

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF ANAK-ANAK UNTUK PELESTARIAN PENYU DI BALI

Willy Sanjaya Agassi¹, Hen Dian Yudani ST., M.Ds², Dr.s Cok Gde Raka Swendra, M.Si³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain

Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email : h4namizuki@gmail.com

Abstrak

Penyu merupakan salah satu hewan yang bisa dibilang identik dengan pulau Bali, Penyu di Bali telah hidup berdampingan dengan masyarakatnya sejak jaman dahulu, namun sayangnya pada saat ini jumlah penyu terus menurun, akibat ulah manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya kepedulian masyarakat sekitar terhadap hewan penyu dan lingkungan. Oleh sebab itu, perlu diajarkan sejak dini mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan hewan penyu di Bali.

Salah satu metode untuk mengajarkan kepada anak-anak mengenai pentingnya menjaga hewan penyu adalah dengan menggunakan buku cerita bergambar. Perancangan buku cerita bergambar ini ditujukan untuk anak-anak berusia 6-9 tahun, karena pada masa-masa tersebutlah anak-anak mulai lancar membaca dan mulai tertarik untuk mempelajari lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci :

Buku cerita bergambar, Interaktif, Konservasi, Penyu, Bali, anak-anak

Abstract

Title : Designing an Interactive Children Picture Book To Conserve Sea Turtles in Bali

Sea turtle is one of the most known animal in Bali. Sea turtles in Bali is already coexist with Balinese people since a long times ago. Unfortunately, the number of sea turtles in Bali is in decline. It was caused by lack of care by people for the sea turtles and the environment. That's why the importance of conserving sea turtles need to be shared to children.

One method to teach children about the importance of conserving sea turtles is by using a picture storybook. This picture storybook is designed fot children age 6-9 years old, because at that age, children is already able to read smoothly and starting to have an interest about learning the world around them.

Keywords : *Picture storybook, Interactive, Conservation, Sea turtles*

Pendahuluan

Pulau Bali merupakan salah satu pulau yang paling terkenal di Indonesia. Salah satu hal yang paling terkenal dari pulau Bali adalah keindahan pantai dan alam bawah lautnya, dan berbagai hewan laut yang terdapat di dalamnya. Salah satu hewan yang paling dikenal di pulau Bali adalah hewan penyu. Penyu merupakan sejenis kura-kura laut yang menghabiskan sebagian besar hidupnya di laut, dan hanya sesekali muncul ke permukaan untuk bernafas dan bertelur. Terdapat total 7 spesies penyu di dunia, dan terdapat 6 jenis penyu di Indonesia. Dari 6 spesies penyu yang terdapat di Indonesia, 3 spesies penyu dapat ditemukan di pulau Bali.

Semua jenis penyu merupakan hewan yang langka dan dilindungi. Undang-undang perlindungan penyu termasuk dalam undang-undang, yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu UU No.5 tahun 1990 tentang perdagangan satwa yang dilindungi.

Terdapat 3 spesies penyu yang dapat ditemukan di Bali, yaitu penyu Lekang, penyu Sisik, dan penyu Hijau. Hingga pada tahun 2009, penyu di Bali diburu untuk diolah menjadi makanan yang dahulu terkenal di Bali, yaitu sate penyu. Hal ini menyebabkan berkurangnya jumlah penyu di Bali, terutama penyu hijau, yang pada saat itu paling banyak diburu.

Pada tahun 2009, pemerintah Bali memutuskan untuk melindungi hewan penyu di Bali, dan sejak saat itu perburuan penyu di Bali dilarang, namun masih banyak hal yang mengancam populasi penyu di Bali, dan sebagian besar disebabkan oleh manusia, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti tidak sengaja terjerat jaring nelayan, sampah yang dibuang sembarangan, dan bahkan pencurian telur penyu masih terjadi di Bali.



Gambar 1. Penyu Sisik



Gambar 2. Penyu Hijau



Gambar 3. Penyu Lekang

Penyu merupakan hewan yang bermanfaat bagi kesehatan ekosistem laut, berbagai jenis penyu memiliki peranan yang berbeda-beda bagi kesehatan ekosistem laut dan pantai. Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat mengajarkan kepada anak-anak mengenai pentingnya menjaga dan melestarikan hewan penyu, terutama penyu Hijau, yang mana merupakan jenis penyu yang paling banyak diburu dan di eksploitasi di Bali. Anak-anak dipilih sebagai target perancangan karena masa anak-anak merupakan masa dimana kita mempelajari mengenai lingkungan sekeliling, dan banyak dari informasi yang kita dapatkan pada masa anak-anak akan terbawa hingga dewasa. Media buku cerita bergambar dipilih karena buku merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat diakses oleh hampir segala usia, selain buku cerita bergambar juga seringkali merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk membantu anak

belajar membaca, dan mempelajari lingkungan sekitarnya.

Metode Perancangan

Dalam perancangan ini, terdapat beberapa data yang dibutuhkan oleh penulis. Data-data yang dibutuhkan dibagi menjadi data primer dan sekunder. Berikut ini adalah data-data yang dibutuhkan oleh penulis :

1. Data Primer

Data primer didapat dari survey langsung oleh penulis ke penangkaran penyu di Bali yang terdapat di Tanjung Benoa, dan mewawancarai narasumber yang terdapat di lokasi mengenai keadaan hewan penyu di Bali.

2. Data Sekunder

Data sekunder didapat melalui media internet, dan buku-buku cerita bergambar anak-anak lainnya.

Alat / Instrumen Pengumpulan Data

Alat yang akan digunakan dalam pengumpulan data untuk perancangan ini adalah notebook, sebagai alat untuk mencatat hasil wawancara dengan narasumber, serta buku cerita bergambar anak-anak sebagai referensi, dan Internet

Metode Analisa Data

Metode analisa data dilakukan dengan metode kualitatif, yaitu dengan menggunakan data yang dikumpulkan untuk menarik suatu kesimpulan dan mengaplikasikannya kedalam perancangan yang dibuat.

Tujuan Perancangan

Jenis buku yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar interaktif untuk anak-anak berusia 6-9 tahun. Melalui buku ini, diharapkan anak-anak akan mampu belajar mengenai pentingnya melestarikan hewan penyu, terutama penyu hijau.

Target Audience

1. Demografis

Secara demografis, *target audience* dari buku cerita ini adalah anak-anak berusia 6-9 tahun, dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan, serta kelas ekonomi menengah keatas.

2. Geografis

Khayalak yang dituju adalah anak-anak yang berada di daerah perkotaan di Bali, seperti Denpasar.

3. Behavioristik

Perilaku *target audience* adalah anak-anak yang suka membaca, dan memiliki ketertarikan terhadap hewan.

4. Psikografis

Anak-anak yang memiliki ketertarikan terhadap binatang, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Selain anak-anak, target dari buku cerita ini adalah orang tua yang ingin memberikan anaknya bacaan yang mendidik dan menyenangkan.

Format dan Ukuran Buku Cerita Bergambar

Format buku cerita bergambar interaktif ini dibuat dengan format buku fisik dengan ukuran *cover* 19x19 cm, dan ukuran isi halaman 17x17 cm. Buku ini menggunakan *hard cover*, dengan laminasi *Glossy* sebagai sampulnya.

Gaya Penulisan Naskah

Gaya penulisan naskah merupakan penggunaan bahasa dalam penyampaian cerita. Dalam buku cerita bergambar ini, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia, dengan gaya bahasa sehari-hari dan tidak terlalu formal.

Gaya Visual / Grafis

Gaya visual yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah gaya visual kartun. Gaya visual kartun merupakan gaya visual realis yang disederhanakan, sehingga membuat suatu ilustrasi terkesan lebih “ringan”, dan ceria. Buku dengan gaya visual

kartun seringkali ditujukan bagi pembaca yang masih berusia anak-anak.

Tehnik Visualisasi

Tehnik visualisasi buku cerita bergambar ini menggunakan gabungan antara tehnik manual dan digital, dimana sketsa awal dilakukan secara manual di atas kertas gambar, dan kemudian pewarnaan dan efek-efek khusus dilakukan dengan menggunakan komputer. *Software* utama yang digunakan dalam perancangan karya ini adalah Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Paint Tool SAI

Judul Buku

Buku cerita bergambar ini berjudul “Perjalanan Si Hijau”

Sinopsis

Si Hijau merupakan seekor penyuh hijau yang baru saja menetas di sebuah pantai. Setelah melalui perjuangan keras menghindari hewan-hewan lain di pantai akhirnya Si Hijau dapat mencapai lautan, namun sayang sekali di laut ternyata telah menunggu seekor hiu karang yang hampir saja memakan si hijau, beruntung Lala, seekor ikan layaran kuning membantu si hijau dengan menuntunnya ke tempat persembunyiannya di antara celah-celah

batu. Sejak saat itu, si hijau dan Lala menjadi sahabat yang tidak terpisahkan.

