

Perancangan Buku Bergambar sebagai Media Edukasi Sopan Santun Anak

Picture Book Design as Children's Manner Educational Media

Juliana Laurensia Lemong¹, Elisabeth Christine Yuwono², Vanessa Yusuf³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif,
Universitas Kristen Petra^{1,2,3}

How to cite :

Lemong, J. L., Yuwono, E. C., & Yusuf, V. (2023). Perancangan buku bergambar sebagai media edukasi sopan santun anak. *Serat Rupa Journal of Design*, 7(1), 73-90. <https://doi.org/https://doi.org/10.28932/srjd.v7i1.4764>

Abstrak

Sopan santun merupakan aspek penting dalam hidup bermasyarakat. Namun seiring dengan perkembangan zaman, terdapat beberapa pergeseran budaya salah satunya adalah budaya sopan santun. Anak-anak seringkali tidak menyadari cara bersopan santun dalam hidup sehari-hari. Karena permasalahan ini, sopan santun perlu diajarkan kembali kepada anak sejak usia dini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah melalui buku bergambar. Media ini dipilih karena buku bergambar merupakan media yang dekat dan masih disukai oleh anak. Selain itu, anak juga lebih tertarik melihat gambar yang lebih banyak daripada tulisan. Tujuan perancangan adalah untuk merancang buku bergambar dengan menerapkan piramida belajar Edgar Dale, yaitu pembelajaran yang dipraktikkan sehingga menjadi kebiasaan baru. Metode yang dilakukan untuk melakukan penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif melalui studi literatur. Ide unik yang diangkat pada perancangan buku bergambar ini adalah fitur interaktif berupa lembar aktivitas sopan santun. Fitur ini dapat diakses melalui kode QR pada berkas jurnal daring. Selain anak belajar mengenai sopan santun melalui cerita, anak juga bisa mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari dan kemudian mengingat kembali dengan mengisi lembar aktivitas melalui media buku bergambar ini.

Kata Kunci

Buku bergambar, Lembar aktivitas, Piramida Belajar, Media edukasi, Sopan santun

Abstract

Manner are an important aspect of social life. But along with the times, there have been several cultural shifts, one of which is the manner culture. Children are often not aware of how to be polite in everyday life. Because of this problem, manners need to be re-taught to children from an early age. One of the media that can be used is through picture books. This media was chosen because picture books are media that are close to and are still liked by children. In addition, children are also more interested in seeing more pictures than writing. The aim of the design is to design a picture book by

Correspondence Address:

Juliana Laurensia Lemong,
Desain Komunikasi Visual
Fakultas Humaniora dan Industri
Kreatif, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto No.121-131,
Siwalankerto, Kec. Wonocolo,
Surabaya, Jawa Timur 60236,
Indonesia.
Email:
e12180164@john.petra.ac.id



© 2023 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

applying Edgar Dale's learning pyramid, namely learning that is practiced so that it becomes a new habit. The method used to conduct this research is a qualitative descriptive method through literature studies. The unique idea raised in the design of this picture book is an interactive feature in the form of a courtesy activity sheet. This feature can be accessed via a code on the online journal file. In addition to children learning about manners through stories, children can also practice it in everyday life and then remember again by filling out activity sheets through the media of this picture book..

Keywords

Picture book, Activity sheet, Pyramid of Learning, Educational media, Manner

PENDAHULUAN

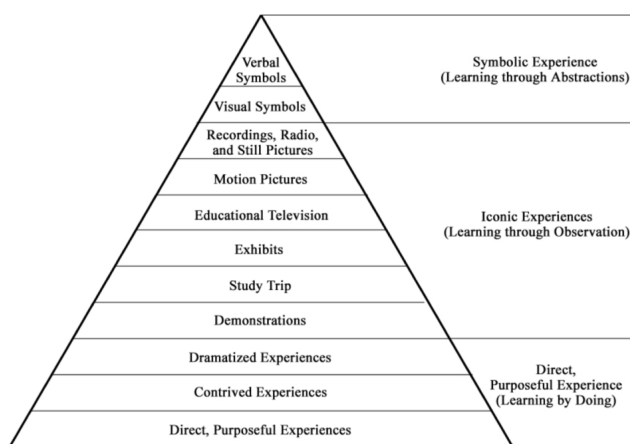
Sopan santun merupakan salah satu aspek penting dalam menjalani kehidupan. Perilaku sopan santun merupakan unsur penting dalam kehidupan bersosialisasi sehari-hari setiap orang, karena dengan menunjukkan sikap sopan santunlah seseorang dapat dihargai dan disenangi orang di sekitarnya (Pertiwi, 2020). Namun perubahan gaya hidup masa kini menyebabkan adanya pergeseran budaya, khususnya budaya sopan santun. Perubahan ini menyebabkan perbedaan kebiasaan dan tingkah laku manusia khususnya anak-anak. Anak yang terbiasa dengan pergeseran budaya mulai terbiasa menerima budaya luar dan mulai melupakan budaya sendiri yang menjunjung tinggi sopan santun.

Dahulu anak-anak suka bermain di luar rumah bersama teman dan saling menyapa sesama. Namun sekarang anak-anak lebih memilih bermain dengan gawai daripada melakukan permainan di luar ruangan yang melibatkan aktivitas fisik (*Anak Jaman Dulu vs Anak Zaman Sekarang*, 2022). Apa yang anak saksikan di gawai langsung dilakukan pada kehidupan anak, tanpa mengerti hal itu benar atau salah. Menurunnya sopan santun yang dimiliki oleh anak sering terlihat di media sosial, salah satunya adalah Youtube. Orang tua yang sibuk juga menjadi salah satu faktor utama berkurangnya sopan santun anak. Kondisi orang tua yang bekerja dari pagi sampai malam menyebabkan berkurangnya waktu mereka untuk mengawasi dan membimbing anak.

Berdasarkan penjabaran di atas, ada dua faktor utama yang menyebabkan berkurangnya sopan santun anak, di antaranya adalah penggunaan gawai dan berkurangnya pendampingan atau pengawasan orang tua. Apabila hal ini dibiarkan terus menerus, maka akan berakibat buruk untuk tumbuh kembang anak. Permasalahan mengenai sopan santun perlu diatasi dengan mengedukasi anak sejak usia dini melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan bagian terpenting dari pendidikan di Indonesia ketika masyarakat setiap hari disuguhkan rekaman tingkah laku yang berlawanan dengan nilai-nilai karakter Indonesia yang lemah lembut, sopan, ramah, dan menjunjung tinggi budaya (Rahmawati dkk., 2014).

Untuk mengedukasi anak mengenai sopan santun, dibutuhkan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan suatu informasi secara terencana dengan tujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran

dibagi menjadi empat jenis (Shoffa dkk., 2021). yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media realita. Dari beberapa jenis media yang disebutkan, media yang dipilih untuk diaplikasikan ke dalam penelitian ini adalah media visual yang merupakan media mengandalkan visual untuk menyampaikan informasi. Contoh dari media ini adalah buku bergambar, *banner*, brosur, *infografis*, dan sebagainya. Media ini dipilih karena merupakan media yang dekat dengan anak. Media visual juga sangat dekat dengan anak karena gaya belajar menggunakan visual merupakan gaya belajar yang paling banyak dimiliki oleh anak (Sari, 2016). Untuk memahami suatu materi pembelajaran seperti sopan santun, anak tidak cukup untuk hanya mendapatkan pembelajaran dari satu arah saja. Namun anak harus terus mempraktikkannya sehingga hal itu menjadi suatu kebiasaan baru yang memberi dampak positif pada anak. Hal ini bisa dilihat dari piramida belajar dari Edgar Gale.



Gambar 1. Piramida Belajar Edgar Gale
Sumber: (Lee & Reeves, 2018)

Dari Gambar 1. tampak bahwa media yang diperlukan untuk pembelajaran anak yang efektif dimulai dari membaca, memahami, kemudian melakukan praktik. Setelah anak memahami, anak akan mengajarkan pemahaman yang telah dipahami kepada yang lain. Oleh karena itu, media yang akan dipilih untuk melanjutkan penelitian ini adalah buku bergambar. Melalui buku bergambar, anak dapat melihat dan membayangkan apa yang ada di sekitar mereka sehingga membuat anak bisa melihat sisi lain di kehidupan dan memuat anak menjadi lebih kritis dan toleran (TaCita, 2021). Maka dari itu, penelitian ini dilakukan untuk membuat perancangan buku bergambar sebagai media edukasi anak mengenai sopan santun yang menarik untuk dibaca oleh anak.

