

PERANCANGAN BUKU CERITA ILUSTRASI TENTANG 'KEBIASAAN JOROK ANAK' UNTUK USIA 3-6 TAHUN DIPADUKAN DENGAN TEKNIK DIGITAL IMAGING

Fenny Fiona W.¹, Bing Bedjo Tanudjaja², Daniel Kurniawan Salamoon³.
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Siwalankerto, Wonocolo, Surabaya 60236
e-mail: fennyfionaw96@gmail.com

Abstrak

Perancangan ini dibuat karena kecenderungan anak yang tidak mengerti akan pentingnya menjaga kesehatan diri sendiri dengan melakukan kebiasaan jorok. Tujuan dari perancangan buku cerita ini adalah agar anak mengetahui dampak dari kebiasaan jorok dan dengan itu tidak melakukannya lagi. Perancangan buku cerita ini mengangkat tema dari berbagai kebiasaan jorok yang biasa dilakukan oleh anak-anak, seperti memakan upil dan mengemut jari. Teknik yang digunakan adalah ilustrasi manual di atas kertas, kemudian proses *tracing* dan pewarnaan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*, juga diselingi dengan teknik *digital imaging*.

Kata Kunci: Buku Cerita Ilustrasi, Kesehatan, Kebiasaan Jorok, Anak-anak

Abstract

Title: *Illustrated Story Book Design About 'Children's Dirty Habit' for 3-6 years old using digital imaging technique.*

This design was made because children didn't understand of the importance of keeping him/herself healthy by doing dirty habits. The purpose of this story book is to tell children the outcome of those bad habits and make them get a rid of it. The theme of this story book is about the bad habits that children often do, for example eating boogers and put their fingers into their mouth. The techniques that used were manual illustration on paper, digital tracing and coloring using Adobe Photoshop, also combine with digital imaging techniques.

Keywords: *Illustrated story book, Health, Dirty Habits, Children.*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal penting yang patut didapatkan semua orang untuk menjalani masa depannya masing-masing. Oleh karena itu, pendidikan wajib diterapkan mulai dari usia dini, baik dari jenjang awal yaitu PAUD/ TK ke anak Sekolah Dasar, dan terus naik hingga ke jenjang perkuliahan. Seorang anak usia 3-6 tahun memerlukan pendidikan dasar yang disertai dengan pemahaman karakteristik anak, dan sesuai dengan tumbuh kembangnya. Hal ini akan mempermudah anak-anak untuk memahami pelajaran-pelajaran yang akan diterimanya. Melalui pendidikan sejak dini, membuat pengetahuan anak-anak lebih luas dan memiliki pemahaman yang lebih baik.

Pendidikan awal telah diajarkan orang tua kepada anak sejak lahir, dengan pemberian rangsangan terhadap otak yang biasanya disampaikan dengan konsep sederhana, yaitu permainan. Menurut hasil

penelitian Derry Iswidharmanjaya dan Sekarjati Svatinigrum (2008), para ahli pendidikan menyatakan bahwa bermain adalah metode belajar yang sangat efektif terutama untuk anak yang masih berusia dini. Metode ini dapat meningkatkan imajinasi dan membuka pengetahuan baru bagi anak-anak.

Sayangnya metode pembelajaran ini hanya diajarkan sampai jenjang PAUD/ Playgroup/ TK. Saat ini, anak Sekolah Dasar sudah diharuskan untuk mempelajari hal-hal yang di luar kemampuan mereka. Mata pelajaran yang diberikan kepada anak-anak SD saat ini sudah bersistem tematik, meliputi seluruh mata pelajaran dalam 1 tema buku, dimana kelas 1-6 sudah mendapatkan jumlah mata pelajaran yang sama banyaknya. Jumlah mata pelajaran yang cukup banyak ini mempersulit anak-anak untuk belajar, terutama menghafal, menghitung, dan membaca. Anak-anak

membutuhkan proses yang cukup lama untuk belajar (Amirsyah Oke, 2015).

