

# PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF UNTUK ANAK-ANAK USIA 6-9 TAHUN DENGAN TEMA CERITA RAKYAT SITUBONDO

**Halim Wibisono<sup>1</sup>, Margana<sup>2</sup>, Anang Tri Wahyudi<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain  
Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: halimwibisonk@gmail.com

## Abstrak

Indonesia memiliki banyak cerita rakyat menarik, namun pada saat ini cerita rakyat tersebut mulai menghilang dan digantikan oleh permainan modern dan membaca dianggap sebagai hal yang membosankan. Cerita rakyat kota Situbondo merupakan salah satu cerita rakyat yang mulai dilupakan oleh generasi muda. Cerita rakyat dapat dikembangkan untuk menarik minat baca anak dan mengembangkan kreativitas anak, khususnya anak-anak usia 6-9 Tahun.

**Kata kunci:** Perancangan, Cerita Bergambar, Interaktif, Anak-anak, 6-9 Tahun, Cerita Rakyat Situbondo

## Abstract

**Title:** *Interactive Story Book Design for 6-9<sup>th</sup> Years Old Child about Situbondo's Folklore*

Indonesia have a lot of interesting folklore, but story book can't attract child to read it, and get replaced by a modern game, they are also think that reading a book is really boring. Situbondo's folklore is an example that forgotten by a young generation. Folklore can be modified into an interesting story that can attract children to read it and also develop children's creativity, especially for 6-9 years old children.

**Keywords:** *Design, Story Book, Interactive, Childrens, 6<sup>th</sup> -9<sup>th</sup> Years Old, Folklore, Situbondo.*

## Pendahuluan

Indonesia merupakan negara kepulauan yang kaya akan berbagai suku, ras, agama dan budaya. Salah satu budaya yang ada di Indonesia adalah budaya mendongeng. Namun pada saat ini budaya mendongeng mulai jarang ditemui, padahal Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki banyak cerita rakyat yang menarik, salah satunya cerita rakyat Situbondo.

Cerita rakyat Situbondo mengisahkan tentang seorang pangeran Aryo Gajah Situbondo yang ingin menikahi putri dari adipati Suroboyo. Adipati Suroboyo memberikan perintah kepada pangeran Aryo untuk menebang hutan yang berada di Surabaya bagian Timur, dan memerintahkan Joko Taruno untuk membunuh pangeran Aryo sebagai syarat melamar putrinya. Joko Taruno pun kalah dan mengadakan seyembara untuk mengalahkan pangeran Aryo.

Pangeran Aryo pun kalah dan dikejar hingga ke daerah yang sekarang dinamakan kota Situbondo.

Pada saat ini cerita rakyat tentang asal mula kota Situbondo ini tidak banyak diketahui, bahkan oleh warga Situbondo sendiri. Cerita rakyat dari kota-kota lain lebih banyak dikenal, seperti cerita asal mula kota Banyuwangi, Surabaya, dan Jember. Pengolahan media untuk menceritakan cerita rakyat ini merupakan hal yang sangat penting dalam menarik minat baca masyarakat, khususnya bagi kaum muda. Anak-anak pada usia 6-9 tahun memiliki daya tarik yang sangat besar untuk mengetahui suatu cerita, akan tetapi buku cerita yang telah dibuat, kurang mampu mengajak anak-anak untuk membaca buku tersebut. Anak-anak lebih memilih bermain game dan membaca buku dianggap sebagai suatu hal yang membosankan. Maka diperlukan sebuah buku cerita interaktif yang mampu menarik minat baca dan disukai anak-anak.

Usia 6-9 tahun merupakan masa dimana lingkungan sosial memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan kreativitas anak. Pengembangan kreativitas pada anak sejak dini akan memiliki dampak terhadap cara anak memecahkan masalah. Namun sangat disayangkan bahwa pendidikan yang ada saat ini lebih menekankan pada pengembangan ilmu pengetahuan yang telah teruji secara ilmiah dan belum menyadari pentingnya perkembangan kreativitas anak.