Adapun buku bergambar yang akan digunakan dalam perancangan media disini adalah *easy readers book* yang menggunakan kalimat yang sedikit. Gambar pada buku ini berfungsi sebagai visualisasi dari teks. Buku jenis ini dipilih karena buku ini menampilkan tulisan dan gambar yang saling melengkapi namun tidak terlalu rumit sehingga masih dapat dipahami oleh target audience yang akan dituju. Untuk mencapai pembelajaran tahap mempraktikkan dan mengajarkan, buku bergambar yang dirancang memiliki fitur interaktif, yaitu memiliki dua jalan cerita dan jurnal sopan santun berupa lembar aktivitas. Pada lembar aktivitas ini

dapat menjadi sarana untuk anak mempraktikkan pembelajaran sopan santun yang telah didapatkan dari cerita yang disajikan oleh buku bergambar. Kemudian setelah anak menjadi terbiasa, anak akan mengajarkan sopan santun kepada sesama.

Tumbuh kembang anak dibagi menjadi beberapa fase, yaitu usia 1-4 tahun, usia 5-6 tahun, usia 7-12 tahun, dan usia 13-15 tahun (Kinan, 2021). Pada fase usia 1-4 tahun, perkembangan anak yang terlihat jelas adalah fisik, emosional, dan kognitif. Biasanya pada fase ini anak sudah mulai mengeksplorasi lingkungan sekitar dan mampu mengkomunikasikan apa yang ia inginkan. Kemudian pada usia 5-6 tahun, perkembangan sosial dan emosi anak bertumbuh dengan cepat. Anak mulai bersosialisasi dengan teman sebaya. Oleh karena itu sangat dibutuhkan arahan untuk mengendalikan emosi anak. Dilanjutkan pada fase usia 7-12 tahun, anak sudah masuk dengan aktif di dunia sekolah. Anak mulai mengenal persahabatan, minat dan hobi baru. Kemudian yang terakhir adalah fase usia 13-15 tahun ke atas. Pada fase ini anak mulai memasuki fase remaja dan perkembangan anak semakin matang.

Berdasarkan fase tumbuh kembang anak tersebut, usia yang efektif untuk diajarkan sopan santun adalah usia 6-8 tahun, karena menurut tahap perkembangan moral Piaget pada masa ini anak memasuki tahap moralitas otonomi. Pada tahap moralitas otonomi, anak telah dapat mengembangkan nalar yang memotivasi tindakannya (Ardini, 2015). Oleh karena itu, buku ini ditujukan untuk anak berusia 6-8 tahun. Usia ini dipilih karena pada fase ini, anak mulai memasuki pendidikan formal sehingga anak perlu dipersiapkan untuk menjadi pribadi yang sopan ketika berinteraksi dengan dunia luar. Adapun spesifikasi anak usia 6-8 tahun yang ditargetkan sebagai *audience* adalah anak dengan aspek demografis berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang berusia 6-8 tahun, duduk di Sekolah Dasar, dan memiliki ekonomi dengan tingkat SES AB. Jika ditinjau dari aspek geografis, *audience* tinggal di daerah urban dan sub-urban kota besar Indonesia. Jika ditinjau dari sisi psikografis, *audience* yang dituju memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka membaca buku, suka mencoba hal yang baru, keras kepala, cuek, dan memiliki pemahaman yang kurang mengenai sopan santun. Kemudian jika ditinjau dari aspek *behaviour*, *audience* kerap lupa mengucapkan kata "tolong", "terima kasih", dan "maaf"; terbiasa mencari informasi di internet, kemudian marah apabila keinginan tidak diberikan. Jika ditinjau dari aspek teknografis, pemahaman *audience* tentang teknologi sudah baik. *Audience* juga sudah terbiasa menggunakan gawai dan mencari informasi dari internet.

METODE PENELITIAN

Membuat buku bergambar tidaklah mudah karena gambar dan tulisan yang ada dalam buku bergambar porsinya harus sama dan saling melengkapi. Sebelum mulai melakukan tahap visualisasi, dibutuhkan tema dan jalan cerita yang akan dijadikan patokan dalam membuat visualisasi cerita pada buku bergambar. Setelah tema dan jalan cerita sudah ditentukan, maka akan dilanjutkan ke tahap visualisasi mulai dari pembuatan sketsa sampai dengan tahap final (cetak).

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan observasi kepada anak berusia 6-8 tahun mengenai

pemahaman tentang sopan santun, wawancara kepada orang tua mengenai bagaimana sopan santun anak di zaman sekarang, serta wawancara kepada guru Sekolah Dasar mengenai bagaimana sopan santun anak di sekolah dan seberapa besar manfaat buku bergambar untuk anak. Selanjutnya dilakukan studi pustaka terkait data yang bersangkutan dengan materi yang diangkat.

