. Dengan menggunakan ilustrasi <i>flat design</i> agar mudah dipahami ilustrasi pada halaman ini memperlihatkan n Baja dan Ayah Badak yang sedang memakan rerumputan.</p> <p>Layout : Pada layout ini menggunakan <i>emphasis</i> (penekanan), karena fokus ada pada pemburu dan badak bercula satu.</p>
4.		<p>Ilustrasi : Terdapat ilustrasi rumput, badak bercula satu, tunas, buah,</p>

		<p>ranting, Dengan menggunakan ilustrasi <i>flat design</i> agar mudah dipahami ilustrasi pada halaman 11 dan 12 ini untuk memperlihatkan jenis – jenis makanan yang dimakan oleh badak bercula satu dan melatih anak – anak usia dini dalam berhitung.</p> <p>Layout : Pada layout ini menggunakan <i>emphasis</i> (penekanan), karena fokus ada pada badak bercula satu, jenis – jenis makanan badak bercula satu dan pada soal penjumlahannya.</p>
5.		<p>Ilustrasi : Terdapat ilustrasi badak bercula satu, pemburu, dan hutan. Dengan menggunakan ilustrasi <i>flat design</i> agar mudah dipahami ilustrasi pada halaman 15 dan 16 ini memperlihatkan pemburu</p>

		<p>yang sedang membidik badak bercula satu yang akan diburu.</p> <p>Layout : Pada layout ini menggunakan <i>emphasis</i> (penekanan), karena fokus ada pada pemburu dan badak bercula satu.</p>
6.		<p>Ilustrasi : Ilustrasi pada halaman 21 dan 22 ini memperlihatkan badak bercula satu yang harus ditebalkan dan diwarnai oleh pembaca sebagai daya tarik.</p> <p>Layout : Pada layout ini menggunakan <i>emphasis</i> (penekanan), karena fokus ada pada badak bercula satu sebagai media mewarnai dan menebalkan.</p>

Kesimpulan

Pada penciptaan karya ini berupa buku ilustrasi hewan khas Indonesia yang berjudul “Baja Si Badak Bercula Satu”, proses yang dijalani oleh pencipta tidaklah mudah dalam pengerjaannya. Pencipta banyak menemukan beberapa hambatan dari mulai tempat riset yang sulit untuk dijangkau, pembuatan alur cerita yang dapat dipahami dengan mudah, juga dalam pembuatan karakter utama dan karakter pendukung serta elemen visual yang ada.

Diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini bisa bermanfaat bagi anak didalam pendidikan usia dini maupun sebagai bahan bacaan anak dirumah bersama keluarga. Karya ini memiliki dampak positif secara langsung maupun tidak langsung kepada *target audience* antara lain:

A. Dampak Langsung

Dampak langsung yang diterima oleh anak – anak usia dini sebagai *target audience*. Anak – anak BKB PAUD Taman Balita Bhakti adalah mendapatkan informasi tentang pengenalan hewan Khas Indonesia khususnya badak bercula satu. Badak bercula satu hewan yang terancam punah yang hanya hidup di Taman Nasional Ujung Kulon. Serta sebagai bahan ajar guru disekolah dan orang tua dirumah.

B. Dampak Tidak Langsung

Dampak tidak langsung dari buku ilustrasi ini yang diterima oleh anak – anak usia dini sebagai *target audience* diharapkan dengan adanya buku ilustrasi ini tentang hewan khas Indonesia ini dapat sebagai salah satu langkah untuk menanamkan sifat dan rasa kasih sayang sesama makhluk hidup dan rasa menjaga terhadap hewan – hewan yang terancam punah agar kelestariannya tetap terjaga. Serta sebagai refrensi dan informasi mahasiswa yang nanti akan menciptakan buku ilustrasi dalam tugas akhir.

Murtadi; Dwi Prasetia Danarjati dan Ari Ratna Ekawati. 2015. *Psikologi Komunikasi*. Psikosain. Yogyakarta.

Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sadjiman Ebdy Sanyoto 2009. *Nirmana Elemen – Elemen Seni dan Desain*. Jalasutra. Yogyakarta.

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalan Sutra

Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Yogtakarta: Buku Pintar

Refrensi Online:

Badak Bercula Satu

<http://destinasi-indonesia.com/badak-bercula-satu-suaka-langka-yang-kini-sulit-ditemukan-kembali/> (diakses pada tanggal 6 Oktober 2018, pukul 10:45)

Pengertian dan Tujuan Ilustrasi

<http://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan.html?m=1> (diakses pada tanggal 14 Oktober 2018, pukul 11:00)

DAFTAR PUSTAKA

Andry Masr. 2010 .*Strategi Visual* Jalasutra. Yogyakarta.

Anggraini, Lia. & Nathalia, Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual; Dasar – dasar Panduan Untuk Pemula*. Bandung: Nuasa Cendekia

Guatama. 2003. *Mewujudkan Pendidikan Anak Usia Dini Yang Holistik*. Yogyakarta: Seminar Lokakarya Nasional.

Herdiansyah, Haris. 2010. *Meteodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu – ilmu Sosial*. Salemba Humanika. Jakarta.

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset