

Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun

Mercia Berlian Anggara¹, Heru Dwi Waluyanto², Aznar Zacky³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131 Surabaya

Email: mercianggara@gmail.com

Abstrak

Judul: Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia 4-6 Tahun

Pendidikan karakter merupakan suatu jawaban bagi permasalahan integritas di Indonesia serta yang lebih penting lagi, mampu membentuk kepribadian anak agar ke depannya mampu menjadi pribadi yang berkualitas. Melalui pendidikan karakter yang dilakukan sejak dini, kepribadian anak akan terbentuk dengan matang dan menghasilkan satu kesatuan sikap yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan serta pilihan, salah satunya juga mampu membentuk integritas. Integritas di sini tidak hanya berbicara mengenai kejujuran saja, namun merupakan gabungan dari sikap-sikap yang ada dalam pendidikan karakter, yang berhubungan erat dengan pengaplikasian integritas yang sebenarnya di dunia nyata seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kecerdasan, kerja keras, gotong royong, pantang menyerah, dan yang pada akhirnya juga akan membentuk karakter anak yang berkualitas pula.

Kata kunci: Pendidikan Karakter, Buku Cerita Bergambar, Interaktif, Integritas.

Abstract

Title: Designing an Interactive Picture Story Book of Character Education for Children Age 4-6 Years Old

Character education is an answer to the problem of integrity in Indonesia and more importantly, able to shape the personality of the children so in the future they can be a qualified person. By educating them about character education earlier, the children's personality are formed by mature and shaping a qualified and united personality and able to face challenges and choices, one of which is also capable of forming integrity. Here, integrity not only speaking only about honesty, but a combination of attitudes that exist in character education, which is closely related to the integrity of the actual application in the real world such as discipline, responsibility, intelligence, hard work, mutual assistance, never giving up, and which will ultimately shape the character of quality as well.

Keywords: Character Education, Picture Story Book, Interactive, Integrity.

Pendahuluan

Pendidikan pada umumnya dimulai sejak kecil. Menurut Peraturan Pendidikan Nasional, usia 4-6 tahun merupakan waktu bagi anak untuk mengikuti taman kanak-kanak yang juga dianggap sebagai *golden age*. Pada usia inilah anak menyerap segala sesuatunya yang kita ajarkan kepada mereka entah hal tersebut baik atau buruk serta merupakan masa

keemasan potensial untuk menerima berbagai pendidikan yang hasilnya akan membekas lama. Hal-hal yang telah mereka dapatkan tersebut akan dibawa sampai mereka besar dan mengalami berbagai proses lain hingga akhir hayatnya. Apa yang diajarkan pada usia dini menentukan masa depan mereka.

Pendidikan karakter menjadi salah satu usaha untuk membantu seseorang dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai etika inti serta menjadi hal penting dan dasar untuk diajarkan sejak dini.

(Tridhonanto 76). Nilai-nilai pendidikan karakter terdiri dari 18 poin yaitu : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja Keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai Prestasi, Bersahabat/Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab.

Pada usia 4-6 tahun ini anak belum waktunya untuk belajar calistung (baca, tulis, hitung) seperti yang disampaikan Mohammad Nuh, Menteri Pendidikan dan Budaya, bahwa anak-anak di Taman Kanak-Kanak belum waktunya menerima mata pelajaran apapun. Sehingga di masa-masa tersebut anak hanya akan banyak bermain dan diajarkan mengenai pengetahuan dasar dan pengetahuan moral sebagai peletakan dasar pemikiran anak dimana pendidikan karakter akan menjadi langkah yang tepat untuk memberikan bekal awal. Beberapa poin yang terdapat pada pendidikan karakter sendiri masing-masing dapat diintegrasikan menjadi satu kesatuan utuh pembentuk sikap anak misalnya : integritas, dengan tujuan untuk meringkas pengetahuan yang didapat agar lebih fokus dan jelas dalam penyampaiannya.

Integritas merupakan “satunya kata dengan perbuatan” atau sederhananya adalah melakukan sesuatu dengan jujur, gigih, dan berkompetisi dengan sehat. Integritas yang dimaksudkan disini merupakan penggabungan antara karakter dan iman yang wajib menjadi bekal seluruh individu selain kecerdasan kognitif atau pengetahuan umum apalagi di era globalisasi yang penuh dengan kompetisi, tantangan, serta godaan. Hal ini dapat dilihat dengan jelas ketika seseorang berada di lingkungan sekolah, kerja, atau masyarakat luas.

Namun sayangnya di zaman sekarang, integritas semakin memudar seiring berjalannya waktu. Mengutip dari Solahudin (Tempo, 2011, para. 6), salah satu pendiri Gerakan Integritas Nasional, yang mencontohkan banyaknya kepala daerah yang tersangkut kasus korupsi sebagai bentuk integritas yang kurang serta lemahnya penegakan hukum. Banyak orang yang mengabaikan integritas baik sengaja atau tidak demi mengejar kepentingan semata. Adapula kasus Anggito Abimanyu dosen Universitas Gajah Mada yang mengundurkan diri karena malu telah melakukan plagiat ketika mengisi artikel di salah satu surat kabar ternama.

Beberapa hal yang dapat menjadi penyebab yaitu nilai integritas yang tidak ditanamkan dengan kuat dan berulang, kurang penerapan, kurang konsekuensi yang diberikan serta kurangnya media pendukung ketika anak masih di usia dini, di usia yang potensial untuk menyerap nilai-nilai moral dan menerapkannya demi masa depan. Kebanyakan dari pembelajaran yang diterima anak-anak usia dini bersifat menghibur dan mengajarkan pengetahuan umum saja seperti berhitung, membaca, mengeja, dan sebagainya. Namun sedikit yang mampu memberikan pendidikan karakter di dalamnya, apalagi mengenai integritas secara keseluruhan.

Media pembelajaran anak yang ada mayoritas menitikberatkan pada karakter yang menarik, media pendukung yang menarik, atau bertujuan untuk mencerdaskan mereka. Padahal nantinya selain cerdas, anak juga harus memiliki sikap dan karakter yang baik untuk dapat menjadi pribadi yang berkualitas. Untuk mencapai tujuan tersebut maka pemahaman dan penerapan integritas sejak dini sangat diperlukan.

Dalam penerapannya, pendidikan karakter menggabungkan aspek olah pikir, olah raga, olah hati, dan olah rasa. Olah pikir berhubungan dengan pendidikan formal ataupun non-formal yang terdiri dari cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikiran terbuka, produktif, berorientasi pada IPTEK, dan reflektif. Olah raga terdiri dari disiplin, bersih, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, ceria dan gigih. Olah hati terdiri atas beriman, bertakwa, jujur amanah, adil, tanggung jawab, empati, berani resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik. Olah rasa terdiri dari saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, mengutamakan kepentingan umum, bangga memakai bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan etos kerja. (Tridhonanto, 79).

Untuk membentuk sikap integritas yang dibutuhkan, maka diperlukan integrasi (penggabungan) dari nilai-nilai pendidikan karakter dari tiap aspek pendidikan karakter yang ada seperti cerdas dari olah pikir; jujur, adil, tanggung jawab, dan pantang menyerah dari olah hati; gotong royong dan kerja keras dari olah rasa; disiplin dan bersahabat dari olah raga. Nilai-nilai ini diintegrasikan menjadi satu, bertujuan untuk mengajarkan sadar diri, disiplin diri, tanggung jawab, toleransi, dan kerjasama yang kemudian dapat menjadi nilai integritas yang perlu diajarkan sejak dini dan disampaikan melalui konsep pembelajaran kognitif, psikomotor, dan afektif yang akan menjadi satu kesatuan di dalam buku cerita bergambar interaktif.

Pengetahuan akan integritas yang disampaikan melalui pendidikan karakter nantinya tentu akan memberikan bekal yang baik untuk masa depan anak dan membentuk individu yang berkualitas. Setiap individu yang memiliki karakter dan sikap yang baik serta berintegritas tentu akan menjadi orang yang siap menghadapi tantangan, dapat dipercaya, dan tidak mudah menyerah. Orang-orang seperti ini yang banyak dicari dan disegani.

Pemilihan media buku cerita bergambar dilandasi oleh pernyataan Heru Prakoso, salah seorang pendongeng mahsyur, bahwa dengan menyampaikan pelajaran moral melalui media pendidik seperti buku dapat mendidik anak dengan baik tanpa memberikan kata-kata larangan. Buku cerita bergambar interaktif juga mampu mendekatkan hubungan antara orangtua dan anak dengan cara membacakan buku untuk anak atau memainkan permainan interaktif bersama-sama. Sehingga orangtua yang sibuk dapat membantu

memberikan contoh yang baik dengan porsi waktu yang sedikit.

Di zaman modern yang serba elektronik, banyak orangtua yang memilih *tablet* atau *smartphone* sebagai sarana untuk bermain atau pengalihan supaya anak tidak melakukan hal-hal yang dapat mengganggu orang lain. Buku cerita disini berperan untuk mengembalikan lagi posisi buku cerita sebagai media edukatif yang sedikit tergantikan oleh media elektronik dan menumbuhkan minat anak terhadap buku cerita atau permainan non-elektronik yang masih menarik untuk dinikmati dan tentunya edukatif.

Di kalangan masyarakat sendiri buku cerita bergambar interaktif dengan tema pendidikan karakter masih minim, apalagi yang mengutamakan nilai integritas. Penggunaan konsep interaktif bertujuan agar *target audience* yang dalam usia *golden age* mampu menyerap dan mengingat apa yang disampaikan di dalam buku dengan baik, karena anak memiliki kemampuan untuk mengingat gambar atau aktifitas yang mereka lakukan dengan baik. Melalui buku ini pula diharapkan anak menjadi sadar dan paham akan integritas sejak dini.

Berdasarkan Pasal 11 Undang-Undang Dasar 1945 ayat 1 yang menyatakan bahwa setiap orang berhak mendapatkan pendidikan tanpa membedakan suku, ras, dan agama. *Target audience* dari perancangan ini adalah seluruh anak-anak usia dini yang berusia 4-6 tahun baik laki-laki maupun perempuan yang berada di seluruh Indonesia, dengan strata ekonomi menengah ke atas.

Berbeda dengan perancangan yang lain dengan tema serupa, Sejauh ini belum ada perancangan atau buku cerita bergambar yang mengajarkan pendidikan karakter dengan nilai integritas sebagai fokusnya. Belum ada perancangan atau buku cerita lain yang menyampaikan pendidikan karakter sambil bermain atau kegiatan interaktif yang menyenangkan dan santai. Kedua hal ini cukup membedakan dan menjadikan perancangan ini berbeda dengan yang lain.

Metode Penelitian

Metode pengumpulan data adalah cara untuk mendapatkan informasi dari suatu masalah, yang diperoleh secara langsung dan tidak langsung dari objek penelitian.

Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung dari sumber. Data primer yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi pada kebiasaan anak serta perilaku orang dewasa yang berkaitan dengan integritas yang dapat diterapkan pada anak-anak untuk diangkat menjadi cerita. Serta observasi pada kebiasaan anak dalam memilih buku cerita bergambar.

