

**PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA
INTERAKSI ORANGTUA DAN ANAK
CHILDREN BOOK DESIGN AS A MEDIA INTERACTION OF PARENT AND CHILDREN**

Enry Rahmadi¹, Yanuar Rahman, S.Ds, M.Ds ²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹Enrirahmadi@gmail.com, ²vidiyan@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Orangtua adalah fondasi awal dimana karakter anak dibentuk. Seringnya interaksi orangtua pada anaknya akan memengaruhi emosi anak itu sendiri. Seiring dengan pertumbuhan anak, ikatan emosional ini dapat berkembang melalui beberapa hal yang dapat dilakukan sehari-hari seperti bermain bersama, berbicara dan lain sebagainya. Kebutuhan materi yang besar di perkotaan membuat para orangtua harus berkerja dan meninggalkan anaknya dirumah bersama neneknya ataupun suster hal ini tentunya akan memengaruhi emosi anak itu sendiri karena jauh dari orangtuanya. Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi dan studi pustaka yang dapat membantu berjalannya perancangan buku cerita anak sebagai media interaksi antar orangtua dan anak. Media buku diambil karena selain mendapatkan kehangatan berinteraksi dengan orangtua, anak juga dapat diasah kognitifnya dan diharapkan mampu menumbuhkan kecintaan anak untuk membaca.

Kata Kunci : Buku Cerita Anak, Interaksi, Parenting.

ABSTRACT

Parent is a main foundation for children before stepping on to the outside world. Lot of activity that parents can do for making children having a good character one of them is reading books, besides reading book making parents and children can interact each other, reading books also giving a lot of benefit for children which is children can learning some alphabets, learning new vocabularies, practicing to think logically etc. Based on data obtained through interviews, observation, and the literature study that can be used for analyze to make designing children storybook easier. Trough book beside bonding stronger relationship with their parents, children also can learn and improving their cognitive function and hope can raising their interest to read.

Keywords : Children Story Book, Interaction, Parenting

1. Pendahuluan

Anak merupakan calon penerus generasi bangsa. Memiliki anak yang berprestasi adalah impian bagi setiap orangtua. Namun untuk membentuk anak menjadi cerdas dan berprestasi adalah peran orang tua. Anak pada usia 3-5 tahun adalah masa dimana sel-sel otak anak mulai berkembang dan mulai menyerap informasi layaknya spons saat inilah orangtua harusnya secara fokus mengajarkan dan berinteraksi dengan anak.

menurut Izza Imania M.Psi anak diusia 3-5 Tahun sangat membutuhkan sosok orangtuanya untuk bermain dan berinteraksi. Orangtua harus meluangkan waktu untuk berinteraksi secara intens setiap harinya untuk melakukan kegiatan bermain dan berinteraksi dengan anaknya.

Memberikan buku cerita dan membacakannya kepada anak adalah salah satu alternatif interaksi yang baik, selain membangun kedekatan dengan anak, membacakan buku pada anak juga mampu mengenalkan anak dengan buku sembari mengenal alphabet, kata-kata, warna dan gambar yang ada dibuku.

penulis akan memberikan satu alternatif untuk orangtua dan anak untuk saling berinteraksi, untuk medianya penulis akan merancang buku cerita anak karena Usia 3-5 tahun adalah masa dimana anak mampu menyerap informasi terbaik dan hanya terjadi sekali seumur hidup, inilah saat yang tepat untuk orangtua memupuk minat baca anak. dan diharapkan mampu menjadi kegiatan yang akan disenanginya saat dia besar nanti. Buku cerita ini akan menyuguhkan cerita yang ringan dan dilengkapi dengan warna (*Fullcolor*).