Pengembangan cara mengasah kreativitas anak dapat dikembangkan dengan cara yang menarik dan disukai anak-anak. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang mampu menarik perhatian anak dan menarik minat anak-anak untuk membaca dan menyerap pesan dari cerita yang akan disampaikan.

Perancangan tugas akhir ini, terdapat beberapa perancangan yang serupa diantaranya adalah Perancangan buku cergam "Pertualangan Ben" sebagai media untuk meningkatkan minat baca anak untuk usia 8-12 tahun oleh Fandy Soegiarto, Perancangan media interaktif kumpulan dongeng rakyat yang bertemakan hubungan anak dan orang tua oleh Dewi Wulandari dan Perancangan visualisasi cerita rakyat Indonesia sebagai media pengenalan paper art oleh Devina Sidharta.

Perancangan buku cergam "Pertualangan Ben" sebagai media untuk meningkatkan minat baca anak untuk usia 8-12 tahun oleh Fandy Soegiarto, terdapat tokoh baru yang bernama Ben yang melakukan pertualangan di Eropa. Sedangkan perancangan yang akan dibuat mengisahkan tentang cerita rakyat Situbondo.

Perancangan media interaktif kumpulan dongeng rakyat yang bertemakan hubungan anak dan orang tua oleh Dewi Wulandari, media interaktif yang digunakan berupa board game dan poster untuk penyampaian cerita. Sedangkan perancangan yang akan dibuat menggunakan media buku cerita bergambar dengan unsur-unsur interaktif yakni labirin, mencari bayangan yang sesuai, tangan yang bisa digerakkan, mengisi balon teks dan menghubungkan garis.

Perancangan visualisasi cerita rakyat Indonesia sebagai media pengenalan paper art oleh Devina Sidharta, bercerita tentang Keong Emas dengan menggunakan paper art. Sedangkan perancangan yang akan dibuat bercerita tentang cerita rakyat Situbondo dengan menggunakan buku cerita bergambar dengan unsur interaktif.

## Metode Perancangan

Data-data yang dibutuhkan terbagi menjadi dua, antara lain:

- Data Primer : Metode pengumpulan data menggunakan metode *interview* yakni dengan cara melakukan wawancara mendalam dengan pegawai pemerintahan kota Situbondo mengenai cerita asal mula pemberian nama kota Situbondo.
- Data Sekunder : dilakukan dengan cara observasi yakni peninjauan mengenai perancangan buku cerita bergambar yang sudah pernah ada beserta unsur-unsur interaktif yang terkandung didalamnya. Observasi dilakukan pada toko buku didaerah Situbondo dan Surabaya.

## Tinjauan Tentang Buku Cerita

Buku cerita sebagai media penyampaian pesan bagi anak-anak merupakan media penyampaian cerita yang dapat dengan mudah dimengerti oleh anak-anak. ("Peranan Buku Cerita Anak", par 1). Buku cerita merupakan media yang dapat membantu perkembangan cara berfikir anak dalam tumbuh kembangnya.

Menurut Universitas Binus, Buku cerita bergambar dapat menimbulkan imajinasi orisional dan mempersiapkan stimulus berpikir kreatif. Buku cerita bergambar dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif, ungkapan perasaan, dan meningkatkan kepekaan seni. Buku bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka. Dengan buku bergambar siswa dapat menegenal karakteristik pelaku, latar, yakni waktu dan tempat terjadinya cerita, serta situasi. Selain itu, Universitas Binus juga mengungkapkan bahwa buku bergambar memiliki beberapa manfaat, yaitu :

- a. Membantu masukan bahasa kepada anak-anak
- b. Memberikan masukan visual bagi anak-anak
- c. Menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak-anak.

Dengan demikian melalui buku bergambar siswa dapat memberikan komentar atau reaksi terhadap gambar, misalnya orang ,benda dan tempat (setting) : warna yang ditampilkan; ilustrasi/gambar serta karakter dan perubahan objek termasuk perkembangan cerita dari awal hingga akhir.