Selain itu melakukan wawancara kepada beberapa sumber seperti guru TK, PAUD atau orangtua mengenai perilaku, kebiasaan, dan buku cerita seperti apa yang diharapkan mereka ada sebagai media pembelajaran karakter anak mereka.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Data sekunder dalam perancangan ini diperoleh dari buku, laporan, jurnal, dan lain-lain.

a. Melalui Kepustakaan

Buku-buku sebagai sumber data mengenai perilaku integritas secara keseluruhan baik pada orang dewasa (khususnya) untuk diterapkan pada buku cerita tersebut maupun pada anak. Hasilnya berupa ketikan yang dicantumkan dan penerapan langsung pada perancangan nantinya.

b. Internet

Mencari data-data, artikel, atau berita yang berkaitan dengan realita integritas yang ada untuk dikaitkan dengan buku cerita bergambar interaktif.

Analisis Data

Menggunakan metode 5W + 1H yang meliputi *What* (apa permasalahan yang terjadi), *Who* (siapa *target audience* yang dipilih), *Where* (dimana tempat terjadinya permasalahan), *When* (kapan permasalahan terjadi), *Why* (mengapa permasalahan terjadi), dan *How* (bagaimana solusi terhadap permasalahan).

Ditambah penggunaan metode kualitatif untuk menggambarkan obyek, permasalahan, dan informasi yang akan disampaikan di dalam perancangan berdasarkan data yang telah didapat.

Teori

Tinjauan Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku cerita bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain cerita secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat anak untuk membaca. (Stewing 57).

Tinjauan Kondisi Buku Cerita Bergambar di Indonesia

Buku-buku cerita bergambar yang ada di Indonesia berkembang dengan pesat. Hal itu dapat dilihat dari koleksi-koleksi buku cerita bergambar yang terdapat di toko buku di Indonesia yang menawarkan beragam jenis buku cerita bergambar.

Pengarang lokal Indonesia terlihat mulai banyak mengeluarkan buku cerita bergambar dan mulai mendapatkan perhatian. Beberapa diantara mereka terlihat mulai mengadaptasi buku-buku impor dalam menyampaikan ceritanya dengan menggunakan teknik-teknik *pop-up* dan lain-lain. Namun sayang sekali, keberadaan buku lokal masih tetap dikalahkan oleh buku-buku impor yang menawarkan cerita favorit, warna yang memikat, modern, dan penyajian yang menarik minat. Hal ini juga dapat dilihat dari gaya gambar dan sinergi buku cerita bergambar impor dengan media lain, seperti ada acara televisinya atau film.

Walaupun buku cerita anak sudah menunjukkan perkembangan, namun hal tersebut tidak sebanding dengan meningkatnya minat baca buku anak. Persentase jumlah anak yang lebih suka menonton televisi atau film dan bermain lewat *gadget* lebih banyak dibanding yang suka membaca.

Sejauh ini buku cerita bergambar lokal untuk anak usia dini yang benar-benar berkualitas masih jarang ditemukan, kebanyakan adalah buku impor yang mahal harganya atau buku terjemahan. Banyak yang belum menawarkan cerita yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak atau memberikan pengetahuan moral secara total kepada anak.

Hubungan Antara Buku Cerita Bergambar dengan Sasaran Perancangan

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media efektif bagi seorang anak untuk belajar baik belajar membaca, menulis, ataupun menyerap pengetahuan. Buku yang bergambar dapat memberikan mereka motivasi lebih dalam belajar dan membantu untuk memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita tersebut. Melalui cerita, anak akan mampu mengembangkan imajinasinya dan menyerap nilai positif dari sebuah cerita.

Selain itu, buku cerita juga mampu meningkatkan minat baca anak-anak, terlebih lagi jika ceritanya menarik akan memacu anak untuk membaca buku lainnya. Dengan membiasakan anak untuk membaca dapat membantu untuk mengurangi dampak teknologi yang selalu berkembang seperti komputer, tablet, atau *smartphone*.

Di usia yang masih dini, anak perlu mendekatkan diri dengan orangtuanya padahal di satu sisi para orangtua mungkin tenggelam dalam kesibukan masing-masing sehingga perhatian terhadap menjadi berkurang. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang menjadi jembatan antara orangtua dan anak untuk dapat meluangkan waktu bersama. Bimbingan orangtua masih diperlukan ketika anak mulai membaca buku. Buku cerita menjadi pilihan efektif untuk mendidik karakter tenang dan penyayang pada sesama serta dapat menarik minat sang anak untuk meniru hal baik yang terdapat pada si tokoh.

Artworks yang terdapat pada buku cerita anak lebih banyak digunakan dan disarankan karena dapat lebih

memancing imajinasi dibandingkan fotografi yang terlalu real.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran efektif untuk anak usia dini yakni 4-6 tahun karena buku cerita bergambar mampu memberikan contoh atau panutan yang sesuai untuk proses imitasi anak dan memancing imajinasi mereka. Buku cerita bergambar juga mampu merangsang stimulus membaca serta belajar anak lewat gambar, warna, cerita, karakter, dan *setting* yang menarik. Lewat buku cerita pula anak dapat belajar dengan santai, senang, namun unsur edukatif tetap terpenuhi.

Tinjauan tentang Anak Usia 4-6 Tahun dan Perkembangannya

Sejak lahir hingga dewasa bahkan sampai akhir hayatnya, manusia akan selalu mengalami perkembangan. Masa emas perkembangan dari seseorang sendiri adalah saat ketika mereka mudah sekali untuk menyerap info yang didapat dan sifatnya membekas lama berada ketika ia kecil khususnya usia 4-6 tahun yang disebut *golden age*. Ditandai dengan mampunya anak melakukan kegiatan fisik, perkembangan bahasa, perkembangan daya pikir, dan bentuk permainan yang masih individu (bukan permainan sosial namun dilakukan bersama).