Banyak tanggungan belajar yang dihadapi anak saat menginjak jenjang Sekolah Dasar. Oleh karena itu pendidikan sejak dini amat diperlukan untuk membantu proses belajar anak sebelum memasuki tingkat Sekolah Dasar. Salah satunya dengan mengajarkan dasar dari pelajaran SD, yaitu pendidikan mengenai kesehatan kepada anak TK/PAUD. Pendidikan mengenai kesehatan amatlah baik bila diajarkan sejak dini. Anak usia 3-6 tahun/ anak TK sudah sebaiknya diajarkan cara menjaga kesehatan diri sendiri. Salah satunya dengan mengajarkan mereka bagaimana mengurangi kebiasaan jorok yang dilakukan. Seperti kebiasaan jorok memasukan pensil ke dalam mulut, menggigit kuku, tidak gosok gigi, suka mengemut makanan, dan masih banyak lagi. Pendidikan mengenai kesehatan ini umumnya baru diajarkan saat anak duduk di bangku SD, dimana pelajaran tersebut dinamakan 'Penjasorkes' (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan). Pendidikan ini penting diajarkan sejak dini, agar anak dapat mengurangi kebiasaan joroknya dan menjaga kesehatan diri mereka masing-masing. Pelajaran ini dapat diajarkan dengan media yang fun yang disukai oleh anak TK. Media belajar dan bermain dapat meningkatkan ketertarikan anak dan membentuk

Metode Perancangan

Metode Pengumpulan Data

Data Primer

Data yang dikumpulkan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara kepada beberapa narasumber, seperti anak usia 3-6 tahun, guru TK dan orang tua anak. Selain itu juga melakukan beberapa observasi kegiatan anak saat berada di TK.

Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dengan mengkaji beberapa literature berupa buku, laporan, artiker majalah, maupun data dari internet untuk menunjang pengumpulan data. Dokumentasi juga diperlukan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan referensi gambar yang diambil melalui kamera, maupun ilustrasi manual yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam mendesain.

Pembahasan

Pengertian Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah buku yang berisikan tema-tema bahasan yang diaplikasikan dengan gambar ilustrasi. Buku ilustrasi bisa memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan dengan lebih mudah dan simpel dari buku-buku lainnya, karena pembaca diarahkan untuk mengelola imajinasinya saat

karactersitik, serta menyalurkan pengetahuan baru bagi anak-anak.

Salah satunya adalah media buku cerita yang dapat dijadikan sarana penyalur pengetahuan bagi anak-anak. Buku cerita merupakan salah satu media yang disukai anak-anak, karena mereka terpacu untuk membaca buku favorit yang penuh warna dan gambar. Dalam hal ini, orangtua juga berperan penting dalam membantu mendorong minat anak, dengan membacakan buku cerita kepada anak sejak dini. Rumah dikondisikan agar anak-anak lebih memilih bermain, disisipi hal-hal edukatif yang melatih imajinasi, dan cara berpikir mereka, dibandingkan menonton televisi atau bermain game pada gadget. Waktu menonton televisi dibatasi maksimal 2 jam setiap hari, juga dijatah untuk bergantian memainkan gadget yang diisi permainan edukatif yang menyenangkan.

Dari permasalahan tersebut, dibuatlah perancangan buku cerita mengenai kebiasaan jorok anak, yang bertujuan untuk memberi tahu anak dampak buruk dari kebiasaan jorok mereka bagi kesehatan. Buku cerita ini mengajarkan pendidikan mengenai kesehatan tubuh bagi anak, namun dilihat dari segi dampak yang terjadi akibat kebiasaan jorok mereka. Di sisi lain, berguna untuk membantu anak belajar membaca dan meningkatkan sisi kemandirian, etika, serta sosialisasi antar anak dan orang tua.

memahami maksud yang ingin disampaikan dari buku tersebut. Dengan melihat gambaran ilustrasi pada buku, pembaca sudah dapat memahami secara langsung maksud dari konten yang dibahas, tanpa harus membaca lebih dalam secara berulang-ulang. Buku ilustrasi amat dianjurkan untuk diberikan pada anak-anak, disebabkan karena anak cenderung tidak menyukai bacaan yang terlalu banyak tulisan. Gambar-gambar ilustrasi yang menarik dapat mendukung tema bahasan untuk membantu anak lebih memahami apa yang dijelaskan dari buku tersebut.