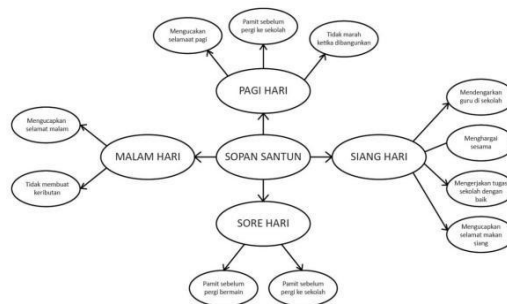
PEMBAHASAN

Pembahasan pada bagian ini terdiri dari tiga tahap perancangan yakni pra-perancangan, perancangan, dan hasil perancangan. Pembahasan pra-perancangan berisi pembahasan mengenai proses *brainstorming* ide, tema, ide, sinopsis cerita, serta deskripsi karakter tokoh. Selanjutnya pembahasan perancangan berisi tentang penjelasan konsep kreatif, strategi komunikasi, diferensiasi, strategi kreatif, rencana karakter tokoh, strategi visual, gaya visual, warna, tipografi, eksplorasi visual dan proses digitalisasi. Di akhir pembahasan ditampilkan hasil perancangan dengan pendekatan piramida belajar Edgar Dale sebagai media pembelajaran sopan santun.

Pra Perancangan

- *Brainstorming* Ide

Perancangan buku mengangkat topik sopan santun yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Pada awalnya peneliti membuat *mind mapping* terlebih dahulu untuk menentukan topik sopan santun apa yang akan diangkat. Setelah proses tersebut, ditemukan ide yang kemudian dikembangkan untuk merancang buku bergambar.



Gambar 2. *Mind mapping* ide topik sopan santun
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

Dalam buku ini, anak bisa memilih sendiri jalan cerita yang akan dibaca. Cerita awal dalam buku adalah tentang seekor monyet yang aktif dan suka bergaul yang bernama Momo. Anak dapat memilih sendiri cerita apa yang akan dilakukan Momo. Pilihan yang diberikan adalah apa yang Momo lakukan saat bertemu teman dan hewan yang lebih tua, saat memakan banyak pisang, maupun saat membutuhkan pertolongan. Buku ini akan dicetak dengan ukuran 20x20cm, dengan sampul *hard cover*.

- Tema Cerita

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, tema dari cerita yang akan dibuat adalah sopan santun di kehidupan sehari-hari.

- Ide Cerita

Berdasarkan pengamatan, wawancara, dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, sopan santun yang diangkat adalah sopan santun yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Sopan santun sehari-hari dipilih karena hal tersebut merupakan sikap yang sering ditemui anak di kehidupan sehari-hari anak, sehingga lebih mudah mencerna pembelajaran yang akan disampaikan. Sopan santun tersebut meliputi aktivitas membantu sesama, mengucapkan tolong dan terima kasih, dan sebagainya. Cerita ini akan mengangkat kisah tentang bagaimana sikap tidak sopan yang dilakukan Momo Si Monyet kepada temannya pada saat membantu Pak Gogo Gajah memanen pisang. Karakter monyet dipilih sebagai karakter utama karena monyet terkenal memiliki sikap yang usil dan tidak sopan. Sedangkan karakter gajah dipilih sebagai pemilik kebun karena gajah karena terkesan bijaksana. Sebelum menentukan karakter yang akan digunakan, peneliti melakukan riset mengenai hewan apa saja yang memakan pisang. Pada cerita ini, peneliti menggunakan cerita dengan level c. Buku cerita level c ini menyajikan cerita beralur sederhana, suku kata yang ada dalam cerita merupakan kata sederhana, serta menggunakan ilustrasi sebagai pendukung.

- Sinopsis Cerita

Momo adalah seekor monyet yang sangat suka memakan pisang. Dalam kesehariannya, Momo selalu bermain bersama teman-temannya yaitu Gina Si Kudanil, Koko Si Burung, dan Leri Si Lemur di kebun pisang milik Pak Gogo Gajah. Sambil bermain, Momo senang sekali memakan pisang di atas pohon, tapi Momo selalu membuang kulit pisang sembarangan. Hari ini waktunya Pak Gogo memanen pisang. Ia meminta Momo dan teman-temannya untuk membantu memanen pisang. Momo dan teman-temannya dengan senang hati membantu Pak Gogo. Mereka segera mengambil keranjang pisang masing-masing kemudian segera memanen pisang. Oleh karena Momo pandai memanjat pohon, dalam sekejap keranjang Momo sudah penuh. Momo menyombongkan dirinya karena berhasil memanen pisang dengan cepat. Karena merasa tugasnya sudah selesai, Momo segera berjalan menaruh keranjang pisang yang sudah ia panen tanpa memedulikan Pak Gogo yang kesulitan membawa keranjang pisang. Saat Momo mulai memanjat pohon baru, Momo merasa ragu apa ia harus makan pisang sendirian atau melanjutkan membantu Pak Gogo dan teman-temannya memanen pisang. Apa yang harus Momo pilih?