Ciri yang menonjol anak pada usia 4-6 tahun adalah anak mempunyai jiwa berpetualang yang kuat. Perkembangan kognitif anak sangat pesat, dapat dilihat ketika anak banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang apa yang dilihat atau didengarnya. Minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya membuat anak senang bepergian sendiri untuk mengadakan eksplorasi terhadap lingkungan disekitarnya. Dari segi perkembangan motorik, anak masih perlu aktif melakukan berbagai aktivitas yang bermanfaat untuk mengembangkan otot kecil maupun besar, banyak yang dilakukan dan tidak bisa diam.

Sejalan dengan perkembangan fisiknya, anak usia ini makin berminat terhadap teman sebayanya. Anak sudah menunjukkan hubungan dan kemampuan bekerjasama dengan teman lain terutama yang memiliki kesenangan dan aktivitas yang sama. Kemampuan lain yang ditunjukkan anak adalah meningkatnya kemampuan berbahasa, anak sudah mampu memahami pembicaraan dan pandangan orang lain yang disebabkan semakin meningkatnya keterampilan berkomunikasi. Mereka masih berada pada fase hubungan akrab dengan ayah dan ibunya dan harus sering bertemu orangnya.

Kehidupan individual dan sosial anak masih belum terpisahkan. Anak cuma bisa meminati benda-benda dan peristiwa sesuai dengan fantasi-fantasi dan dunia keinginannya. Boleh dikatakan anak tersebut membangun dunianya sesuai dengan khayalan dan keinginannya. (Kartono 110)

Untuk anak usia 4-6 tahun ini, fungsi bermain memiliki pengaruh yang besar untuk perkembangan anak. Permainan adalah kesibukan yang dipilih

sendiri oleh tujuan. Kegiatan bermain bayi-bayi dan anak-anak kecil lebih tepat jika disebut sebagai usaha mencoba-coba dan melatih diri. Pada hakekatnya, bermain disertai dengan intensitas kesadaran, minat penuh, dan usaha yang keras.

Ada beberapa teori yang menjelaskan arti serta nilai permainan, salah satunya yaitu :

Teori Rekreasi

Teori ini mengatakan bahwa permainan memiliki arti sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja, dan keseriusan hidup. Rekreasi juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pengisi waktu luang yang melibatkan fisik, mental, emosional dan sosial yang mengandung sifat pemulihan kembali kondisi seseorang dari segala beban yang timbul akibat kegiatan sehari-hari dan dilaksanakan dengan kesadaran sendiri tanpa paksaan. Melalui kegiatan rekreasi akan diperoleh kesenangan dan kepuasan bagi pelakunya.

Berikut adalah ciri-ciri atau karakteristik kegiatan yang dapat dikatakan sebagai rekreasi, yaitu:

- a. Suatu aktivitas yang melibatkan fisik, mental/emosional dan sosial
- b. Dilakukan karena terdorong oleh keinginan atau motif dimana motif tersebut juga akan menentukan bentuk dan macam aktivitas yang dikehendaki
- c. Hanya dilakukan pada waktu luang
- d. Rekreasi dilakukan secara sungguh-sungguh, mempunyai maksud dan tujuan tertentu
- e. Dilakukan dengan bebas dari segala macam paksaan, bebas dengan pengertian dalam batas norma, nilai dan peraturan yang berlaku di masyarakat
- f. Rekreasi bersifat fleksibel, ini berarti bahwa rekreasi tidak dibatasi oleh tempat, macam kegiatan, dan dapat dilakukan dimana saja sesuai dengan kegiatan yang dilakukan baik perorangan maupun kelompok.
- g. Bersifat universal artinya dapat dilakukan semua orang.
- h. Mempunyai manfaat yang positif.

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan hal yang sangat komplek. Bermain apa saja tentunya akan memiliki peranan serta manfaat tersendiri. Sebab dengan bermain tentunya akan diperoleh banyak manfaat. Contoh dari permainan rekreasi adalah permainan-permainan di *gadget* atau *smartphone* seperti *Angry Birds*, *Plants Vs Zombies*, dan sebagainya.

Usia 4-6 tahun merupakan masa-masa penting anak yang berkaitan dengan masa depan mereka. Di usia inilah segala faktor pembelajaran, perlakuan, dan pengasuhan anak akan berperan di masa depan mereka. Selain kecerdasan kognitif, kecerdasan moral juga perlu diperhatikan karena berkaitan erat dengan bagaimana sang anak akan mempergunakan kecerdasan intelegensinya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mengajarkan suatu hal kepada anak usia 4-6 tahun, perlu menggunakan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka : apa yang mereka sudah bisa lakukan dan mana yang belum

waktunya mereka untuk bisa. Salah satu cara efektif untuk memberikan pelajaran kepada mereka adalah melalui bermain yang memiliki berbagai nilai, salah satunya yang penting adalah rekreasi.

Tinjauan tentang Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter berasal dari karakter. Kata karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti "*to mark*", menandai atau memfokuskan bagaimana mengaplikasikan nilai dalam bentuk tingkah laku, sehingga orang yang tidak jujur, rakus, kejam, dan perilaku jelek lainnya dapat dikatakan orang berkarakter jelek. Begitu pula dengan sebaliknya dia yang sesuai dengan kaidah akan dikatakan berkarakter mulia (Tridhonanto 74).