Tinjauan Pendidikan Dasar

Pendidikan pada kehidupan manusia memiliki makna untuk membina kepribadian tiap-tiap manusia, sesuai dengan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Dalam setiap kehidupan manusia, sesederhana apapun pasti berkaitan dengan pendidikan, disebabkan oleh pengaruh di dalam masyarakat dan lingkungannya. Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha manusia melestarikan hidupnya (Noor Syam, 1973).

Pendidikan sejak dini amatlah diperlukan oleh setiap manusia untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Pendidikan sejak dini sering disebut sebagai gerbang awal/*golden age* untuk memulai memasuki jenjang pendidikan. Oleh karena itu anak-anak Indonesia harus disiapkan, dibina, dan dikembangkan sejak dini, baik fisik, mental, maupun moralnya agar

menjadi manusia dewasa (Mukhtar, Zulkhairina, Rita, Muhamad, 2013). Fungsi pendidikan anak sejak dini sendiri adalah untuk mengembangkan potensi anak, baik secara fisik, bahasa, kognitif/intelektual, emosi, sosial, moral, dan agama, dan meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Media Pembelajaran untuk Pendidikan Anak

Media memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dapat membantu proses belajar seorang siswa menjadi lebih lancar dan sesuai dengan harapan. Media pembelajaran merupakan cara pengaplikasian pembelajaran pada siswa yang amat dianjurkan, karena sudah terbukti dapat mempertinggi kualitas pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan berbagai macam keragaman dari jenis media, dengan ini dapat menghasilkan proses belajar yang fun, variatif, dan beragam jenisnya. Oleh karena itu, banyak para ahli mengelompokan dan mengklasifikasikan media tersebut berdasarkan kesamaan ciri dan karakteristiknya. Jenis media dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu media visual, audio, dan audio-visual. Media visual adalah media yang dapat dilihat oleh mata. Media ini biasanya digunakan untuk ditujukan pada anak-anak, karena anak cenderung lebih mengerti sebuah pembelajaran dalam bentukan visual daripada bentukan verbal. Media audio adalah media yang mengandung pesan-pesan dalam penyampainnya. Media audio cenderung merangsang pikiran, pelajaran dan kemauan anak untuk memahami tema pembelajaran. Sedangkan media audio-visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual. Dengan menggunakan media ini, penyampaian pesan pembelajaran kepada anak cenderung lebih lengkap dan optimal. Contoh dari media ini adalah program televisi/ video pendidikan, program slide suara, dan sebagainya. (Badru Zaman, Cucu Eliyawati HJ., 2010).

Tinjauan tentang Materi Pembelajaran

a. Kesehatan

Kesehatan merupakan keadaan tubuh yang baik secara fisik, mental dan spritual. Setiap manusia membutuhkan keadaan tubuh yang sehat agar dapat produktif menjalankan kegiatan kesehariannya. Keadaan tubuh yang down atau menurun, dapat mengakibatkan stress di dalam otak dan juga dapat memperburuk keseimbangan kinerja tubuh bila tidak segera ditangani atau diobati. Oleh karena itu, dalam menjaga kesehatan tubuh dibutuhkan upaya dalam diri sendiri dan juga bantuan penunjang kesehatan, seperti rumah sakit, balai pengobatan, puskesmas, posyandu, apotek, dan badan penunjang kesehatan lainnya untuk meningkatkan kesehatan masyarakat. (Mas Min, Januari 2017, para. 3)

b. Penyakit

Penyakit merupakan kondisi dalam tubuh seseorang yang mengalami kejanggalan pada perangkat organ dalam maupun luar tubuh, yang menyebabkan adanya rasa sakit dan jika tidak segera ditangani atau diobati akan berakibat fatal. Setiap orang pasti akan mendapatkan penyakit bila kondisi tubuh sedang tidak fit, akibat serangan virus maupun bibit penyakit. Salah satu penyebab orang terjangkit penyakit adalah pola hidup yang tidak sehat disertai dengan tingkat kebersihan yang tidak dijaga, menyebabkan organ tubuh rawan terserang berbagai penyakit. (Adzikra Ibrahim, n.d.)

