

Perancangan Cerita Bergambar Interaktif Mengenai Etika Berkomunikasi Terhadap Orang Tua untuk Anak Usia 6-8 Tahun

Felicia Angelina¹, Maria Nala Damajanti², Jacky Cahyadi³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya

¹Email: feliciaangelina22@gmail.com

²Email: mayadki@petra.ac.id

Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk membuat buku cerita bergambar interaktif yang memberikan pembelajaran mengenai pentingnya penggunaan kata terima kasih, maaf, permisi, dan tolong bagi anak yang merupakan bentuk etika berkomunikasi paling mendasar dan penting peranannya dalam pembentukan karakter seorang anak. Terkait dengan munculnya fenomena dimana semakin banyaknya anak yang berbicara tidak sopan dengan orang tuanya. Hal ini menunjukkan bahwa semakin merosot pula pentingnya etika dalam berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan tersebut menyebabkan munculnya kecanggungan dalam berkomunikasi antara anak terhadap orang tua dan menyebabkan anak menjadi durhaka terhadap orang tua di kemudian hari.

Kata kunci: Cerita bergambar interaktif, Etika berkomunikasi, Anak

Abstract

Title: *Interactive Storybook About The Ethics of Communicating to Parents for Children aged 6-8 years*

This design aims to create an interactive illustrated story book, which can provide lessons with a fun way about the importance of the use of the words "sorry", "excuse me", "please" and "thank you" which are the a form of the most basic ethics of communication, and the important role in developing the character of the children. Associated with the emergence of the phenomenon where the increasing number of children who speak impolite to their parents, it indicates the decreasing of the importance of ethics in communicating in their daily life. These problems caused to the emergence of awkwardness in communication between parents and their children and it affected the children being perfidious against their parents in the latter days.

Keywords: *Interactive storybook, Ethics of communication, Children*

Pendahuluan

Komunikasi verbal merupakan sarana komunikasi yang penting dalam hubungan sosial khususnya bagian paling inti dan dasar yaitu orang tua dan keluarga. Hal ini menjadi modal awal bagi pembentukan karakter seseorang sehingga diperlukan kemampuan untuk berkomunikasi yang baik, sopan dan santun. Namun fenomena yang muncul di masyarakat menunjukkan bahwa etika dalam berkomunikasi bukan menjadi suatu hal yang penting dan berarti lagi. Banyak anak yang kurang memiliki etika berkomunikasi yang sopan terhadap orang tuanya maupun orang lain yang lebih tua dari mereka. (Mulyanti, 31). Banyak ditemui anak-anak yang baru duduk di bangku kelas sekolah dasar kerap kali

berkomunikasi dan mengucapkan kata-kata yang relatif kasar dan nada bicara yang tidak terkontrol. Bertutur kata tidak sopan diucapkan dengan ringan tanpa merasa bersalah dengan upaya untuk menunjukkan jati diri mereka sebagai generasi yang ekspresif. Pengaruh pergaulan teman sebaya dan lingkungan sekitar menjadi acuan anak yang kemudian terbawa dan mempengaruhi sistem komunikasi anak terhadap orang tua (Sari, par. 1).

Menurut Siti Aisyah dkk. (2007) dikatakan, anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter baik apabila mereka berada di lingkungan yang berkarakter baik pula. Usaha mengembangkan anak-anak agar menjadi pribadi-pribadi yang beretika atau berkarakter baik merupakan tanggung jawab keluarga,

sekolah, dan seluruh komponen masyarakat. Usaha tersebut harus dilakukan secara terencana, terfokus, dan komprehensif. Namun, hal ini juga tidak terlepas dari pentingnya pengenalan dan penanaman akan etika berkomunikasi secara terus-menerus. Anak usia sekolah merupakan masa perkembangan anak yang relatif singkat namun merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupannya. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal. Pembelajaran etika berkomunikasi dapat dimulai dengan pengenalan dari hal yang paling dasar. Dalam pembelajaran etika komunikasi, pedoman perspektif dialogis berhubungan erat dengan sikap dan perilaku yang menjadi dasar dalam berkomunikasi. Pembelajaran etika komunikasi yang perlu diajarkan yaitu mengucapkan kata-kata seperti terima kasih, tolong, maaf, dan permissi dengan sikap penyampaian yang sopan dan santun. Anak-anak yang pada dasarnya masih memiliki sifat ego yang besar mulai belajar memahami perasaan orang lain dalam hal berkomunikasi serta melatih ketrampilan dalam bersosialisasi (Menumbuhkan Sikap Sopan Pada Anak, par. 4).

Proses gaya pembelajaran anak berkaitan erat dengan istilah “belajar sambil bermain”. Permainan seringkali digunakan sebagai media efektif agar anak tidak bosan serta menyerap informasi dengan lebih cepat dan salah satu bentuk permainan pasif adalah dengan membaca cerita bergambar (Fikriyati, 125). Perancangan ini berupa cerita bergambar yang ditujukan untuk anak - anak usia 6-8 tahun dimana cerita bergambar akan menarik perhatian dan minat anak untuk mencari tahu lebih dalam tentang apa yang ada di depan mereka dan apa yang mereka lihat. Selain itu, cerita bergambar tersebut menjadi salah satu bentuk pembelajaran anak yaitu melalui bentuk pembelajaran secara ‘*modelling*’ dan peneladanan melalui penokohan di dalam cerita. Cerita bergambar interaktif dapat menjadi daya tarik tersendiri untuk anak agar dapat membaca, belajar, sembari bermain. (Suryadi, 2007)