Beberapa tahun pun berlalu, dan si hijau pun beranjak dewasa, namun keadaan perairan tempat tinggal si Hijau dan Lala semakin lama semakin memburuk, karena entah apa sebabnya semakin sedikit ikan yang tinggal di daerah tersebut. Perairan yang dulu ramai dihuni oleh berbagai mahluk laut itupun saat ini menjadi sebuah padang gurun bawah laut yang gersang dan sepi. Si Hijau pun memutuskan untuk menemui Pak Sunny, seekor ikan matahari yang telah lama tinggal di perairan tersebut. Menurut Pak Sunny, dahulu kala banyak sekali penyu seperti Si Hijau yang tinggal di perairan tersebut, namun akibat ulah manusia yang menangkap penyu secara tidak bertanggung jawab, jumlah penyu di daerah tersebut menjadi sedikit, dan penyu lain yang tersisa memutuskan untuk pergi dari daerah tersebut. Hal tersebut mengakibatkan tidak meratanya persebaran rumput laut di daerah tersebut, sehingga ikan-ikan lain menjadi sulit untuk bertelur di perairan tersebut. Pak Sunny juga menjelaskan bahwa sudah lama manusia tidak lagi kembali ke daerah tersebut, namun para penyu hijau lain masih tidak tahu akan hal tersebut.

Mendengar cerita tersebut, Si Hijau memutuskan untuk melakukan perjalanan mencari penyu-penyu lain dan mengajak penyu-penyu hijau lain untuk kembali ke perairan tersebut karena ia ingin menyelamatkan rumah tempat tinggalnya. Si Hijau pun berkata pada Lala, bahwa ia akan pergi berkelana ke lautan luas untuk mencari penyu-penyu lain yang sama dengannya, Lala pun menentang keinginan Si Hijau, karena terlalu berbahaya, dan mereka pun bertengkar untuk pertama kalinya. Keesokan harinya, Si Hijau pergi secara diam-diam untuk mencari penyu hijau lain. Setelah beberapa hari berenang tanpa hasil, akhirnya Si Hijau menemukan seekor penyu hijau yang sedang asik memakan rumput laut, saat Si Hijau berenang menghapirinya, tiba-tiba sebuah jaring nelayan naik keatas dan menjerat penyu tersebut. Rupanya penyu hijau tersebut secara tidak sadar sedang makan diatas jaring yang disebar oleh nelayan. Si Hijau pun bergegas untuk berusaha membebaskan penyu tersebut, namun usaha Si Hijau sia-sia saja karena jaring nelayan tersebut sangat kuat.

Di tengah kebingungan tersebut, tiba-tiba terdengar suara yang familiar memanggil Si Hijau. Lala ! ternyata selama ini Lala telah mencari Si Hijau ketika menyadari Si Hijau telah menghilang. Bersama-sama Si Hijau

dan Lala pun berusaha untuk membebaskan penyu tersebut. Beruntung Lala memiliki mata yang jeli, dan ia pun berhasil menemukan bagian jaring yang lemah. Lala meminta agar Si Hijau menggigit bagian jaring yang lemah tersebut hingga putus. Si Hijau pun menggigit bagian jaring yang hampir putus tersebut. Tidak kuat menahan beban ikan-ikan dalam jaring tersebut, jaring tersebut pun putus dan membebaskan ikan-ikan dan penyu hijau yang tertangkap. Sang penyu hijau pun berterima kasih kepada Si Hijau dan Lala.

Setelah kejadian tersebut, Si Hijau menjelaskan mengenai keadaan rumah mereka kepada penyu hijau tersebut, dan penyu tersebut memutuskan untuk mengajak mereka menuju tempat para penyu hijau berkumpul. Sesampainya di sana, Si Hijau dan Lala pun segera menjelaskan mengenai keadaan tempat tinggal mereka, dan mengajak agar para penyu hijau mau kembali tinggal di daerah tersebut. Si Hijau juga menjelaskan bahwa manusia tidak lagi memburu penyu di daerah tempat tinggal Si Hijau dan Lala. Secara mengejutkan hal tersebut mampu meyakinkan sebagian penyu hijau untuk kembali ke daerah tersebut. Si Hijau dan Lala pun bergembira karena mereka telah berhasil menyelamatkan rumah mereka.