c. Kuman

Istilah kuman mencakup berbagai macam mikroorganisme termasuk virus, jamur, parasit, dan bakteri. Semua ‘patogen’ atau mikroorganisme parasit memiliki kemampuan menyebar. Ukuran kuman sangat kecil sehingga hanya dapat dilihat dengan mikroskop. Di dalam mikroskop bentuk kuman terlihat seperti gumpalan berduri, sosis berbulu, spiral berlendir atau monster-monster mikroskopik lainnya. Kuman dapat masuk ke dalam tubuh melalui berbagai cara, seperti makanan, udara atau berbagai cara lainnya. Begitu kuman masuk dan berhasil menyerbu tubuh kita, kuman akan bereproduksi dan menciptakan zat buangan beracun yang memicu reaksi-reaksi hebat dari tubuh kita. Mereka bisa membuat kita pilek, demam, gantal- gatal, muntah atau terbit-birit ke toilet karena sakit perut. (Marisa Febrillian, 2017, para. 1 & 2)

d. Kebiasaan Jorok

Anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar karena pengaruh usia dan pengalaman, sehingga mereka mencoba mencari tahu segala hal yang menarik bagi mereka. Dimulai dari eksplorasi dengan hal-hal di sekitarnya. Terkadang eksplorasi yang dilakukan oleh mereka cenderung tak biasa, seperti melakukan hal-hal jorok. Contoh berbagai kelakuan jorok anak yang biasa ditemui pada anak-anak adalah sebagai berikut. (Dini Felicitas, 2017)

- Menjilati semua benda
- Menggunakan lengan baju sebagai lap
- Pipis di kolam renang
- Mengunyah/ mengemut apa saja
- Mencabuti bekas luka
- Mengupil
- Tidak menutup hidung atau mulut saat bersin dan batuk
- Tidak mencuci tangan
- Menggigiti kuku
- Makan bekas jatuh dari lantai
- Menghisap ibu jari
- Memutar-mutar dan menarik rambut
- Memasukan jari ke dalam mulut
- Bermain ludah
- Membuang kotoran di sembarang tempat

Konsep Perancangan

Tujuan Kreatif

Tujuan perancangan buku cerita ilustrasi ini adalah untuk menanamkan pengetahuan kepada anak umur 3-6 tahun akan pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan. Harapan dari perancangan ini adalah agar anak dapat mengetahui dampak buruk dari hal-hal negatif yang dilakukannya, terutama pada kebiasaan jorok mereka. Selain itu, juga agar anak dapat menghindari kebiasaan jorok mereka atas kemauan mereka sendiri tanpa memerlukan turutan orang tua, yang harus menasihati mereka terus-menerus. Buku ini juga dirancang untuk meningkatkan kemampuan baca pada anak-anak, dan meningkatkan hubungan sosialisasi antar orang tua dan anak, karena anak masih membutuhkan bimbingan orang tua untuk membaca buku ini.

Strategi Kreatif

Target Audience

Target Audience Primer

- a. Demografis
 - Anak usia 3-6 tahun
 - Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
 - Tingkat pendidikan: pra sekolah (TK/PAUD)
 - Tingkat ekonomi/SES: menengah/ B – B+
 - Agama: semua ragam agama
- b. Geografis
 - Kota Surabaya
- c. Psikografis
 - Masa dimana anak mulai belajar membaca dan aktif belajar
 - Ingin mengetahui dan mempelajari hal-hal baru
 - Mempunyai rasa ingin tahu yang besar
 - Mau mempelajari hal yang benar dan hal yang salah
- d. Behavioral
 - Memiliki kebiasaan jorok
 - Suka lupa atau tidak mendengarkan nasehat orang tua
 - Suka meniru atau terpengaruh dengan lingkungan sekitar
 - Saat bosan risih ingin melakukan suatu hal

Target Audience Sekunder

- a. Demografis
 - Orang tua yang memiliki anak usia 3-6 tahun
 - Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan
 - Tingkat ekonomi/ SES: menengah/ B-B+
 - Agama: semua ragam agama
- b. Geografis
 - Kota: Surabaya
- c. Psikografis
 - Ingin memberikan pendidikan yang terbaik untuk anaknya
 - Mau meluangkan waktu bersama anaknya

- Ingin anaknya untuk menghindari kebiasaan joroknya
 - Memiliki kasih sayang dan kekhawatiran kepada anaknya
- d. Behavioral
 - Berpikir ke depan
 - Memberhatikan anaknya
 - Gemar membaca