Permasalahan etika kerap kali menjadi masalah yang serius dan menjadi perbincangan di masyarakat apalagi berkaitan dengan perkembangan karakter anak. Beberapa judul skripsi dan TA yang mengangkat tema mengenai etika sebagai perbandingan dalam identifikasi Tugas Akhir yang akan dibuat antara lain: Perancangan buku cerita fabel yang fokus untuk mengajarkan anak tentang kesopanan serta tidaklah sombong kepada orang lain agar memiliki banyak teman dan janganlah takabur serta tidak lupa untuk berterima kasih atas pertolongan orang lain dengan ilustrasi hewan fabel. Serta buku cerita bergambar untuk menanamkan nilai moral menggunakan pendekatan cerita rakyat Nilai moral yang diajarkan dalam buku ini adalah mengenai rasa kepercayaan diri, kesetiakawanan, ketekunan,

timbang balik, dan tentang hak kewajiban anak. Untuk perancangan ini akan dibuat lebih menfokuskan kepada pengenalan etika berkomunikasi anak yang sopan dan santun terhadap orang tua. Dimana hal ini merupakan etika paling mendasar dan berpengaruh besar dalam pembentukan karakter seorang anak.

Objek Perancangan

Objek yang dirancang adalah cerita bergambar interaktif yang memberi pengenalan mengenai bentuk etika berkomunikasi anak yang sopan dan santun terhadap orang tua. Khalayak sasaran perancangan ini adalah anak-anak sekolah dasar berusia 6 – 8 tahun dan target marketnya adalah orang tua yang memiliki anak-anak sekolah dasar serta lembaga pendidikan anak di perkotaan Indonesia khususnya kota Surabaya. Cerita bergambar interaktif ini diharapkan dapat menjadi media pengenalan, pembelajaran dan penanaman sikap berkomunikasi yang sopan dan santun bagi anak terhadap orang tua

Metode Pengumpulan Data

Dalam tugas akhir Perancangan Cerita Bergambar Interaktif Mengenai Etika Berkomunikasi Terhadap Orang Tua untuk Anak Usia 6-8 Tahun ini peneliti menggunakan beberapa metode perancangan. Data yang digunakan untuk perancangan ini didapatkan dari pengumpulan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berasal dari:

- Data Produk : Mencari data dan contoh berbagai bentuk cergam interaktif yang telah ada sebelumnya. Dari data-data tersebut dilakukan analisa dan perbandingan antara satu dengan lain untuk dijadikan pedoman dan pemilahan karakteristik cergam interaktif yang banyak digemari oleh target sasaran.
- Data Khalayak Sasaran : Melakukan pengamatan dan penelitian terhadap khalayak sasaran yang dituju yaitu anak-anak sekolah dasar (6-8 tahun). Mengamati dan mengetahui selera, faktor pendukung, tingkah laku target sasaran, serta konsep kreatif yang dapat menimbulkan minat baca dan *impact* yang jelas bagi khalayak sasaran.
- Data Pasar : Melakukan observasi lapangan di beberapa toko buku yang ada di Surabaya untuk mengetahui jenis bacaan cerita anak seperti apa yang banyak beredar dan melihat peluang dalam perancangan cergam interaktif yang akan dibuat. Serta data sekunder berupa data pustaka tentang bagaimana cerita anak yang mengandung pembelajaran etika berkomunikasi, bentuk sikap berbakti dan sopan kepada orang tua, bagaimana cara menanamkan pembelajaran etika dan pembentukan karakter yang baik bagi anak, serta mengenai karakteristik bagaimana membuat cergam beserta media pendukung yang efektif, mendidik, menarik dan interaktif bagi anak.

Proses pengumpulan data ini menggunakan beberapa metode diantaranya:

- a. Wawancara

Melakukan wawancara kepada *target market*-nya yaitu : Orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar (usia 6-8 tahun) dan lembaga pendidikan anak. Untuk mengetahui pula bagaimana etika berkomunikasi anak jaman sekarang dan bagaimana tanggapan para orang tua, guru, dan lembaga pendidikan mengenai media pembelajaran etika yang beredar selama ini beserta harapan untuk kedepannya.

- b. Observasi Lapangan
Mengamati karakteristik dan tingkah laku anak-anak usia sekolah dasar dengan seksama dan pengamatan di toko buku yang menjual cerita anak untuk mengetahui bacaan seperti apa yang menarik perhatian bagi target sasaran.
- c. Studi Kepustakaan
Mencari data-data dan informasi yang relevan diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah, tesis, ataupun ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik cetak maupun elektronik.
- d. Internet
Sumber Informasi lain didapatkan melalui data dan informasi dari internet. Selain itu *e-book* juga dapat digunakan untuk mencari data tambahan yang diperlukan.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif kualitatif dengan teknik 5W1H (*What, Where, When, Who, Why, dan How*). Metode ini digunakan untuk mengetahui bagaimana merancang media yang dapat menarik dan sesuai dengan kebutuhan *target audience*. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara mendalam sebagai dasar dari perancangan cerita bergambar dan media pendukung yang akan dibuat.

Dari hasil analisa yang telah diteliti maka ditarik kesimpulan sehingga peneliti mengetahui dan paham secara benar akan permasalahan yang ada sehingga mampu memberikan solusi yang efektif dan efisien terhadap permasalahan tersebut.

What : Apa permasalahan yang diangkat dan seperti apa solusi kreatif yang diambil guna menjawab permasalahan tersebut.

When : Kapan waktu yang tepat untuk membuat dan memperkenalkan perancangan tersebut sehingga efektif bagi *target audience*.

Where : Dimana perancangan ini ditempatkan dan diperkenalkan kepada *target audience* sehingga dapat dijangkau dengan efektif.

Who : Siapa *target audience* dan *target market* yang akan dituju oleh perancangan yang akan dibuat.

Why : Mengapa perancangan dengan topik permasalahan ini perlu untuk dibuat sekarang ini.

How : Bagaimana perancangan media yang tepat, menarik, dan efektif agar berdampak positif bagi *target audience*.