2. Dasar Pemikiran

2.1 Teori Buku Cerita Bergambar

Menurut Rothlein L dan Meinbach A (1991) dalam jurnal Tsamratul Ula, Buku bergambar ialah buku cerita yang dibuat dengan menggunakan teks dan juga ilustrasi atau gambar. Buku bergambar biasanya ditujukan untuk anak sekolah dasar yang dapat memberikan motivasi kepada mereka untuk belajar. Buku cerita dan majalah adalah media yang sangat membutuhkan ilustrasi agar dapat memudahkan pembaca untuk menggambarkan tentang tokoh yang ada dalam cerita (Kusrianto, 2007:151).

2.2 Teori Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan anak menurut Jean Piaget pada buku Dr. Rita Eka Izzaty. Msi. Psi (2017):

- a. Lahir -18 bulan: anak belajar melalui perasaan, refleksi, dan manipulasi bahan. Dalam tahap ini sensor motorik mereka berperan tinggi.
- b. 18 bulan – 6 tahun: pada fase ini anak-anak baru mengenal lingkungan objektif berdasarkan persepsi mereka, semua hal-hal yang mereka temui memperbarui informasi yang mereka punya ataupun menambah yang sudah ada. Pada fase ini juga anak-anak cenderung menyamaratakan sesuatu dengan rata. Fase ini disebut tahap preoperational.
- c. 6-12 tahun: di tahap ini anak-anak mulai menggunakan akal jika melakukan sesuatu atau bertindak. Namun batasan pikiran mereka adalah kejadian-kejadian atau benda-benda yang akrab. Fase ini disebut juga operational konkret
- d. 12 atau lebih: pada usia ini anak sudah mampu berpikir secara konseptual dan hipotesis. Fase disebut tahap operational formal.

2.3 Teori Desain

a. Ilustrasi

Ilustrasi ialah sebuah seni yang berguna dalam memberikan penjelasan dari sebuah maksud dan tujuan melalui metode visual. Ilustrasi berguna dalam menghiasi ruang kosong dalam sebuah bidang seperti koran, majalah, tabloid. Ilustrasi juga berguna dalam mendukung sebuah cerita yang dapat mempermudah pembaca dalam membayangkan sebuah tokoh yang ada pada cerita (Kusrianto, 2007:140).

b. Layout

Layout dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bisang dalam media tertentu dalam mendukung konsep/pesan yang dimaksud. Desain dan Layout yang kita lihat pada saat ini adalah sebuah hasil dari proses eksplorasi kreatif manusia yang terus berkembang tanpa henti (Rustan, 2008:0).

c. Tipografi

Tipografi adalah sebuah elemen desain yang memuat nilai-nilai estetika yang dibentuk berdasarkan media komunikasi visual yang prosesnya melibatkan “Seni desain huruf”. Tipografi sendiri bekerja sebagai ilmu yang melibatkan penataan layout, bentuk, ukuran, dan sifat estetika. (Anggraini & Natalia, 2014 : 52)

3. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode penelitian kualitatif dengan menggunakan data yang didapatkan melalui proses studi literatur, observasi, wawancara, dan menggunakan

analisis matriks untuk mendapatkan informasi dari buku yang sejenis sehingga dapat menentukan atau mendapatkan gambaran bagaimana buku akan dibuat.