Konsep Buku Cerita

Buku cerita yang dirancang adalah buku cerita ilustrasi tentang kebiasaan jorok anak dengan perpaduan teknik digital imaging. Format ukuran dari buku cerita ini adalah 20x20cm dengan jumlah halaman 28-30 halaman yang dibuat sebanyak 2 seri. Tema dari buku cerita ini adalah edukasi tentang pentingnya kesehatan ditujukan kepada anak-anak. Buku ini memberikan informasi pembelajaran yang berisi materi tentang hidup sehat bagi anak usia 3-6 tahun, yang dilihat dari sisi kebiasaan jorok anak. Isi dari buku ini menceritakan tentang keseharian karakter anak usia 3-6 tahun, menggambarkan berbagai bentuk kebiasaan jorok, menjelaskan kepentingan akan kesehatan, dan menjelaskan dampak dari kebiasaan jorok. Pada akhir cerita akan ada kesimpulan dari topik yang telah dibahas. Kemudian juga akan ada evaluasi yang diberikan meliputi sesi tanya jawab/ kuis untuk menilai apakah anak sudah menyerap informasi pembelajaran ini dengan baik.

Gaya desain visual ilustrasi yang digunakan adalah gaya kartunis. Karena gaya desain kartunis memiliki unsur lelucon dan humor yang disukai oleh anak-anak. Dalam desain ini juga akan diselipkan teknik digital imaging sebagai penggambaran real dalam visualisasi organ tubuh, kuman, bakteri, dan sebagainya. Teknik visualisasi ilustrasi dari perancangan ini akan menggunakan sketsa manual awal di atas kertas. Step selanjutnya, sketsa akan di masukan ke tahap digital menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, untuk di-tracing dan diwarnai. Untuk visualisasi digital imaging juga akan menggunakan software Adobe Photoshop.

Program Kreatif

Judul buku dari buku cerita ini adalah “Aku dan Si Monster Kecil”. Monster kecil yang dimaksud di sini adalah kuman dan bakteri yang menempel pada tiap bagian tubuh anak. Karena bentuknya yang kecil dan tidak diketahui anak akan seberapa bahayanya kuman dan bakteri tersebut bagi kesehatan tubuh, maka dari itu lah disebut sebagai monster kecil. Buku ini memiliki 2 seri yaitu dengan tema mengupil dan mengemut jari/ benda. Jadi judul dari seri pertama adalah “Aku dan Si Monster Kecil di Hidungku”, dan untuk seri kedua adalah “Aku dan Si Monster Kecil di Jari dan Benda Lain”.

Sinopsis dari buku ini menceritakan tentang gambaran singkat kebiasaan jorok dari tokoh utama dan pertanyaan akan apa yang akan dialami tokoh

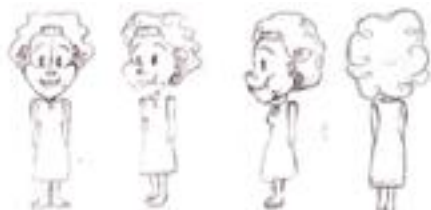
utama bila melakukan kebiasaan jorok-nya tersebut. Pada storyline dari buku cerita ini menceritakan tentang keseharian tokoh utama, kebiasaan jorok yang disukai, apa saja yang terkandung dalam benda-benda jorok, gambaran tentang bakteri dan kuman yang melukai usus dipadukan dengan teknik digital imaging, dan dampak apa yang akan didapatkan oleh tokoh utama. Selain itu juga akan sesi tanya jawab, kuis tarik garis, jadwal kebersihan, stiker, dan puzzle di dalam buku cerita ini.

Deskripsi karakter utama dalam buku cerita seri pertama adalah seorang anak bernama Budi yang memiliki kebiasaan jorok mengupil dan memakannya. Budi merupakan pribadi yang cenderung tidak peduli/ cuek dengan nasihat orang lain. Budi tidak mengetahui akan dampak buruk dari kebiasaan joroknya.



Gambar 1. Sketsa karakter Budi

Sedangkan karakter pendukung dalam buku cerita ini adalah ibu Budi yang memiliki sifat penyayang dan peduli kepada anaknya.