Pembahasan

Konsep Perancangan

Perancangan sebuah media pembelajaran dan pengenalan etika berkomunikasi anak yang sopan dan santun terhadap orang tua. Target sarannya adalah anak sekolah dasar awal usia 6 – 8 tahun dengan pembuatan cerita bergambar interaktif dan media pendukung. Cerita bergambar interaktif ini akan memuat bagaimana etika berkomunikasi anak terhadap orang tua yang baik. Memberikan pembelajaran kepada anak mengenai bagaimana bentuk dan sikap berkomunikasi terhadap orang tua yang sopan serta mana yang tidak.

Bentuk etika berkomunikasi yang disampaikan adalah mengajarkan anak untuk mengucapkan terima kasih, tolong, maaf, dan permisi dan bagaimana menyampaikan komunikasi tersebut dengan sikap yang sopan dan santun. Cergam dibuat dengan sarat akan nilai-nilai positif yang bisa membangun karakter anak dan menjadi bekal mereka saat beranjak dewasa.

Kelebihan Cerita Bergambar Interaktif Untuk Anak

Peran gambar dalam cerita memegang peranan penting dalam proses pembelajaran dan berkomunikasi dengan lingkungan sosial. Media gambar sebagai bagian dari tanda yang menjadi alat komunikasi dan berinteraksi seseorang dengan yang ada sekelilingnya. Pemahaman tersebut dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure bahwa tanda pada sebuah media gambar merupakan bagian dari psikologi sosial yang dapat dijadikan sebagai alat komunikasi (Danesi, 2010).

Cerita bergambar sebagai media grafis dapat mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan gambar dengan kata-kata dalam cerita. fungsi gambar dalam sebuah cerita memiliki dua fungsi, yaitu: memberikan pemahaman secara menyeluruh/lengkap dan memberikan rangsangan imajinasi kepada pembaca khususnya anak.

Tinjauan Aspek Ide dan Tema Cerita

Cerita yang diangkat merupakan cerita-cerita yang ringan dan mudah dimengerti oleh anak-anak dimana cerita yang memberikan pembelajaran akan etika berkomunikasi yang baik. Bentuk etika komunikasi yang baik dimaksudkan adalah berkomunikasi yang baik, sopan, dan santun. Cerita-cerita pembelajaran anak merupakan suatu tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal yang didalamnya terdapat proses atau cara untuk memberikan petunjuk kepada orang lain supaya dapat diketahui dan diikuti. Sehingga cerita pembelajaran dapat menuntun seseorang dalam bertindak dan berlaku sesuai dengan apa yang diajarkan didalamnya.

Tinjauan Aspek Psikologi

Pengajaran etika berkomunikasi kepada anak dengan media cerita bergambar haruslah disesuaikan dengan psikologi anak sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dimengerti dengan baik oleh anak. Pada masa sekolah awal, perkembangan psikologi anak mulai berkembang seperti perkembangan sifat sosial anak, perkembangan perasaan, perkembangan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan pikiran, perkembangan pengamatan, perkembangan tanggapan, perkembangan fantasi, perkembangan mengambil keputusan, perkembangan perhatian, dan perkembangan estetika. Oleh sebab itu masa tersebut merupakan masa yang sangat penting dalam memberikan pembelajaran mengenai etika yang baik bagi anak.

Pengembangan dan pengenalan mengenai etika kepada anak perlu ditanamkan sejak usia awal sekolah agar anak-anak terbiasa untuk melakukan dan menerapkan apa yang didapatkan. Sangat disayangkan apabila masa ini dilewatkan dengan begitu saja. Pemanfaatan cerita bergambar sebagai media pembelajaran dan bagi anak masa membaca permulaan dapat menjadi hal efektif. Efektivitasnya dapat dilihat pada hal sebagai berikut. Pertama, pemanfaatan cerita bergambar dapat memotivasi anak untuk belajar sesuatu hal baru dengan gembira, bebas, aktif, dan produktif, sehingga kendala psikologis yang sering menghambat anak dapat teratasi. Kedua, hasil membaca pada anak pembaca permulaan akan semakin meningkat.

Tinjauan Cerita Bergambar Interaktif Sebagai Media Untuk Menyampaikan Pesan

Buku cerita pada dasarnya memberikan peluang dan ruang tidak terbatas untuk mengembangkan kecerdasan anak. Cerita mengajarkan anak mengenai kosa kata baru dan meningkatkan aspek intelektual anak. Tokoh-tokoh dalam buku akan membuat anak lebih mengenal dirinya sendiri dan juga mengenal keberadaan orang lain. Cerita juga berguna untuk melatih logika anak sedangkan ilustrasi gambar mengembangkan pengamatan anak dan kecerdasan visualnya.

Cerita bergambar juga dapat memupuk daya khayal guna meningkatkan daya kreasinya. Bacaan dengan bahasa yang baik akan mengajarkan anak berkomunikasi dengan baik pula. Cerita bergambar interaktif dapat menyampaikan pesan dengan lebih mendalam apabila dibandingkan dengan buku cerita biasa karena interaksi yang terjadi antara anak dan bacaannya. Cerita bergambar interaktif memiliki fungsi dan peranan sebagai media pembelajaran serta hiburan sehingga penyampaian pesan mengenai etika akan tidak membosankan bagi anak.

Anak-anak lebih tertarik terhadap buku yang berbentuk gambar, daripada teks. Bahan bacaan yang

bergambar mempunyai efek yang lebih kuat daripada yang tidak bergambar. Dengan penggunaan media cerita bergambar interaktif dalam pengenalan etika berkomunikasi, maka anak-anak akan lebih tertarik dan termotivasi untuk membaca dan memahami pesan yang disampaikan.