1. Penyelesaian cerita pertama - Memakan pisang sendiri:

Momo memutuskan untuk memakan pisang sendirian. Saat makan pisang, tiba-tiba Momo tersedak pisang. Pak Gogo, Koko, Gina, dan Leri terkejut kemudian segera mencari bantuan. Untung saja di tas Leri ada botol minum. Koko yang bisa terbang segera membawakan botol minum untuk Momo yang sedang tersedak di atas pohon. Momo segera meminum air

tersebut kemudian merasa lega. Momo berterima kasih kepada Pak Gogo dan teman-temannya karena sudah membantu dan berjanji tidak mengulangi kesalahannya lagi.

2. Penyelesaian cerita kedua - Momo melanjutkan membantu memanen pisang:

Momo merasa sungkan jika memakan pisang sendirian. Momo memutuskan untuk membantu Pak Gogo dan teman-temannya yang masih sibuk memanen pisang. Saat semua sibuk dengan kegiatan masing-masing tiba-tiba Pak Gogo terleset kulit bekas pisang yang Momo buang sembarangan sebelum memanen pisang tadi. Koko Burung kemudian memarahi momo atas kesalahan Momo. Momo menyesal dan meminta maaf kemudian bersama-sama membantu Pak Gogo membereskan pisang yang berantakan.

- Deskripsi Karakter Tokoh

Berdasarkan riset yang dilakukan, berikut adalah deskripsi dari karakter yang ada di dalam cerita:

1. Momo Monyet. Momo merupakan seekor monyet yang sangat lincah. Dalam urusan memanjat pohon, Momo adalah juaranya. Hal ini membuat Momo sombong dan merasa dirinya paling hebat.
2. Pak Gogo Gajah. Pak Gogo merupakan seekor gajah tua yang ramah. Hal ini membuat semua anak di lingkungannya menyukainya. Pak Gogo juga memiliki kebun pisang yang merupakan tempat bermain kesukaan anak-anak apalagi pada saat musim panen.
3. Leri Lemur. Leri merupakan lemur yang suka membaca buku. Saat bermain bersama teman-temannya ia selalu membawa buku yang akan ia baca pada saat waktu senggang.
4. Koko Burung. Koko merupakan seekor burung kecil yang periang. Dalam kesehariannya, ia suka sekali memakai baju hijau yang diberikan ibunya
5. Gina Kudanil. Gina merupakan kudanil cantik yang periang. Gina selalu menggunakan pita merah mudanya setiap saat.

Perancangan

- Konsep Kreatif

Konsep desain merupakan aspek penting yang digunakan sebagai acuan dari perancangan ini. Adapun konsep desain yang akan digunakan adalah cerita fabel. Konsep ini dipilih karena cerita fabel memersonifikasikan karakter manusia, sehingga cerita yang disajikan lebih imajinatif. Buku memberikan dua pilihan cerita, sehingga pembaca dapat menentukan sendiri penyelesaian cerita dari sisi baik dan buruk. Selain membuat anak melihat dua penyelesaian cerita dari dua sudut pandang, pilihan cerita tersebut dapat dijadikan pertimbangan anak untuk melakukan sopan santun. Setelah mendapatkan pembelajaran

sopan santun melalui cerita, anak sebagai pembaca dapat mempraktikkan sopan santun kemudian mengingatkannya kembali dengan mengisi lembar aktivitas yang dapat diakses dan dicetak sendiri di rumah.

- Strategi Komunikasi

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, dikatakan bahwa gaya visual merupakan gaya belajar yang paling banyak dimiliki anak. Oleh karena itu, dalam perancangan ini dipilihlah buku bergambar yang akan dijadikan sebagai media edukasi. Proses penggambaran buku akan dilakukan dengan teknik digital. Cerita yang disajikan merupakan cerita fabel yang memiliki tokoh hewan, namun tetap mengarah ke tujuan awal perancangan yaitu mengedukasi *audience*. Bahasa yang digunakan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar namun tidak terlalu formal agar mempermudah pemahaman anak dan tidak membosankan. Bagian akhir buku dilengkapi *barcode* yang dapat dipindai oleh anak, dan mengarahkan anak pada berkas jurnal berupa lembar aktivitas mengenai sopan santun.