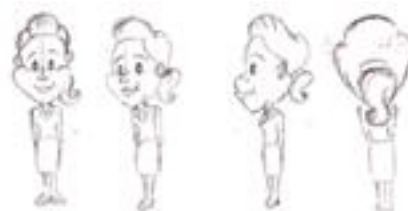
Gambar 2. Sketsa karakter ibu

Pada buku cerita seri kedua, terdapat karakter utama bernama Joni yang memiliki kebiasaan jorok suka mengemut jari dan benda-benda lainnya. Joni merupakan pribadi yang selalu lupa akan nasihat orang lain dan membiarkannya begitu saja. Joni tidak mengetahui akan dampak buruk dari kebiasaan joroknya.



Gambar 3. Sketsa karakter Joni

Sedangkan karakter pendukung dalam buku cerita seri kedua ini adalah ibu guru yang memiliki sifat baik dan memperhatikan kebersihan anak didiknya masing-masing.



Gambar 4. Sketsa karakter ibu guru

Gaya layout yang digunakan adalah gaya layout grid, agar layout terkesan lebih rapi dan memudahkan anak untuk membacanya. Penggunaan layout ini akan disesuaikan dengan tata letak pada gambar ilustrasi. Kemudian tone warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah, karena buku cerita ini ditujukan untuk akan-anak. Selain itu, dalam buku ini juga akan menggunakan warna gelap dan pucat untuk diaplikasikan ke dalam warna kotoran, kuman, penyakit, agar membuat anak merasa takut dan jijik. Sedangkan pada background akan menggunakan warna yang lebih soft, dengan maksud untuk menonjolkan warna dari obyek utama.



Gambar 5. Color pallate warna cerah/terang



Gambar 6. Color pallate warna soft



Gambar 7. Color pallate warna pucat/jorok

Untuk tipografi pada judul buku cerita akan digunakan jenis font dekoratif dengan gaya kartunis, memiliki ketebalan yang cukup, agar dapat menarik perhatian anak untuk membaca buku ini. Untuk sub judul akan menggunakan jenis font san-serif yang

sederhana namun fun, sehingga lebih mudah dibaca dan tidak bertabrakan dengan font judul. Untuk teks bacaan pada buku cerita akan digunakan font dengan tingkat keterbacaan yang tinggi dan disajikan dalam ukuran yang cukup besar, agar memudahkan anak untuk membacanya dan tidak membuat jenuh.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
Typeface © Galdino Otten, 2016. All Rights Reserved
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 8. Font judul (Soft Marshmellow)

ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklm
 nopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar 9. Font sub judul dan font isi (Geo Sans Light)

Pada hasil finishing pada buku cerita ini akan menggunakan hardcover untuk cover depan dan belakang agar tidak mudah rusak, terutama bila digunakan oleh anak-anak. Cover juga akan menggunakan laminasi glossy yang mengkilap, agar dapat lebih menarik perhatian anak. Pada halaman belakang akan diselipkan merchandise sticker sebagai bonus/ hadiah untuk anak-anak yang telah membaca buku ini.

Pengembangan Bentuk Visual

Studi Visual unsur properti



Gambar 10. Suasana ruangan dapur dan meja makan



Gambar 11. Sketsa latar dapur dan meja makan dalam buku cerita (seri 1)



Gambar 12. Suasana ruangan kelas di TK



Gambar 13. Sketsa latar kelas dalam buku cerita (seri 2)

Studi Visual Tokoh Karakter Utama dan Karakter Pendukung

Visualisasi tokoh utama



Gambar 14. Karakter anak usia 4-5 tahun



Gambar 15. Sketsa anak usia 4-5 tahun



Gambar 16. Karakter Budi dan ibu dalam buku cerita (seri 1)



Gambar 17. Karakter Joni dan ibu guru dalam buku cerita (seri 2)

Layout Buku Cerita Secara Keseluruhan



Gambar 20. Halaman cover depan dan belakang (seri 1)



Gambar 21. Halaman hak cipta, kata pengantar, dan persembahan



Gambar 22. Halaman 1 & 2 (seri 1)



Gambar 23. Halaman 5 & 6 (seri 1)



Gambar 24. Halaman 13 & 14 (seri 1)



Gambar 25. Halaman 15 & 16 (seri 1)



Gambar 26. Halaman kesimpulan (seri 1)