Analisis Profil Pembaca

Khalayak sasaran dari cerita bergambar yang akan dirancang adalah anak-anak usia 6-8 tahun. Pada masa ini, anak-anak masih berada pada tahap sekolah dasar awal. Anak-anak usia hingga 8 tahun juga berada pada masa *golden age* atau masa keemasan dalam tahap perkembangannya. Dr. Damanhuri Rosali mengungkapkan bahwa proses perkembangan anak saat memasuki masa keemasan akan ditandai dengan berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel syaraf otak anak. Pada masa tersebut, akan terjadi transformasi luar biasa pada otak dan fisik anak namun juga merupakan masa rapuh. Oleh sebab itu, masa keemasan ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, emosi, dan sosial anak. Apabila masa keemasan ini sudah terlewat, maka tidak dapat diulangi dan tergantikan kembali (Asmani 39-40).

Perkembangan karakter anak sangat mempengaruhi kehidupan mereka saat beranjak dewasa sehingga pengenalan mengenai etika haruslah dimulai sejak dini. Etika dalam berkomunikasi menjadi salah satu bentuk pembentukan karakter yang penting bagi setiap orang. Anak masih memiliki ego yang tinggi untuk berkomunikasi dan hal ini banyak ditemui di kalangan masyarakat bawah serta disebabkan oleh faktor lingkungan mereka. Anak-anak yang memasuki usia sekolah mulai memiliki dunia yang lebih luas dan berinteraksi dengan teman-teman sepermainan di sekolah. Kecenderungan yang muncul anak-anak meniru hal-hal yang dilakukan oleh teman sebayanya dan belum mengerti apakah yang mereka tiru dan lakukan itu baik atau tidak. Anak-anak masa sekolah berada pada tahap mencari jati diri dan ingin diterima oleh sesamanya sehingga melakukan apapun demi sebuah pengakuan diri. Sehingga cara berkomunikasi yang buruk kepada sesamanya tersebut dibawa hingga ke dalam rumah dan memperlakukan hal yang sama kepada orang tua mereka. Bentuk dasar etika berkomunikasi yang diabaikan oleh anak-anak adalah perkataan dasar seperti enggan mengucapkan kata maaf, tolong, permisi, dan terima kasih. Keempat kata tersebut adalah hal mendasar dari bentuk komunikasi kepada orang lain yang perlu dibiasakan sejak kecil.

Analisis Kelebihan dan Kelemahan

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan mengenai buku cerita bergambar yang beredar sekarang ini banyak ditemukan bahwa kurangnya buku-buku dalam negeri yang memberikan pendidikan mengenai etika dan budi pekerti bagi anak. Buku cerita yang beredar lebih mengarah pada dongeng Barat dan konten cerita yang hampir serupa. Sangat jarang juga

ditemui buku cerita bergambar yang memberikan unsur interaktif di dalamnya untuk anak usia sekolah dasar, kecenderungannya adalah hanya ditujukan untuk anak usia bawah lima tahun (balita). Dari segi kualitasnya, banyak ditemui buku-buku yang berkualitas rendah dari kualitas visual dan produknya sehingga tidak dapat bersaing dengan buku-buku lainnya. Dari segi harga, buku-buku yang beredar ditujukan kepada kalangan menengah dan atas dimana kualitas yang diberikan untuk buku-buku cerita dengan harga yang murah juga memberikan kualitas visual dan hasil cetak yang rendah juga.

Cerita di dalam cerita bergambar yang akan dirancang menyampaikan dan mengenalkan bagaimana etika berkomunikasi yang sopan dan santun kepada orang tua. Dirancang sedemikian rupa hingga dapat menyalurkan pesan kepada khalayak sasaran dengan tepat dan jelas. Cerita bergambar dibuat dengan ringan namun menarik dan unik sehingga menimbulkan minat bagi anak-anak untuk membacanya. Kelebihan dari cerita bergambar interaktif yang akan dirancang antara lain:

- Segi bentuk, buku cerita bergambar akan dibentuk dengan perpaduan cerita, gambar, tokoh peraga, dan terdapat permainan didalamnya sehingga menjadi pembeda diantara buku-buku cerita yang telah beredar. Dimana sangat jarang ditemui buku cerita bergambar untuk anak usia 6-8 tahun yang memadukan unsur interaktif didalamnya. Dengan adanya unsur interaktif maka akan lebih menarik minat anak untuk membacanya.
- Segi *content-message*, pengajaran mengenai etika berkomunikasi bagi anak dimana menjadi modal awal perkembangan karakter mereka. Belum ditemui buku cerita yang membahas mengenai permasalahan ini sehingga melalui buku cerita bergambar ini dapat mengajarkan bentuk etika berkomunikasi yang baik dan sopan secara tidak langsung kepada anak.
- Segi ide cerita, menampilkan cerita yang ringan dan sarat akan unsur positif bagi pembaca. Anak-anak cenderung selalu ingin tahu dan menyukai hal-hal baru serta petualangan sehingga cerita akan dirancang berupa cerita petualangan dengan pesan-pesan yang ingin disampaikan di dalamnya. Selain sebagai media pengenalan bentuk etika, buku cerita yang akan dirancang juga bisa menjadi sebuah bentuk hiburan yang sehat bagi anak. Dengan perpaduan membaca buku dan permainan maka anak-anak akan merasa terhibur sehingga menimbulkan emosi yang positif bagi anak.
- Segi visual, perancangan akan disesuaikan dengan minat khalayak sasaran dimana menampilkan visualisasi secara sederhana dan sesuai dengan usia pembaca. Kebanyakan anak-anak menyukai bentuk grafis yang lucu dan unik dengan warna-warna ceria dan terang.

Kelemahan dari cerita bergambar interaktif yang akan dirancang adalah biaya produksi yang cukup besar dikarenakan proses pembuatannya yang cukup rumit. Biaya produksi yang tinggi tentunya akan membuat harga jual buku menjadi lebih tinggi pula. Selain itu juga dalam pengajaran mengenai etika komunikasi diperlukan kerjasama dan dukungan oleh orang-orang disekitar target sasaran seperti peranan orang tua dan pengajaran di sekolah.