## Konsep Perancangan

### Khalayak Sasaran

*Target Audience* dari perancangan buku cerita bergambar dengan tema cerita rakyat Situbondo ini adalah anak-anak usia 6-9 tahun dengan segmen kelas ekonomi menengah dimana orang tua anak tersebut memiliki kecenderungan untuk memberikan segala sesuatu yang mampu mendorong kreativitas anak.

*Target Audience* memiliki rasa ingin tahu yang kuat untuk memecahkan cara memainkan unsur interaktif yang terdapat dalam buku dan tidak mudah menyerah serta suka membaca buku cerita.

### Tema Cerita

Cerita ini mengisahkan tentang asal muasal pemberian nama kota Situbondo yang berawal dari perjuangan pangeran Aryo Gajahmada Situbondo yang berasal dari Madura untuk meminang putri Purbowati. Dalam perjuangannya pangeran Aryo mendapat tantangan oleh Joko Taruno yang juga berniat untuk meminang putri Purbowati.

Joko Taruno kalah dalam pertarungan melawan pangeran Aryo dan mengutus Joko Jumptut untuk mengalahkan pangeran Aryo. Joko Jumptut berhasil mengalahkan pangeran Aryo dan mendesaknya hingga lari dan akhirnya meninggal. Pada daerah Patokan ditemukan ikat kepala milik pangeran Aryo dan kemudian disebut sebagai kota Situbondo.

### Ukuran dan Jumlah Halaman

Ukuran buku : 20 cm x 20 cm  
 Jumlah halaman : 53 Halaman  
 Format : 2 sisi, *full color* (CMYK)

### Konsep Dasar Gaya Desain

Perancangan cerita bergambar menggunakan ilustrasi 3D seperti gambar karakter menyerupai karakter remaja pada film upin-ipin dalam penyampaian informasi terkait. Selain menggunakan gambar 3D sebagai ilustrasi dalam menyampaikan pesan, gambar 3D juga digunakan untuk unsur interaktif.

Unsur interaktif yang terdapat dalam buku cerita ini yakni labirin, mencari bayangan yang sesuai, tangan yang bisa digerakkan, mengisi balon teks dan menghubungkan garis

### Konsep Font

Tipografi merupakan elemen desain yang banyak berpengaruh dalam menarik perhatian dan keterbacaan. Tipografi yang digunakan Jawa Palsu, New Garden Light, Arial serta FashionVictim. Judul pada cover buku menggunakan font Jawa Palsu dan New Garden Light dan untuk pengetikan isi cerita menggunakan font FashionVictim. Font Arial digunakan pada punggung buku.

abcdefghijklmnopqrtsuvwxyz  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆!\$%&\*()-\_+=  
 new garden LIGHT

abcdefghijklmnopqrtsuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 !@#\$%^&\*()-\_+=  
 Arial

abcdefghijklmnopqrtsuvwxyz  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 !@#\$%^&\*()-\_+=  
 Fashion Victim