Beberapa tahun kemudian, di suatu malam, Si Hijau kembali ke tempat ia menetas. Ia pun mulai menggali pasir hingga cukup dalam, dan ia pun bertelur di tempat yang sama ketika ia lahir. Pada saat perjalanan kembali ke laut, ia berpikir mengenai bagaimana ketika ia lahir dulu ia bersusah payah untuk berjalan ke laut, dan betapa beruntungnya ia bertemu dengan Lala. Ia berharap bahwa anak-anaknya nanti akan lebih beruntung darinya, dan Si Hijau pun berenang kembali ke rumahnya.

Deskripsi Karakter Utama dan Tokoh Pendukung

- **Karakter Utama**
 1. Si Hijau
Si Hijau merupakan seekor penyu hijau betina yang ceria, ramah, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar
 2. Lala
Lala merupakan seekor ikan layaran kuning, yang memiliki sifat ramah, dan baik hati, namun sedikit penakut. Lala merupakan sahabat Si Hijau
- **Karakter Pendukung**
 3. Pak Sunny
Pak Sunny merupakan seekor ikan matahari besar berpengetahuan luas tentang lautan, senang bercerita pada anak-anak ikan dan hewan laut lainnya.

Tipografi

Tipografi yang digunakan untuk judul utama yang terletak di cover depan buku cerita adalah font Cirkus, karena tipografi ini memiliki *stroke* yang tebal, sehingga mudah dibaca, dan selain itu memiliki bentuk yang tidak terlalu formal sehingga tidak terlihat membosankan bagi anak-anak.

ABCDEFGHIJKLMNOpQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%&^*()-+=

Gambar 4. Font Cirkus

Untuk tipografi *narration box*, narasi percakapan antar karakter, dan sinopsis cover belakang, akan menggunakan font Gooddog Plain. Tipografi ini dipilih karena memiliki *stroke* yang tebal, dan memiliki bentuk yang tidak terlalu formal, namun masih mudah dibaca karena cukup teratur.

ABCDEFGHIJKLMNOpQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890!@#%&^*()-+=

Gambar 5. Font Gooddog Plain

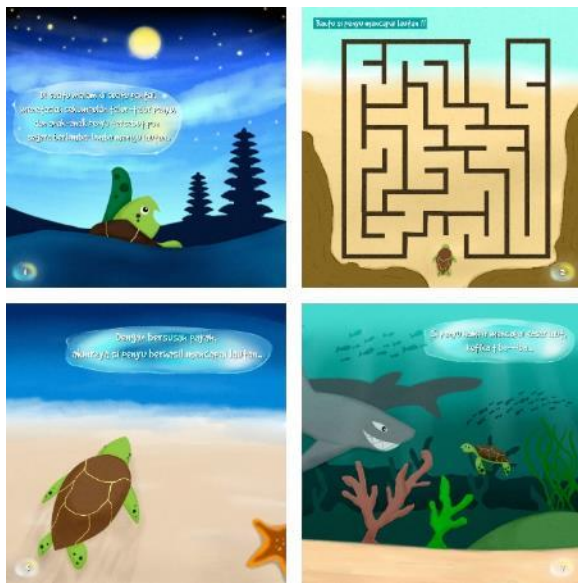
Penjaringan Ide Karakter Tokoh Utama dan Pendukung

Penjaringan ide karakter dalam buku cerita bergambar “Perjalanan Si Hijau” ini didasarkan pada hasil dokumentasi penulis di penangkaran penyu di Turtle Conservation and Education Center (TCEC) Bali, serta pada jenis-jenis ikan yang tinggal di terumbu karang, yang terdapat di perairan di sekitar pulau Bali.