Cerita di dalam cerita bergambar yang akan dirancang menyampaikan dan mengenalkan bagaimana etika berkomunikasi yang sopan dan santun kepada orang tua. Dirancang sedemikian rupa hingga dapat menyalurkan pesan kepada khalayak sasaran dengan tepat dan jelas. Cerita bergambar dibuat dengan ringan namun menarik dan unik sehingga menimbulkan minat bagi anak-anak untuk membacanya.

Analisis Dampak Positif

Buku cerita bergambar interaktif yang akan dirancang ini bertujuan untuk dapat mengajarkan mengenai bentuk etika berkomunikasi yang baik dan sopan kepada orang tua dan secara tidak langsung juga sebagai media hiburan bagi anak. Oleh karena itu diharapkan cerita bergambar ini dapat memberikan dampak-dampak positif bagi mereka. Beberapa dampak positif dari cerita bergambar ini diantaranya adalah :

- Menimbulkan kembali minat dan kegemaran anak untuk membaca. Dirancang dengan unik dan interaktif sehingga tidak monoton seperti buku cerita anak pada umumnya.
- Menanamkan dan mengenalkan bentuk etika berkomunikasi anak secara tidak langsung kepada anak dengan lebih menyenangkan tanpa terkesan menggurui. Pesan yang disampaikan di dalam cerita sangat efektif dan baik untuk dipelajari oleh anak sehingga memupuk sikap positif sejak anak usia dini.
- Membangun komunikasi yang baik dan mempererat hubungan dengan sesama dan antara orang tua dengan anak. Sehingga anak-anak mulai mengetahui bagaimana bentuk komunikasi yang baik, apa yang harus mereka ucapkan dan lakukan dalam berkomunikasi dengan orang tua, dan hal apa yang akan mereka dapatkan apabila tidak berkomunikasi dengan baik, sopan, dan santun kepada orang tua serta sesama mereka.
- Perpaduan unsur interaktif berupa peraga dan permainan di dalamnya akan membuat anak menjadi tidak bosan dan menumbuhkan sikap sosial mereka dengan berinteraksi dengan orang lain seperti orang tua, teman, ataupun guru.

Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif

Tujuan Kreatif

Merancang buku cerita bergambar interaktif yang memberikan manfaat positif bagi anak-anak mengenai bagaimana etika berkomunikasi yang baik dan sopan kepada orang tua sehingga mereka memperoleh buku bacaan yang mendidik serta menghibur. Buku cerita bergambar interaktif yang berbeda dari buku-buku cerita yang telah beredar sebelumnya guna menimbulkan daya tarik tersendiri bagi anak.

Sasaran Perancangan

Sasaran dari perancangan ini adalah anak-anak usia 6-8 tahun, sedangkan target marketnya adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar (usia 6-8 tahun) dan lembaga pendidikan anak. Status sosial kalangan menengah ke bawah sebagai target audiens primer dan berdomisili di wilayah perkotaan, khususnya kota Surabaya.

Format dan Ukuran Buku Cerita Bergambar

Buku berbentuk persegi panjang dengan ukuran 23 x 19 cm dan tebal 47 halaman. Format yang digunakan tiap halaman adalah *landscape*. Di dalam terdapat beberapa permainan pendukung sederhana yang berhubungan dan berkesinambungan dengan naskah cerita, bagian halaman berwarna hitam-putih sehingga anak dapat mewarnai dan berimajinasi mengembangkan kreatifitas mereka, serta terdapat unsur *flip-up flap* di dalam halaman buku cerita.

Isi dan Tema Cerita Bergambar

Memberikan pengenalan kepada anak-anak mengenai bagaimana berkomunikasi yang baik dan sopan terhadap orang tua. Memberikan gambaran dan isi cerita tentang contoh berkomunikasi yang sepatutnya dilakukan dan dampak apa yang akan terjadi apabila seorang anak tidak berkomunikasi dengan sopan dan santun terhadap orang tuanya. Isi cerita yang akan disampaikan adalah pengenalan kepada anak mengenai pentingnya penggunaan 4 kata penting, yaitu terima kasih, tolong, maaf, dan permissi. Latar belakang cerita yang akan dirancang ini akan berada pada lingkup dan suasana kehidupan di Indonesia. Selain itu, juga mengangkat unsur cerita fantasi di dalamnya dimana tokoh utama menemukan tokoh-tokoh asing yang terdapat dalam cerita-cerita imajiner sehingga termasuk ke dalam tema cerita imajinasi bebas. Suasana yang diperlihatkan dalam keseluruhan cerita adalah suasana kehidupan layaknya sehari-hari namun dilengkapi dengan unsur fantasi dan khayalan.

Jenis Buku Cerita Bergambar

Merupakan buku cerita dalam jenis *easy readers*, dimana buku jenis ini diperuntukkan bagi anak-anak usia 6 hingga 8 tahun dan dalam tahap anak baru mulai untuk membaca sendiri. Ilustrasi dan

penyampaian cerita disampaikan dalam beberapa bentuk percakapan atau aksi. Isi ceritanya berupa perpaduan dari petualangan fantasi dan kehidupan sehari-hari. Buku cerita bergambar ini dilengkapi dengan beberapa unsur interaktif berupa permainan sederhana di dalam cerita, bentuk halaman *flip-up flap*, dan bagian halaman hitam-putih yang memungkinkan pembaca untuk mewarnai sesuai dengan kreatifitas anak. Di dalam cerita bergambar akan terdapat permainan sederhana berupa labirin kata dan mencari perbedaan gambar/obyek.

Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah yang digunakan dalam pembuatan cerita adalah jalan cerita dengan gaya runtut dan menggunakan sudut pandang pendekatan orang ketiga. Dipilihnya gaya penulisan naskah ini adalah agar memudahkan khalayak sasaran untuk memahami cerita yang ingin disampaikan. Tema dan amanat yang terdapat di dalam cerita akan bersifat tersurat (langsung dapat terlihat jelas di dalam cerita) guna memudahkan anak-anak memahami pesan yang disampaikan dalam cerita.

Gaya Visual/Grafis

Gaya visualisasi atau grafis yang digunakan dalam pembuatan ilustrasi dalam cerita adalah gaya kartun (*cartoon*). Penggambaran ilustrasi karakter dibuat dengan sederhana namun memiliki kesan lucu dan menarik sehingga terasa lebih dekat dengan khalayak sasaran yaitu anak-anak. Penggambaran situasi dibuat dengan sederhana namun tetap jelas sehingga akan lebih memudahkan khalayak sasaran untuk memahami situasi yang digambarkan dalam cerita. Pemilihan gaya visual kartun ini diharapkan dapat menarik perhatian anak-anak dikarenakan penggunaan gaya visual ini kerap ditemui dan akrab dilihat oleh anak-anak dalam berbagai media seperti media cetak ataupun elektronik.

Teknik Visualisasi

Teknik visualisasi pembuatannya menggunakan teknik *manual* dan *digital* dimana penggambaran karakter, obyek dan sketsa dilakukan secara manual sedangkan proses pewarnaan dan *finishing* secara komputerisasi. Penggambaran ilustrasi dalam cerita dilakukan dengan penggunaan teknik blok dalam gelap-terang warna, pewarnaan disesuaikan dengan warna-warna yang sesuai dan mewakili obyek tersebut tanpa pemakaian gradasi warna.

Judul Buku Cerita Bergambar

Pemilihan judul "4 Kata Ajaib" mengarah kepada 4 kata yang menjadi dasar dan diajarkan kepada anak-anak yaitu kata maaf, tolong, permissi, dan terima kasih. Di dalam pendidikan karakter anak, keempat hal tersebut sering dikenal sebagai kata ajaib yang memiliki pengaruh besar bagi anak. Anak-anak cenderung menyukai hal-hal baru dan unik bagi mereka sehingga dengan pemilihan judul "4 Kata

Ajaib” diharapkan anak-anak akan tertarik dan penasaran akan kata-kata ajaib apa yang terdapat dalam cerita tersebut.

Untuk sub-judul menggunakan “Apa yang harus kukatakan?” menekankan kepada pengenalan 4 kata ajaib sehingga pembaca dituntun secara tidak langsung untuk mencari tahu apa yang seharusnya dikatakan di balik kata-kata ajaib tersebut.

Sinopsis

Juno adalah seorang anak laki-laki badung yang tidak sopan terhadap orang tuanya. Juno seringkali tidak mau mendengarkan perkataan orang tuanya serta berkata tidak baik dan tidak peduli kepada kedua orang tuanya. Hingga suatu malam, Ibunya memberikan nasehat agar Juno mau belajar untuk berkata dengan lebih sopan kepada orang tuanya. Namun, Juno malah marah dan beranjak ke kamar serta mengurung diri hingga terlelap, tiba-tiba dia mendapati bahwa dirinya sendirian berada di sebuah tempat asing yang belum pernah dia datangi sebelumnya. Juno sangat ketakutan dan memanggil-manggil kedua orang tuanya namun tidak ada yang menjawab.

Akhirnya, Juno bertemu dengan seekor kelinci yang berkata dapat membantunya kembali pulang ke rumah karena searah dengan perjalanan yang ingin ia tuju. Dia pun mencoba menyusuri jalan setapak yang ada namun, terdapat 4 gerbang yang harus dilewati di tengah perjalanan. Akibat sifat buruk dari dirinya dan sikap durhaknya terhadap orang tua selama ini maka gerbang tidak akan terbuka baginya dan ia tidak akan kembali lagi ke dunia nyata untuk bertemu orang tuanya. Namun, Onyet yang iba menyuruh Juno untuk mencari 4 kata ajaib terlebih dahulu sebelum ia dapat melewatinya dan kembali ke rumah. Rintangan demi rintangan ia jalani dan Juno belajar banyak hal dari situ.

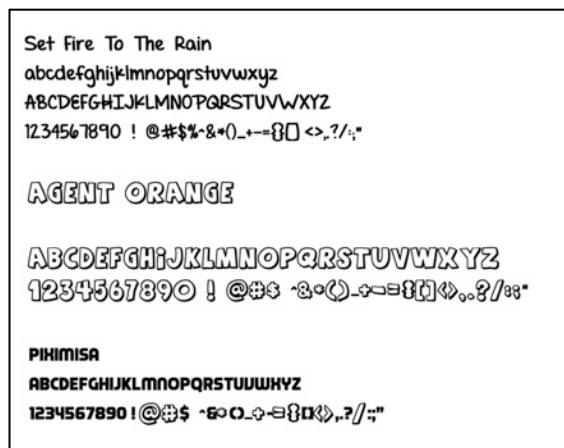
Tone Warna

Warna yang dipakai adalah warna *fullcolour* dengan dominasi warna-warna kontras dan cerah. Mengingat segmentasi buku untuk anak-anak, maka warna cerah akan memunculkan kesan keceriaan dan menarik perhatian anak untuk membaca buku dengan semangat. Warna *fullcolour* juga membuat daya imajinasi anak menjadi meningkat dan semakin berkembang. Namun, penggunaan warna untuk perancangan ini lebih menggunakan tone warna cenderung gelap sesuai dengan nuansa yang ingin ditunjukkan dalam suasana cerita.

Tipografi

Tipografi yang digunakan untuk judul buku menggunakan tipografi tulisan tangan sedangkan, jenis font yang digunakan dalam naskah cerita menggunakan jenis huruf *sans-serif* karena memiliki tingkat keterbacaan yang relatif tinggi bagi pembaca

anak-anak. Huruf tidak terkesan formal, kaku, dan lebih santai untuk dibaca oleh anak-anak.