4. Data Khalayak Sasaran

4.1 Khalayak Primer

Geografis

Provinsi : Jabodetabek, Bandung, Surabaya dan Jogja

Kondisi: : Daerah perkotaan

Demografis

Usia : 3-5 tahun

Pendidikan : Preschool

Jenis Kelamin: Pria-wanita

Psikografis

Gaya Hidup : Aktif, kreatif dan suka bermain

Kelas Sosial : menengah keatas

2.2 Khalayak Sekunder

Geografis

Provinsi : Jabdetabek, Bandungm Surabaya dan Jogja

Kondisi: : Daerah perkotaan

Demografis

Usia : 27-45 tahun

Pendidikan : Minimal SMA

Jenis Kelamin: Pria-wanita

Psikografis

Gaya Hidup : Orangtua yang sibuk dengan pekerjaannya

Kelas Sosial : menengah keatas

5. Konsep Perancangan

5.1 Konsep Pesan

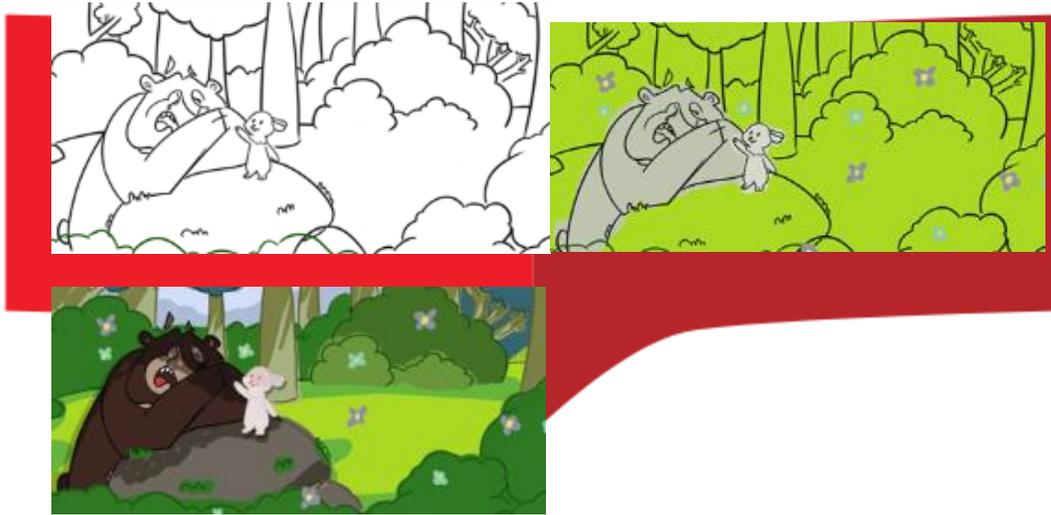
Tema buku yang akan akan dibuat adalah Bertemakan persahabatan beruang dan kelinci serta penghuni hutan lainnya dengan judul The Big Bear Henry.

5.2 Konsep Kreatif

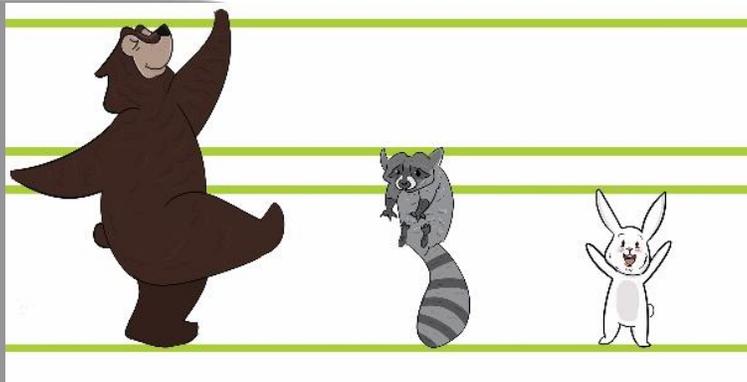
Konsep kreatif yang akan dipakai buku ini adalah dengan merancang buku cerita anak dengan karakter hewan dan diwarnai dengan warna yang beragam. Dilengkapi dengan paper puppet sebagai media mendongeng. Menggunakan kertas tebal agar tidak mudah sobek. Cerita singkat untuk memudahkan orangtua membuat jalan cerita yang berbeda setiap harinya.