Desain Buku Final



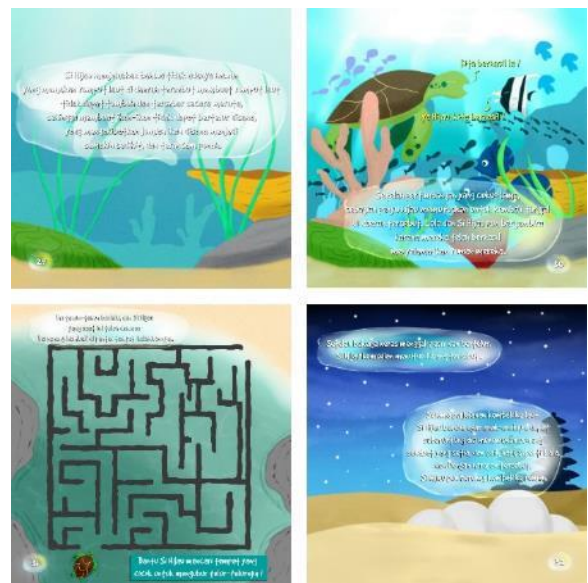
Gambar 6. Cover depan, dan halaman hak cipta



Gambar 7. Halaman 1-4



Gambar 8. Halaman 9-12



Gambar 9. Halaman 29-32

Kesimpulan

Dongeng merupakan salah satu cara kita mempelajari sekeliling kita, melalui berbagai cerita-cerita yang dibuat, kita akan mampu mempelajari kebudayaan daerah lain, mempelajari nilai-nilai moral, dan banyak hal lain. Merancang buku cerita anak-anak memerlukan perhatian khusus, dimana pada masa anak-anak merupakan masa dimana kita mempelajari lingkungan kita, sehingga perancangan cerita harus dilakukan dengan hati-hati, sehingga pembaca dapat mengerti maksud cerita yang disajikan, dan visual yang digunakan pun juga harus mampu menarik perhatian anak-anak dan tidak membosankan.

Melalui perancangan buku cerita ini, diharapkan anak-anak akan mampu mempelajari lebih banyak mengenai salah satu hewan yang saat ini keberadaannya terancam, yaitu hewan penyu. Penyu merupakan hewan yang memiliki peran penting dalam menjaga kesehatan lautan, namun sayang ketidakpedulian masyarakat terhadap pelestarian penyu berdampak negatif pada hewan-hewan tersebut. Buku cerita bergambar ini juga diharapkan mampu membuat anak-anak mengerti mengenai peran penyu di lautan, dan akan memotivasi

anak-anak untuk membantu melestarikan penyu nantinya.

Daftar Referensi

- Agus, Sachari. *Budaya visual Indonesia: membaca makna perkembangan gaya visual karya desain di Indonesia abad ke-20*. Jakarta: Erlangga. 2007.
- Anne, Ahira. "Memilih Cerita Bergambar Anak-Anak". *anneahira*. Diakses pada tanggal 4 April 2016. <<http://www.aneahira.com/cerita-bergambar-anak-anak.htm>>
- Albert, Aaron. "Digital vs Print, Which is Better For New Creators?". *about*. Diakses pada tanggal 4 April 2016. <<http://comicbooks.about.com/od/creatingcomicbooks/a/digitalvsprint.htm>>
- Albert, Aaron. "The Process Of Creating Comic books". *about*. Diakses pada tanggal 4 April 2016. <http://comicbooks.about.com/od/creatingcomicbooks/tp/process.htm>
- Bland, David. *A History of Book Illustration*. Berkeley, University of California Press, 1969.
- Chi-Fen, Emily, C. "Picture Books". *Children's Literature*. Diakses pada tanggal 5 April 2016. <<http://www2.nkfust.edu.tw/~emchen/CLit/Picturebooks.htm>>
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Dini, Saliva. "Tak Kenal Maka Tak Sayang Perjalanan Komik Indonesia Dari Waktu

ke Waktu”. *mjeducation*. Diakses pada tanggal 4 April 2016.

< <http://mjeducation.com/tak-kenal-maka-tak-sayang-sejarah-perjalanan-komik-indonesia-dari-waktu-ke-waktu/>>

Forshee, Jill. *Culture and Customs of Indonesia*. London, Greenwood Press, 2006.

Niluh, Purnama Wati. “Sejarah Komik Indonesia dari Masa Tenggelamnya Sampai Bangkitnya”. 2015. *matakucingnews*. 5 April 2016.

< <http://matakucingnews.blogspot.com/2015/08/sejarah-komik-indonesia-dari-masa.html>>

Stella, Olivia. *Deteksi Dini Psikologi Balita Hingga Manula*. Elex Media Komputindo, 2015