- Diferensiasi

Perbedaan dari buku bergambar ini dari buku bergambar lainnya adalah buku ini memiliki dua jalan cerita yang dapat dipilih oleh pembaca. Dua pilihan cerita ini dapat membuka pandangan anak mengenai apa yang akan terjadi apabila anak melakukan kegiatan baik dan buruk. Selain itu, pada halaman akhir buku, terdapat *barcode* yang dapat dipindai untuk mengakses berkas jurnal berisi lembar aktivitas mengenai sopan santun. Jurnal yang disajikan merupakan lembar aktivitas berupa lembar menggambar dan lembar untuk menulis. Lembar aktivitas tersebut yang bisa dicetak dan dikreasikan di rumah. Jadi selain mendapatkan pelajaran mengenai sopan santun lewat cerita, anak juga bisa mempraktikkan sopan santun, lalu menuliskannya di lembar aktivitas menulis dan menggambar di lembar aktivitas menggambar. Lembar aktivitas juga dapat menjadi media pengalih anak dari gawai untuk sementara waktu. Orang tua juga dapat memantau anak saat membuat jurnal sehingga bisa dijadikan sebagai tolok ukur pemahaman anak mengenai sopan santun.

- Strategi Kreatif

Pada perancangan ini, peneliti akan menggunakan cerita yang sederhana dan dapat ditemui di kehidupan sehari-hari sehingga anak dapat memahami cerita dengan mudah. Pemilihan topik cerita tentang sopan santun yang dilakukan di kegiatan sehari-hari bertujuan agar anak dapat langsung memahami pembelajaran yang disampaikan dengan membayangkan langsung kegiatan sopan santun jika dilakukan di dalam kehidupan sehari-hari. Cerita yang disampaikan juga merupakan cerita fabel dengan monyet sebagai karakter utama. Cerita fabel dipilih karena lebih imajinatif dan menyenangkan untuk anak. Karakter monyet dipilih karena pada umumnya monyet memiliki sifat usil dan tidak sopan. Kemudian, karakter gajah dipilih sebagai pemilik kebun karena pada umumnya gajah memiliki kesan yang bijaksana dan berwibawa.

- Rencana Karakter Tokoh

Cerita yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah cerita fabel. Cerita fabel dipilih karena dapat membuat cerita menjadi lebih imajinatif karena tokoh yang ada dalam cerita ini merupakan hewan yang dipersonifikasikan. Karakter yang dibuat juga akan memiliki desain yang umum sehingga tetap bisa dinikmati oleh anak laki-laki maupun perempuan. Berikut merupakan sketsa awal karakter utama yang akan dibuat:

- Strategi Visual

Berdasarkan analisis yang dilakukan, maka strategi visual yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Gaya Visual (Gaya Gambar)

Gaya visual yang digunakan di dalam seluruh buku yang dibuat adalah gaya kartun yang tidak terlalu rumit dan detail. Gaya ini dipilih karena kartun merupakan salah satu visual yang dekat dan disukai oleh anak.

- Warna

Color palette, warna yang dipilih adalah vibrant color yang membuat lebih menarik karena warna ini termasuk dalam golongan warna yang tegas cerah dan kontras. Vibrant color dapat menimbulkan perasaan bebas, meningkatkan semangat, tingkat konsentrasi, dan kepercayaan diri (*Yuk Kenali Kelompok Warna Vibrant*, 2014). Berikut merupakan color palette yang akan digunakan:



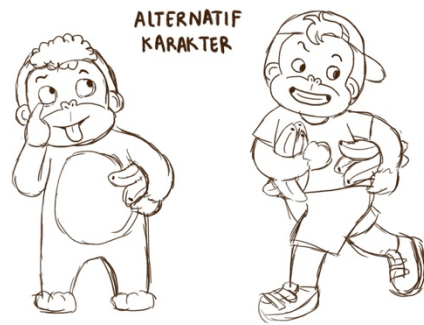
Gambar 2. Color *palette* yang digunakan
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

- Tipografi

Typeface yang digunakan untuk judul buku dan isi cerita adalah huruf sans serif (font tanpa kait). Pemilihan huruf jenis ini agar tulisan yang ditampilkan tidak terkesan berat namun tetap menyenangkan pada saat dibaca.