6. Hasil Perancangan

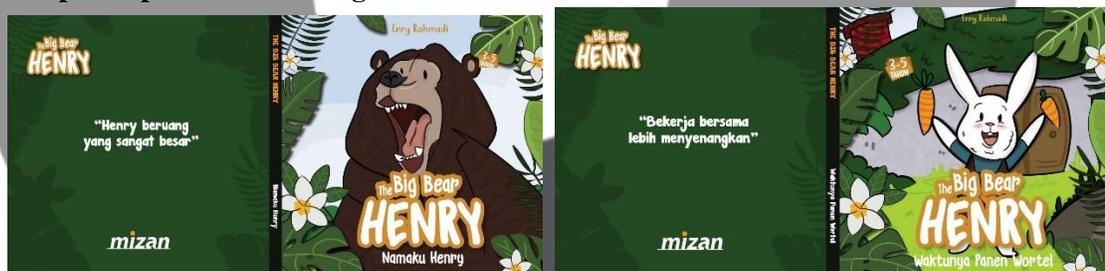
6.1 Sketsa

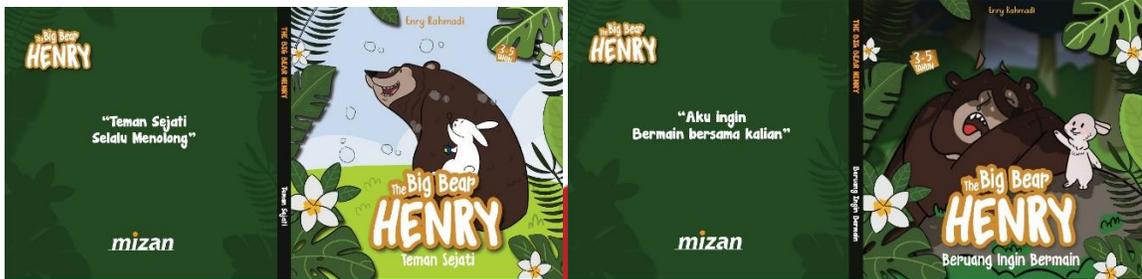


6.2 Desain Karakter



6.3 Sampul Depan dan Belakang Buku





6.4 Isi Buku





6.4 Packaging



7. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan dengan observasi, wawancara, dan juga studi pustaka maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak pada usia 3-5 Tahun merupakan masa dimana perkembangan otak anak sedang berkembang dengan baik dan Orangtua sangat berperan penting untuk membimbing anak untuk belajar. Melalui buku cerita anak, anak akan merangsang otak anak untuk membiasakan membaca. Buku yang baik untuk anak adalah buku yang penuh dengan gambar serta warna yang cerah.

Daftar Pustaka

- [1] Anggraini S, Lia dan Nathalia, Kirana. (2016). *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula*. Nuansa Cendekia: Bandung.
- [2] Kusrianto. (2009). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- [3] Soewardikoen. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung : CV Dinamika Komunika.
- [4] Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout, Dan Dasar Penerapan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [5] Rustan, Suriyanto. 2010 *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Francis. 2009. *Directing The Story*. USA: Elsevier Inc.
- [6] Izzaty, Rita Eka. 2017. *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- [7] Widiastuti, Ana 2017. *Anak Gemar Baca Tulis* Jakarta : PT Elexmedia Komputindo.
- [8] Gaya hidup wanita perkotaan 2016. [online] <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20160308121332-277-116053/wanita-karier-indonesia-terbanyak-keenam-di-dunia> [Accessed 25 September 2017],
- [9] Penelitian buku 2016. [online] <http://rona.metrotvnews.com/keluarga/IKYMVZxK-penelitian-buku-lebih-mencerdaskan-anak-ketimbang-gadget> [Accessed 25 September 2017]
- [10] Definisi kognitif afektif dan psikomotor 2016. [online] <http://abazariant.blogspot.co.id/2012/10/definisi-kognitif-afektif-dan-psikomotor.html> [Accessed 25 September 2017]
- [11] Gadget generation 2015. [online] <https://www.nbcnews.com/tech/gadgets/gadget-generation-u-k-parents-spoil-their-children-tech-devices-n165291> [Accessed 25 September 2017]
- [12] Dafont. [online] <https://www.dafont.com> [Accessed 25 September 2017]