Gambar 1. Pemilihan font

Penjaringan Ide Karakter Tokoh

Karakter tokoh utama dan pendukung dibuat dengan gaya kartun yang banyak disukai anak-anak. Penggambarannya menggunakan referensi dari tokoh-tokoh kartun yang telah banyak muncul, dikenal, disukai oleh anak-anak. Namun, karakter tokoh tidak lepas dari unsur Indonesia dengan memberikan beberapa unsur yang menunjukkan bahwa karakter tersebut berada di Indonesia sehingga lebih diterima oleh pembaca bahwa cerita yang terjadi itu diceritakan di Indonesia.

Desain Karakter Tokoh

Karakter Utama Juno merupakan anak lelaki Indonesia yang berusia 7 tahun. Menonjolkan karakter badung dan nakal khas anak Indonesia. Dimana disini mengambil referensi dari anak-anak Sekolah Dasar yang ada di daerah perkotaan dengan situasi menengah ke bawah. Karakter menggunakan pakaian bola yang kian populer dikalangan anak-anak yang menunjang unsur Indonesia.



Sumber :

<http://micania.wordpress.com/2013/02/12/sistem-pendidikan-indonesia/>

Gambar 2. Penjaringan ide tokoh Juno 1

Dimana disini mengambil referensi dari anak-anak Sekolah Dasar yang ada di daerah perkotaan dengan situasi menengah ke bawah. Karakter menggunakan pakaian bola yang kian populer dikalangan anak-anak yang menunjang unsur Indonesia.



Sumber : <http://vhadiyani.blogspot.com/2013/03/salagaulnya-anak-indonesia-fakta-unik.html>

Gambar 3. Penjaringan ide tokoh Juno 2



Gambar 4. Desain karakter utama Juno

Untuk karakter Mama Juno digambarkan sebagai Seorang ibu yang memiliki perhatian dan hati yang baik terhadap anaknya. Hati seorang ibu yang ingin anaknya menjadi anak yang baik, sopan, dan santun terlebih lagi terhadap kedua orang tuanya. Namun, seringkali omelan dan nasihatnya dianggap sebagai suatu hal yang menyebalkan bagi sang anak. Ia digambarkan sebagai sosok ibu paruh baya, penuh kasih sayang, namun bisa berubah menjadi ibu yang cerewet apabila marah dan mengomel. Sosok Ibu yang ditampilkan juga terinspirasi oleh karakter ibu yang pernah dirancang dalam animasi ataupun komik yang populer di kalangan anak-anak, seperti: *Doraemon*, *Dora the explorer*, dan lainnya. Dengan hal itu, maka anak-anak lebih familiar dengan karakter ibu yang ada di dalam cerita.



Sumber : <http://www.lfo-indonesia.com/gerakan-kemanusiaan-lim-su-ngim.html>

Gambar 5. Penjaringan ide tokoh mama Juno

Selain itu, juga terdapat 2 tokoh pendukung berupa monyet dan kelinci dimana keduanya merupakan jenis hewan yang banyak dikenal oleh anak dan sesuai dengan karakter dalam cerita.



Sumber : <http://eofdreams.com/monkey.html>

Gambar 6. Penjaringan ide tokoh Onyet



Sumber : <http://rabbitbreeders.us/keeping-rabbits-cool>

Gambar 7. Penjaringan ide tokoh Miko

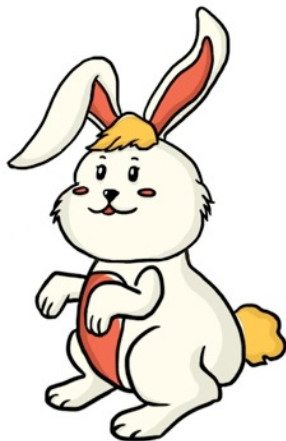
Desain Layout Final



Gambar 8. Desain karakter mama Juno



Gambar 9. Desain karakter Onyet



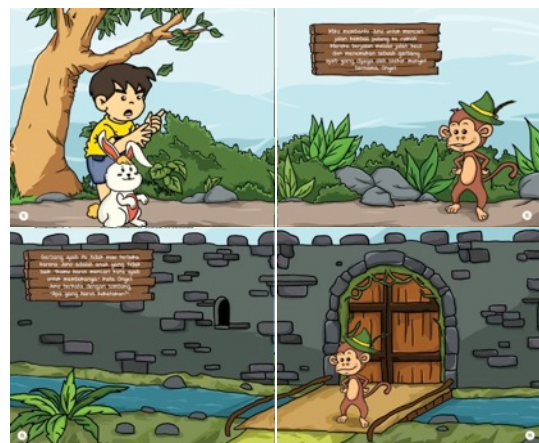
Gambar 10. Desain karakter Miko



Gambar 11. Layout halaman 1-4



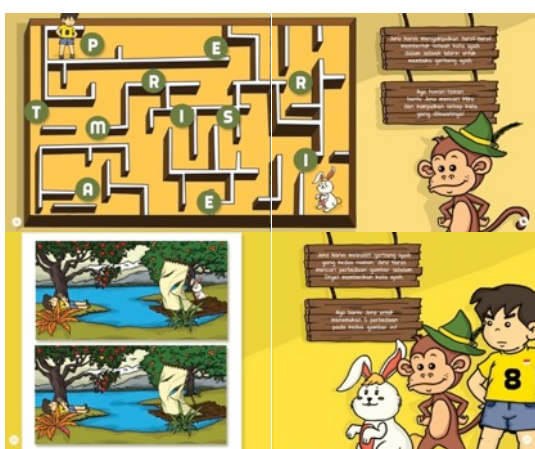
Gambar 12. Layout halaman 5-8



Gambar 13. Layout halaman 11-14



Gambar 14. Layout halaman 25-28



Gambar 15. Layout halaman permainan



Gambar 16. Layout halaman hitam-putih



Gambar 17. Cover depan dan belakang

Media Pendukung Promosi dan Distribusi

Media pendukung berfungsi sebagai pendamping media utama dengan tujuan sebagai bentuk promosi dan pengenalan dari media utama. Media pendukung untuk buku cerita bergambar ini adalah poster, brosur,