Untuk membentuk karakter melalui pendidikan karakter sendiri diperlukan empat unsur yaitu :

- Olah pikir (*intellectual development*): cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, serta reflektif.
- Olah jiwa (*spiritual and emotional development*): beriman dan bertakwa, jujur, amanah, adil, bertanggung jawab, berempati, berani mengambil resiko, pantang menyerah, rela berkorban, dan berjiwa patriotik.
- Olah karsa atau rasa (*affective and creativity development*) : saling menghargai, toleran, peduli, suka menolong, gotong royong, nasionalis, mengutamakan kepentingan umum, bangga menggunakan bahasa dan produk Indonesia, dinamis, kerja keras, dan beretos kerja.
- Olah raga dan kinestetik (*physical and kinesthetic development*) : disiplin, sportif, tangguh, andal, berdaya tahan, bersahabat, ceria, dan gigih.

Tinjauan tentang Integritas

Integritas merupakan sikap yang perlu dimiliki setiap orang yang merupakan gabungan dari nilai-nilai pendidikan karakter seperti : cerdas, jujur, adil, tanggung jawab, pantang menyerah, gotong royong, kerja keras, disiplin, dan bersahabat. Beberapa nilai diantaranya sudah diajarkan sejak kecil dan selalu diterapkan bagaimanapun situasinya. Dengan adanya sikap integritas yang tinggi membuat seseorang akan selalu siap menghadapi tantangan, pilihan, dan persoalan tertentu sekalipun situasi tersebut sangat sulit dihadapi. Integritas juga mampu membuat seseorang dipercaya, disegani, dan menjadi bekal untuk masa depan yang cerah.

Tinjauan tentang Integritas

Di Indonesia, kasus yang mencerminkan rendahnya sikap integritas, penerapan pendidikan karakter, serta minimnya nilai moral banyak terjadi dimana-mana apalagi di zaman sekarang. Integritas masih belum menjadi budaya kebanyakan masyarakat. Tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja, namun siswa-siswi

yang masih di bangku sekolah juga sudah banyak melakukannya. Keadaan moral, khususnya integritas, semakin merosot dari waktu ke waktu. Penerapan dan pembelajaran akan nilai moral yang kurang ketika usia dini juga menjadi salah satu penyebab terjadinya hal tersebut.

Pembahasan

Target Audience

Target market (target primer) yang ditinjau secara demografis : mencakup anak perempuan dan laki-laki yang berusia 4-6 tahun. Secara geografis merupakan mereka yang berada di kota-kota besar Indonesia. Dilihat dari sisi psikografis meliputi anak-anak yang tertarik mendengarkan cerita atau membaca dan melihat gambar, memiliki rasa ingin tahu yang besar, cerdas dan aktif. Dari sisi *behavior* adalah mereka yang menyukai cerita dan gambar yang menarik, dengan daya beli kelas menengah ke atas, membutuhkan pendampingan orangtua atau guru dalam belajar.

Sedangkan yang merupakan *target audience* (target sekunder) adalah para orangtua yang memiliki anak usia 4-6 tahun, guru taman kanak-kanak atau pengunjung toko buku serta anak-anak yang usianya di atas 6 tahun yang tertarik.

Tujuan Kreatif

Buku cerita bergambar ini bertujuan untuk mengedukasi mereka secara moral dan karakter demi menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter khususnya sikap integritas yang merupakan gabungan dari cerdas, jujur, adil, pantang menyerah, tanggung jawab, gotong royong, kerja keras, disiplin, dan bersahabat dalam kehidupan sehari-harinya.

Dengan adanya buku cerita ini diharapkan dapat membuat anak paham akan nilai integritas secara sederhana yang dibantu oleh orangtua atau guru dalam memahaminya, menumbuhkan minat baca buku anak, dan membuat anak merasa senang ketika belajar serta membaca.

Isi dan Tema Cerita

Memberikan pembelajaran secara interaktif akan nilai-nilai moral khususnya integritas yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari yang disajikan dengan cara yang berbeda yaitu menggunakan tema kehidupan sehari-hari dengan tokoh anak sebaya yang masih jarang ditemui di buku-buku bacaan untuk anak. Memberikan pelajaran kepada anak bahwa cerdas saja tanpa karakter yang baik tidak cukup, justru kecerdasan tersebut akan menjadi tidak berguna.

Strategi Visual

Dengan tema cerita kehidupan sehari-hari, serta menampilkan karakter dengan usia sebaya (4-6 tahun)

yang mampu dijadikan idola dan panutan, tanpa penggunaan tokoh binatang atau cerita.

Menyajikan anak gambar dan warna yang menarik dengan tulisan yang sedikit dan terletak di halaman tersendiri. Warna-warna terang dan gambar yang lucu serta *eye-catching* digunakan untuk menarik perhatian anak. Penggunaan gambar menjadi fokus utama dari perancangan ini yang dikombinasikan dengan penyampaian secara interaktif mengenai cerita ini kepada anak yang bertujuan untuk memancing rasa ingin tahu mereka. Selain buku cerita bergambar, diberikan pula stiker sebagai pelengkap untuk ditempelkan kepada bagian-bagian buku yang diperlukan sesuai petunjuk serta permainan simpel seperti mencocokkan kartu dan *puzzle* untuk memberikan anak pembelajaran namun dengan menyenangkan.

Baik buku cerita, *merchandise*, dan permainan yang menjadi satu kesatuan akan dikemas menjadi satu dalam 1 *box packaging* yang akan didesain menyerupai koper yang disesuaikan dengan tema cerita dan *target audience* yang bisa dibawa kemana-mana dengan *eye-catching* dan menarik perhatian lewat warna dan bentuk.