## Desain Final



Gambar 1. Cover Buku



Gambar 2. Halaman 1 dan 2



Gambar 3. Halaman 3 dan 4



Gambar 7. Halaman 11 dan 12



Gambar 4. Halaman 5 dan 6



Gambar 8. Halaman 13 dan 14



Gambar 5. Halaman 7 dan 8



Gambar 9. Halaman 15 dan 16



Gambar 6. Halaman 9 dan 10



Gambar 10. Halaman 17 dan 18



Gambar 11. Halaman 19 dan 20



Gambar 15. Halaman 27 dan 28



Gambar 12. Halaman 21 dan 22



Gambar 16. Halaman 29 dan 30



Gambar 13. Halaman 23 dan 24



Gambar 17. Halaman 31 dan 32



Gambar 14. Halaman 25 dan 26



Gambar 18. Halaman 33 dan 34



Gambar 19. Halaman 35 dan 36



Gambar 23. Halaman 43 dan 44



Gambar 20. Halaman 37 dan 38



Gambar 24. Halaman 45 dan 46



Gambar 21. Halaman 39 dan 40



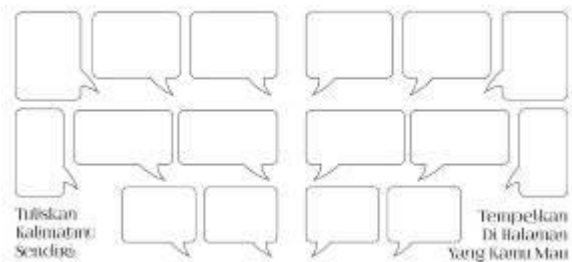
Gambar 25. Halaman 47 dan 48



Gambar 22. Halaman 41 dan 42



Gambar 26. Halaman 49 dan 50



Gambar 27. Halaman 51 dan 52



Gambar 29. Media Puzzle



Gambar 27. Media Baju



Gambar 30. Media Maskot



**Gambar 31. Pembatas Buku**

## Simpulan

Dari perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa buku cerita rakyat yang beredar pada masyarakat luas, kurang mampu menarik minat baca, dan kalah bersaing dengan buku-buku komik yang didominasi oleh komik Jepang.

Pendekatan yang dilakukan untuk menarik minat baca anak-anak adalah dengan mengikuti perkembangan jaman yang telah berpindah dari 2D menjadi 3D. Selain itu, untuk mengikat dan meningkatkan minat baca anak, terdapat unsur-unsur interaktif yang terdapat dalam buku cerita bergambar, seperti tangan yang bias digerakkan, menempel dan menulis percakapan yang dikehendaki, belajar menggambar, menghubungkan obyek pada bayangan yang tepat serta labirin. Terdapat pula pendekatan gaya gambar yakni dengan menggunakan karakter yang masih tampak muda, dengan tipe perancangan karakter mendekati tokoh remaja pada film upin-ipin.

Generasi muda kurang mengenal cerita rakyat Situbondo disebabkan oleh kemajuan teknologi yang tidak diseimbangi oleh publikasi yang cukup akan cerita rakyat Situbondo, sehingga generasi muda menjadi sulit untuk mencari buku cerita rakyat kota Situbondo.

## Daftar Pustaka

“Buku Cerita Bergambar”. Binus. Diakses pada 8 Maret 2014,

<<http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2012201635DSBab2001/page.html>>

- Ditya Putri. “Memahami Elemen-Elemen Dalam Desain”. [www.idseducation.com](http://www.idseducation.com). 13 Desember 2013. Diakses pada 3 Maret 2014, <<http://www.idseducation.com/2013/12/13/memahami-elemen-elemen-dalam-desain/>>
- Gunawan, Sinta. “Perancangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pengenalan Permainan Tradisional Jawa Tengah Untuk Anak-Anak Usia 6-8 Tahun”. (TA no.00022041/DKV/2012) Skripsi S1 Universitas Kristen Petra.
- Karnadi, Yadi. “Unsur pembangun sebuah cerita”. Yadi82. 4 Desember 2010. Diakses pada 3 Maret 2014, <<http://www.yadi82.com/2010/12/unsur-unsur-pembangun-sebuah-cerita.html>>
- “LEGENDA PANGERAN SITUBONDO”. Kabupaten Situbondo. Diakses pada 15 November 2013, <<http://www.situbondokab.go.id/?content=profil&mode=ca3cfac7c9a1275b071d0ef31f860437>>
- Lydia, Monica. “Perancangan Buku Cerita Bergambar Valentine Sebagai Penanaman Moral Bagi Anak-Anak Usia 6 – 11 Tahun di Indonesia”. (TA no. 00081270/DKV/2008) Skripsi S1 Universitas Kristen Petra.
- “Mengenali Ragam Bacaan Anak”. Sabda. Juli 2012. Diakses pada 15 November 2013, <<http://www.sabda.org/publikasi/e-buku/103>>
- “Peranan Buku Cerita Anak”. Gaya Bunda. 5 November 2012. Diakses pada 3 Maret 2014, <<http://www.gayabunda.com/keluarga/seputar-anak/peranan-buku-cerita-anak.html>>
- PrimaPena, Tim. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Gitamedia press.
- Sachari, Agus. *Budaya Visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga. 2007
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta, Pt. Indeks. 2010