stiker, dan x-banner. buku cerita bergambar ini akan didistribusikan dan dipasarkan ke toko-toko buku seperti Gunung Agung, Gramedia, Togamas dan toko buku secara online di Indonesia. Selain itu, akan ditawarkan dan melakukan promosi melalui lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah-sekolah dan perpustakaan umum untuk memudahkan dalam menggapai target sasaran.



Gambar 18. Poster promosi



Gambar 19. X-banner



Gambar 20. Stiker



Gambar 21. Brosur

Kesimpulan

Perancangan buku cerita interaktif dengan mengangkat topik mengenai etika berkomunikasi anak terhadap orang tua ini menjawab permasalahan semakin menurunnya etika berbicara dan komunikasi antara orang tua dan anak. Hal ini semakin hari menyebabkan terjadi kesenjangan hingga membuat anak menjadi tidak sopan dan durhaka terhadap orang tua mereka. Dalam hal ini, pembelajaran berkomunikasi dimulai dari hal yang paling kecil dan lingkup kecil yaitu, keluarga. Serta pembelajaran komunikasi yang paling dasar itu dimulai saat anak masih menginjak usia keemasan mereka. Buku cerita ini dapat digunakan sebagai media interaksi sekaligus pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Mengajarkan bagaimana seharusnya bentuk berkomunikasi yang baik dan sopan terhadap orang tua dimana pentingnya mengucapkan kata dasar seperti: Maaf, Tolong, Permisi, dan Terima kasih.

Buku cerita ini dirancang agar lebih memudahkan anak untuk memahami pentingnya penggunaan kata-kata tersebut dan dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Anak-anak sekolah dasar yang dalam masa pencarian jati diri dan sering meniru apapun dihadapan mereka akan mendapatkan sebuah media yang dapat membekali mereka sebuah pendidikan budi pekerti dengan cara lebih menyenangkan dan interaktif. Sehingga pada akhirnya, anak-anak akan mulai untuk belajar dan membiasakan diri mengucapkan 4 kata ajaib tersebut yang berguna bagi pembentukan karakter mereka pula.

Dalam perancangan buku cerita interaktif yang akan datang tentunya harus lebih memiliki terobosan baru yang lebih baik dan kreatif baik dalam cerita dan medianya. Serta kekreatifan dalam mengangkat topik mengenai pembelajaran budi pekerti dan masalah etika khususnya di Indonesia. Salah satu hal yang harus diperhatikan adalah aspek- aspek penting dari

target audiens yang akan diambil. Dengan memperhatikan berbagai aspek psikologis, behavior, geografis, dan demografis maka, tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan tersebut akan lebih efektif bagi target audiensnya. Selain itu, dalam hal desain juga harus diperhatikan, seperti bentuk gambar, warna, jenis huruf, layout, dan sebagainya demi menunjang keindahan estetis juga disesuaikan dengan minat target audiensnya. Sehingga desain di dalam media tersebut dapat cocok dan diterima dengan baik dengan target audiens.

Buku cerita interaktif yang dirancang ini mengangkat masalah etika yang ditujukan bagi masyarakat Indonesia dan masih banyak lagi permasalahan etika atau lainnya yang perlu diperhatikan dalam pembentukan karakter anak bangsa yang baik. Sehingga diharapkan untuk kedepannya semakin banyak perancangan yang mengangkat topik mengenai pembelajaran budi pekerti dan etika dengan lebih baik lagi guna membekali mereka untuk pertumbuhan karakter anak bangsa di Indonesia.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang telah berperan sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini, antara lain: Ibu Maria Nala D., S.Sn., M.Hum. dan Bapak Jacky Cahyadi, S.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penulisan tugas akhir ini. Segenap dosen di Fakultas Desain Komunikasi Visual Petra Surabaya yang telah memberikan masukan dalam sidang serta dengan sabar dan tekun memberikan bimbingan dalam pembuatan tugas akhir ini. Kepada keluarga tercinta yang telah memberikan bantuan lewat doa-doa dan atas dukungan serta teman-teman yang berjuang bersama selama di UK. Petra selama 4 tahun menjalani suka dan duka bersama-sam, saling membantu serta mendukung satu sama lain sehingga dapat berjuang hingga akhir. Dan terakhir kepada setiap orang yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dan telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Daftar Pustaka

- Aisyah, Siti, dkk. (2007). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Danesi, Marcel. (2010). *Pesan, Tanda, & Makna*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Fikriyati, Mirroh. (2013). *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta : Laras Media Prima.
- Galeri Akal. (2013, Juni 10). Menumbuhkan Sikap

Sopan Pada Anak. Pesan disampaikan dalam http://www.galeriakal.com/index.php/moms/tips_detail/Menumbuhkan-Sikap-Sopan-Pada-Anak/

Mulyanti, Sri. (2013). *Perkembangan Psikologi Anak*. Yogyakarta : Laras Media Prima.

Sari, Deliana Praditha. (2013, Agustus 2013). Anak Sering mengumpat? Ini Tips Mengatasinya”. Pesan disampaikan dalam berita online dari <http://m.bisnis.com/lifestyle/read/20130803/236/154880/anak-sering-mengumpat-ini-tips-mengatasinya/>

Suryadi. (2007). *Cara Efektif Memahami Perilaku Anak Saat Ini*. Jakarta : Edsa Mahkota.