Judul dan Isi Buku Rancangan

Judul dari buku cerita bergambar interaktif ini adalah “*Story of Toby / Cerita tentang Toby*”. Mengisahkan tentang Toby seorang anak usia 6 tahun yang duduk di kelas 1 SD dengan tema cerita sehari-hari dan permasalahannya. Toby adalah anak yang cerdas namun masih kesulitan menerapkan perilaku disiplin yang memiliki teman sekelas sekaligus tetangga yang bernama Rocky.

Buku ini berisi tentang nilai-nilai pendidikan karakter yang mencerminkan nilai integritas yang perlu dimiliki anak. Setiap karakter mampu mencerminkan nilai-nilai integritas yang berbeda-beda, baik yang bertolak belakang maupun tidak. Dimana nanti inti dan pesan dari cerita juga disampaikan ulang dengan jelas pada bagian akhir buku. Tidak lupa dilengkapi kata pengantar untuk orangtua sebagai pendamping utama anak dalam membaca buku cerita bergambar ini yang berisi penjelasan mengenai pentingnya pendidikan karakter terutama integritas sejak dini. Diakhir cerita, akan ditampilkan sosok Toby yang telah dewasa, yang memberikan pesan secara langsung kepada anak.

Cerita disampaikan dengan konsep interaktif baik dari aspek verbal seperti penyampaian cerita dan kalimat-kalimat yang disampaikan serta aspek visual lewat menempelkan stiker pada bagian yang hilang. Dilengkapi dengan teknik *pop-up* sederhana dan disampaikan 2 bahasa : Inggris dan Indonesia.

Media Pendukung

1. Permainan

- Mencocokkan kartu : kartu terdiri dari 2 set yang masing-masing perlu dicocokkan, yang masing-masing merupakan lawan kata. Dicocokkan

berdasarkan warna dan symbol untuk memudahkan anak dan di dalamnya juga memuat info tentang nilai-nilai integritas yang akan disampaikan kepada anak berupa pemahaman sederhana akan tiap sikap yang disampaikan.

- *Puzzle* : sebagai tambahan untuk anak yang tidak terlalu suka bermain kartu. Gambar keseluruhan adalah salah satu bagian dari cerita yang mencerminkan nilai integritas yang ditekankan, yang bertujuan untuk memancing ingatan anak akan pesan dari cerita.

2. Merchandise

- Stiker : bertujuan untuk mendukung konsep interaktif yaitu untuk ditempelkan pada bagian-bagian yang hilang dalam cerita sehingga akan melengkapi keseluruhan cerita.
- Box : bertujuan sebagai wadah dari buku dan media pendukung berbentuk koper kecil yang juga dapat digunakan sebagai tas untuk anak-anak.

Sinopsis

Toby adalah seorang anak yang cerdas yang kini duduk di kelas 1 sekolah dasar. Ia adalah anak yang bersahabat dan mau menolong teman-temannya untuk belajar. Ia juga anak yang dekat dengan keluarganya. Suatu hari, menjelang tes di sekolah, Ibu Toby memintanya untuk belajar mempersiapkan tes. Setelah belajar beberapa saat Toby bosan dan kedatangan Rocky, teman Toby, yang mengajaknya untuk bermain.

Ketika bermain Rocky tidak sengaja memecahkan vas bunga Ibu Toby. Rocky pun langsung kabur dan membuat Toby dimarahi serta diberikan hukuman untuk bangun pagi karena Toby masih kesulitan untuk bangun pagi serta perilakunya yang tidak mau menurut. Hal itu juga berdampak pada nilai tes Toby yang menjadi jelek, tidak seperti biasanya.

Gaya Desain Gambar

Gambar yang disajikan di dalam buku cerita serta pelengkapannya menggunakan gambar ilustrasi, tanpa foto sama sekali. Tujuannya untuk memancing imajinasi dan memberikan pemahaman pada anak ke tingkat yang lebih tinggi. Menggunakan teknik pengerjaan vektor yang dilakukan dengan pengerjaan komputer sehingga ilustrasi yang dihasilkan akan memberikan kesan simpel, modern dan jelas, agar tidak memperumit pemahaman anak. Serta tambahan unsur dekoratif pada *background* atau benda-benda pendukung yang bukan merupakan fokus utama pada gambar. Warna-warna yang digunakan adalah warna cerah, terang yang mencerminkan gaya desain *pop art*.

Teknik Pengerjaan

Pengerjaan menggunakan teknik gabungan yaitu manual dan komputer. Sketsa awal digambar secara manual lalu kemudian *digitracing*, diproses dan

diwarnai di komputer menggunakan program Adobe Illustrator.

Warna

Menggunakan warna-warna terang dan cerah untuk menarik perhatian anak dan menyesuaikan dengan kepribadian anak usia 4-6 tahun seperti : biru, hijau, merah, dan kuning.

Tipografi

Untuk *font* judul dipilih 2 font yaitu : Multicolore untuk isi cerita dan Thirsty Script Extrabold untuk sub-bab (Kata Pengantar).

MULTICOLORE

Thirsty Script Extrabold

Sedangkan untuk teks narasi digunakan font Vag Rounded Bold untuk isi cerita dan Futura untuk sub-bab (Kata Pengantar)

VAG Rounded Bold

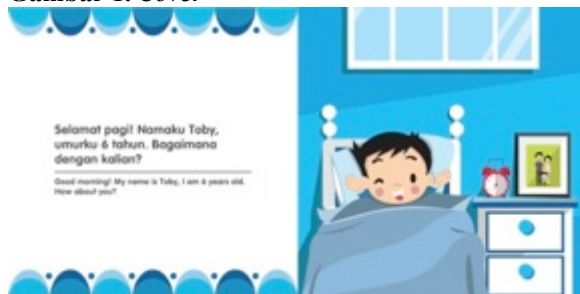
Futura

Hasil Final

Hasil final berupa buku berukuran 20 cm x 20 cm, jilid hardcover dengan teknik jahit. Jumlah halaman : 84 halaman. Disertai 1 set kartu yang terdiri dari 36 buah kartu dan 1 *puzzle board*.