- Eksplorasi Visual dan Digitalisasi

Teknik visualisasi yang dilakukan adalah teknik digital dengan gaya ilustrasi kartun yang sederhana. Berikut adalah proses visualisasi karakter yang dibuat:



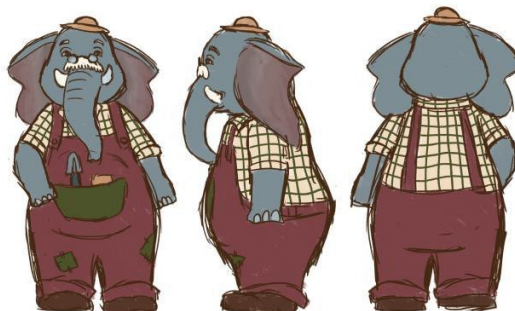
Gambar 3. Desain alternatif arakter Momo Monyet
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

KARAKTER MOMO MONYET



Gambar 4. Karakter Momo Monyet
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

KARAKTER PAK GOGO GAJAH



Gambar 5. Karakter Pak Gogo Gajah
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

KARAKTER LERI LEMUR



Gambar 6. Karakter Leri Lemur
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

KARAKTER KOKO BURUNG



Gambar 7. Karakter Koko Burung
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

KARAKTER GINA KUDANIL



Gambar 8. Karakter Gina Kudanil
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 9. Perbandingan besar karakter
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

Selain melakukan proses visualisasi karakter, peneliti juga melakukan eksplorasi desain sampul buku, ilustrasi jalan cerita, serta lembar aktivitas yang terdiri dari proses penggambaran sketsa dan memberi warna dasar.



Gambar 10. Sketsa cover buku
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 11. Warna dasar cover buku
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 12. Sketsa ilustrasi jalan cerita (1)
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 13. Warna dasar ilustrasi jalan cerita (1)
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



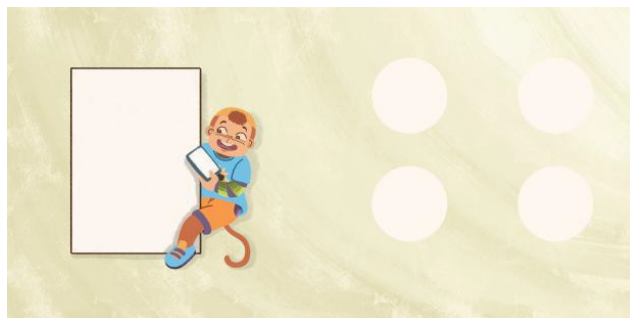
Gambar 14. Sketsa ilustrasi jalan cerita (2)
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



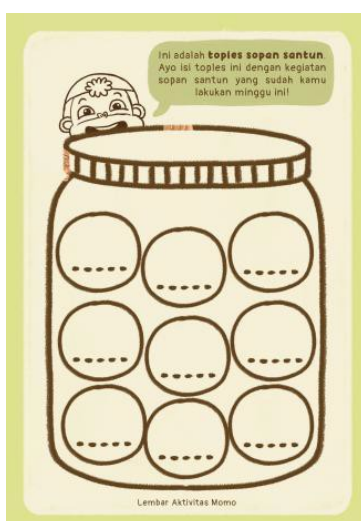
Gambar 15. Warna dasar ilustrasi jalan cerita (2)
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 16. Sketsa halaman barcode
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 17. Warna dasar halaman barcode
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



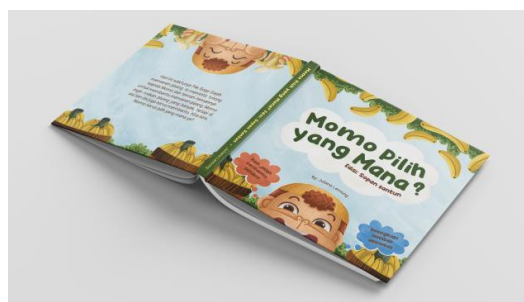
Gambar 18. Sketsa dan warna dasar lembar aktivitas
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

- Digitalisasi Tipografi

Font yang digunakan dalam buku bergambar ini adalah jenis *sans serif* Happy School untuk *headline*, dan Pangolin untuk *body text*.

Hasil Perancangan

Gambar 19, 20, 21, dan 22 merupakan akhir perancangan buku bergambar yang dihasilkan. Sementara gambar 23 merupakan lembar aktivitas yang dapat dicetak dan diisi oleh anak setelah mempraktikkan sopan santun sesuai membaca buku bergambar ini.