Gambar 1. Cover



Gambar 2. Halaman 9-10



Gambar 3. Halaman 15-16



Gambar 8. Halaman 37-38



Gambar 4. Halaman 21-22



Gambar 9. Halaman 43-44



Gambar 5. Halaman 27-28



Gambar 10. Halaman 49-50



Gambar 6. Halaman 31-32



Gambar 11. Halaman 53-54



Gambar 7. Halaman 35-36



Gambar 12. Halaman 59-60



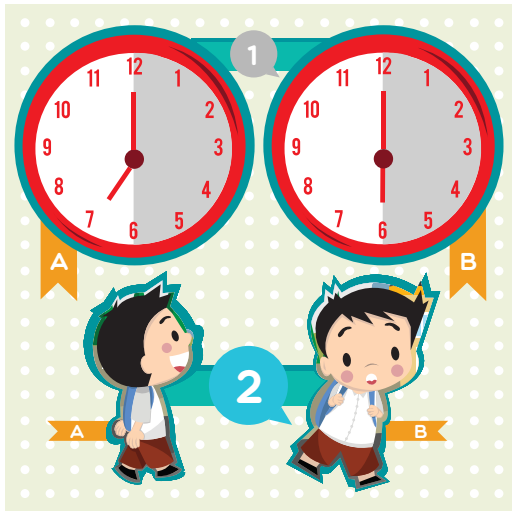
Gambar 13. Halaman 65-66



Gambar 14. Halaman 75-76



Gambar 15. Halaman 77-78



Gambar 16. Stiker halaman 1



Gambar 17. Kartu adil



Gambar 18. Kartu bermusuhan



Gambar 50. Puzzle

Kesimpulan

Pendidikan karakter merupakan suatu jawaban bagi permasalahan integritas di Indonesia serta yang lebih penting lagi, mampu membentuk kepribadian anak agar ke depannya mampu menjadi pribadi yang berkualitas. Pendidikan karakter kini sudah menjadi sorotan para pendidik namun banyak orang tua yang masih belum paham betul akan kegunaannya. Melalui pendidikan karakter yang dilakukan sejak dini, kepribadian anak akan terbentuk dengan matang dan menghasilkan satu kesatuan sikap yang berkualitas dan mampu menghadapi tantangan serta pilihan, salah satunya juga mampu membentuk integritas. Integritas di sini tidak hanya berbicara mengenai kejujuran saja, namun merupakan gabungan dari sikap-sikap yang ada dalam pendidikan karakter, yang berhubungan erat dengan pengaplikasian integritas yang sebenarnya di dunia nyata seperti kedisiplinan, tanggung jawab, kecerdasan, kerja keras, gotong royong, pantang menyerah, dan yang pada akhirnya juga akan membentuk karakter anak yang berkualitas pula. Melalui buku cerita bergambar interaktif inilah hal itu disampaikan. Buku ini berusaha untuk mengajarkan anak agar menyadari perilaku-perilaku yang perlu diterapkan sejak dini dengan cara pengulangan terus-menerus dan segi interaktif yang diaplikasikan pada buku cerita, permainan kartu, dan permainan puzzle. Buku ini juga berusaha memberikan prinsip kepada anak bahwa menjadi pintar saja tidak cukup, pintar tanpa karakter yang baik dan integritas tidak akan

berguna. Malah kepintaran tersebut bisa disalahgunakan. Namun tentu saja hal itu semua akan tercapai dengan bantuan para orangtua atau pendamping.

Saran

Di dalam buku cerita ini masih terdapat beberapa kekurangan dalam usaha untuk menyampaikan kepada anak-anak. Pendidikan karakter dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya serta integritas lebih banyak dipahami maknanya oleh orang dewasa. Bagi anak sendiri kata-kata tersebut masih susah untuk dicerna dan dimengerti. Sehingga terdapat kesulitan dalam pemilihan kata agar anak dapat mengerti bahasa yang cukup sulit untuk umurnya tersebut.

Harapan penulis dan beberapa guru Taman Kanak-Kanak yang telah diwawancarai untuk kebutuhan buku ini yaitu dapat diwujudkan secara nyata buku cerita ini, dan menjadi bagian dari pengajaran pendidikan karakter untuk anak karena buku cerita serupa masih dinilai sangat kurang, apalagi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Sehingga dapat membantu pembentukan karakter anak demi membentuk satu kesatuan integritas yang nyata demi masa depan mereka.

Ucapan Terima Kasih

Dalam kegiatan tugas akhir ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang terjadi, namun berkat dukungan, dorongan dan semangat dari orang terdekat, sehingga kesulitan dan hambatan tersebut dapat terselesaikan. Oleh karena itu saya mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Tuhan Yesus karena berkat-Nya maka laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Papa, Mama, dan dua kakak perempuan, Merry dan Merlin yang telah membantu memberikan masukan dan waktunya untuk membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Heru Dwi Waluyanto, M.Pd dan Bapak Drs. Aznar Zacky, M.Sn serta kepada para dosen penguji yaitu Bapak Obed Bima Wicandra S.Sn, M.A, Bapak Anang Tri Wahyudi, S.Sn, M.Sn, dan Bapak Andrian Dektisa S.Sn, M.Si yang selalu siap untuk memberikan masukan demi tercapainya karya yang baik
4. Abibayu Gustru Kamadjaja, Dian Prianka, Melissa Kartika Yasin, Silvana Chandra, Bintang Adiguna Widjaja, dan Kevin Tjandra yang telah memberikan masukan dan semangat serta menghibur penulis.
5. Bapak Aristarchus Pranayama K. BA, MA selaku Ketua Program Studi Desain

Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya

6. Suzana S. Hermanus dari Buah Hati School, Ibu Ninik dari TKK Santa Clara Surabaya, dan Ibu Carolina yang telah rela meluangkan waktunya untuk diwawancarai demi kepentingan skripsi ini.
7. Pihak *printing* yang telah membantu penulis khususnya Marcella Claudia dan Ibu
8. Teman-teman satu kelompok dan sahabat-sahabat di perkuliahan yang selalu membantu dari awal hingga akhir, bertukar informasi dan saran.

Daftar Pustaka

- “Berjuang Membela Sang Pemilik Periode Emas.”
Pesat – Membangun Desa. 18 Februari 2014
<http://www.pesat.org/news_15.html>.
- Ching, F. *Menggambar : Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta : Erlangga, 2002.
- Covey, Stephen M.R. *The SPEED of Trust : The One Thing that Changes Everything*. New York : Simon and Schuster, 2006.
- “Daripada Melarang Sampaikan Saja Lewat Dongeng.”
<http://mizan.com/news_det/daripada-melarang-sampaikan-saja-lewat-buku-cerita.html>. *Mizan*. 22 Februari 2014.
- Hadi, Mahardika Satria. “Prihatin Kondisi Bangsa, 11 Tokoh Deklarasikan Gerakan Integritas Nasional.” *Tempo, co*. 2011. 19 Februari 2014.
<<http://www.tempo.co/read/news/2011/01/11/078305473/Prihatin-Kondisi-Bangsa-11-Tokoh-Deklarasikan-Gerakan-Integritas-Nasional>>.
- Indra, Rahman. “Mau Sukses Harus Punya Integritas.” *Kompas Cyber Media*. 2013. 19 Februari 2014.
<<http://female.kompas.com/read/2013/05/02/12273691/Mau.Sukses.Harus.Punya.Integritas>>.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Kemdikbud. 1 Februari 2014 <http://kbbi.web.id>.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung : Penerbit Mandar Maju, 1990.
- “Klasifikasi Media Pembelajaran.” 14 Maret 2014.
<<http://www.m-edukasi.web.id/2012/05/klasifikasi-media-pembelajaran.html>>.
- “Model Pembelajaran Interaktif.” 14 Maret 2014
<<http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/model-pembelajaran-interaktif.html>>.
- “Melalui Penggunaan Media Buku Cerita.” 2 Maret 2014.

- <<http://gurubelajarnulis.blogspot.com/2012/09/melalui-penggunaan-media-buku-cerita.html>>.
- “Pendidikan Karakter , Solusi Kikis Masalah Bangsa.” *Sindo News*. 12 Maret 2014. <<http://nasional.sindonews.com/read/2013/12/25/15/820691/pendidikan-karakter-solusi-kikis-masalah-bangsa>>.
- “Pengertian Gambar.” 2 Maret 2014. <<http://kangmoes.com/artikel-tips-trik-ide-menarik-kreatif.definisi/pengertian-gambar.html>>.
- “Pengertian Kognitif, Afektif, Psikomotorik.” <http://www.anneahira.com/pengertian-kognitif-afektif-psikomotorik.htm>. 2 Maret 2014. <http://digilib.itb.ac.id/files/disk1/694/jbptitbp-p-gdl-dhanumurti-34677-3-2009ta-2.pdf>.
- “Pengertian Penilaian Kognitif-Afektif-Psikomotorik Menurut Bloom.” 5 Maret 2014. <<http://bermandohutajulu.blogspot.com/2012/10/pengertian-penilaian-kognitif-afektif.html>>.
- “Pentingnya Pendidikan Untuk Bangsa Ini.” *Kompas Cyber Media*. 19 Februari 2014. <<http://m.kompasiana.com/post/read/613408/2>>.
- “Peranan Olahraga Rekreasi dalam Membentuk Karakter.” 13 Maret 2014. <<http://kurdisport.wordpress.com/2013/01/29/peranan-olahraga-rekreasi-dalam-membentuk-karakter/>>.
- Ruslan, Rosady. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004.
- Rustan, Suriyanto. *Layout : Dasar & Penerapannya*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- Rustan, Suriyanto. *Font & Tipografi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Dasar-Dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Jogjakarta : CV. Arti Bumi Intaran, 2005.
- Stewing, J.W. *Children and Literature*. Chicago : Mc.Nally College Publishing Company, 1980.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks, 2009.
- “Tes Masuk SD Sampai SMA Dihapus”. (2014, Feb 14). *Jawa Pos*. 20
- “Tersandung Plagiat, Anggito Mundur dari UGM”. (2014, Feb 18). *Jawa Pos*. 1
- “Tridhonanto, Al. *Menjadikan Anak Berkarakter*”. Jakarta : Gramedia, 2014.
- Tugas Akhir : Bab II. 5 Maret 2014. <<http://yayahmaria.blogspot.com/2011/06/bab-ii.html>>.
- Wibowo, Timothy. 2011. 28 Februari 2014. *7 Hari Membentuk Karakter Anak*. <www.pendidikankarakter.com>
- Wibowo, Timothy. *Pendidikan Karakter*. 5 Desember 2013. <www.pendidikankarakter.com>.
- Wright, Andrew. *Storytelling with Children*. London : Oxford University Press, 2006.