Gambar 19. Final desain cover
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



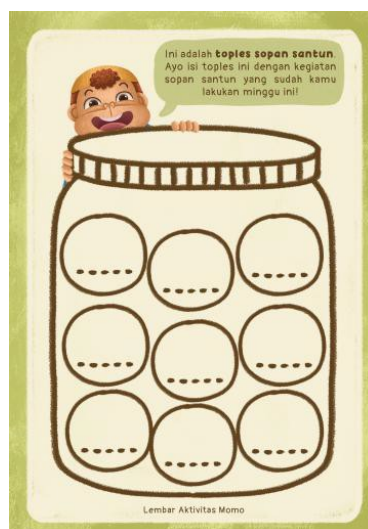
Gambar 20. Final desain isi (1)
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 21. Final desain isi (2)
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 22. Final desain halaman barcode
Sumber: dokumentasi penulis, 2022



Gambar 23. Final lembar aktivitas
Sumber: dokumentasi penulis, 2022

PENUTUP

Berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dari tahap awal hingga akhir, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses perancangan yang telah dilakukan melalui beberapa tahap yakni pengumpulan data, menentukan konsep dan cerita, melakukan visualisasi, kemudian melakukan finalisasi.
2. Pada buku bergambar yang telah dirancang terdapat unsur interaktif berupa *barcode* yang dapat dipindai untuk mengarahkan pembaca pada lembar aktivitas mengenai sopan santun pada jurnal daring. Setelah anak mendapatkan pembelajaran melalui membaca dan melihat cerita yang disajikan, anak dapat langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajari.
3. Proses praktik belajar untuk menjadi kebiasaan baru sesuai dengan piramida belajar Edgar Dale dapat diterapkan pada rancangan buku bergambar ini, melalui media cerita dan lembar aktivitas untuk mempraktikkan sopan santun yang telah dibaca dan dipelajari dari buku bergambar.

SARAN

Setelah melakukan penelitian ini sampai akhir, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam memenuhi pemahaman anak mengenai sopan santun, perancangan yang telah dirancang dapat dijadikan media pembelajaran untuk anak
2. Media yang telah dirancang oleh peneliti bisa dikembangkan menjadi beberapa seri untuk memperkaya pembelajaran yang didapatkan oleh anak sebagai *audience*.

DAFTAR PUSTAKA

- Anak Jaman Dulu vs Anak Zaman Sekarang. (2022). Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana, Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Pontianak. <https://dppkbpppa.pontianak.go.id/informasi/berita/anak-jaman-dulu-vs-anak-zaman-sekarang>
- Ardini, P. P. (2015). Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia 7-8 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). <https://doi.org/https://10.21831/jpa.v1i1.2905>
- Kinan. (2021). *5 Tahap Perkembangan Anak Sesuai Usia, Kenali Strategi Pengasuhannya*. <https://www.haibunda.com/parenting/20210824091635-60-234659/5-tahap-perkembangan-anak-sesuai-usia-kenali-strategi-pengasuhannya>
- Lee, S. J., & Reeves, T. C. (2018). Edgar Dale and the cone of experience. In R. E. West (Ed.), *Foundations of learning and instructional design technology: The past, present, and future of learning and instructional design technology*. EdTech Books. https://edtechbooks.org/lidtfoundations/edgar_dale

- Pertiwi, H. (2020). Menumbuhkan sikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari melalui layanan klasikal bimbingan dan konseling kelas XI SMA Negeri 3 Sukadana. *Jurnal Inovasi BK*, 2(2).
- Rahmawati, F. P., Muhroji, M., & Utami, R. D. (2014). Implementasi model pembelajaran "Berkat Anang" di kalangan siswa pendidikan dasar berbudaya jawa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 109-120.
- Sari, A. A. (2016). *Gaya Belajar Anak: Visual, Auditori, atau Kinestetik?* <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/tips-parenting/gaya-belajar-anak-visual-auditori-atau-kinestetik>
- Shoffa, S., Holisin, I., & Palandi, J. F. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi CV. Agrapana Media*.
- TaCita. (2021). *Pentingnya Buku Cerita untuk Anak [Video]*. <https://www.youtube.com/watch?v=SWgXmuLnm2U>
- Yuk Kenali Kelompok Warna Vibrant. (2014). edupaint. <https://edupaint.com/warna/6493-yuk-kenali-kelompok-warna-vibrant>

This page is intentionally left blank