Gambar 27. Halaman sesi tanya jawab dan kuis tarik garis (seri 1)



Gambar 28. Halaman biodata penulis dan jadwal kebersihan (seri 1)



Gambar 33. Merchandise stiker (seri 1&2)



Gambar 29. Halaman cover depan dan belakang (seri 2)



Gambar 34. Merchandise sabun cuci tangan (seri 1) & handuk (seri 2)



Gambar 30. Halaman 1 & 2 (seri 2)



Desain Final Buku Cerita



Gambar 31. Desain final buku cerita

Desain Media Pendukung



Gambar 32. Merchandise puzzle (seri 1&2)



Gambar 35. Media promosi x-banner & poster A3



Gambar 36. Media promosi brosur & POP book display

Kesimpulan

Anak-anak sering mengabaikan kesehatannya masing-masing. Hal ini disebabkan karena anak-anak tidak mengetahui pentingnya menjaga kesehatan dan bagaimana cara menjaganya. Salah satu tindakan anak yang mengabaikan kesehatan adalah melakukan kebiasaan jorok. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar, menyebabkan anak-anak suka mencoba melakukan sesuatu yang seharusnya tidak mereka lakukan. Tanpa diketahui bila perbuatan tersebut dapat membahayakan diri mereka sendiri, termasuk kesehatan mereka. Orang tua tidak bisa selalu mengawasi keadaan anak-anaknya, tentunya mereka juga dapat lalai karena kesibukan masing-masing. Solusi dari permasalahan ini adalah menghilangkan kebiasaan jorok pada anak-anak itu sendiri. Tentunya, kebiasaan jorok ini dihilangkan berdasarkan kesadaran diri sendiri. Maka dari itulah, diperkenalkan buku cerita tentang kebiasaan jorok pada anak dan apa dampaknya. Buku cerita itu adalah buku 'Aku dan Si Monster Kecil' untuk anak usia 3-6 tahun. Selain menceritakan tentang bentuk kebiasaan jorok, monster apa yang terkandung di dalamnya, bentuk organ tubuh, dan dampak yang akan diperoleh, buku cerita ini juga menyajikan berbagai permainan di dalamnya. Seperti, permainan puzzle, sticker, tanya jawab, dan tarik garis/ mencocokkan gambar. Buku cerita ini dibuat menjadi dua seri buku cerita, yaitu 'Aku dan Si Monster Kecil di Hidungku' yang menceritakan tentang kebiasaan jorok memakan upil, dan 'Aku dan Si Monster Kecil di Jariku dan Benda Lainnya'

yang menceritakan tentang kebiasaan jorok mengemut jari atau benda lain. Buku cerita ini juga memberikan berbagai bonus merchandise, seperti sabun cuci tangan dan handuk, guna meningkatkan kemauan anak untuk menjaga kebersihan dengan mencuci tangan.

Daftar Pustaka

- Febrillian, Marisa. (April, 2017). *Apa Itu Kuman?*. Diakses pada 11 April 2018, dari: <http://bobogrid.id/Sains/Iptek/Apa-ltu-Kuman>
- Felicitas, Dini. (Mei, 2017). *6 Hal Jorok yang Sering Dilakukan Anak*. Diakses pada 11 April 2018, dari: <http://nakita.grid.id/read/0211185/6-hal-jorok-yang-sering-dilakukan-anak?page=all>
- Ibrahim, Adzikra. (n.d.). *Pengertian Penyakit Menurut Para Ahli*. Diakses pada 22 Maret 2018, dari: <https://pengertiandefinisi.com/pengertian-penyakit-menurut-para-ahli/>
- Iswidharmanjaya, Derry. Sekarjati Svastiningrum. (2008). *Bila Anak Usia Dini Bersekolah*. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Latif, Mukhtar, Zukhairina, Rita Zubadiah, Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini: Teori dan aplikasi* (buku 1). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Min, Mas. (Januari, 2017). *Pengertian Kesehatan Menurut Ahli dan Jenis-jenis Kesehatan Secara Umum*. Diakses pada 22 Maret 2018, dari: www.pelajaran.co.id
- Oke, Amirsyah. (2015). "Sepuluh Pelajaran Untuk Anak Kelas Satu SD", https://www.kompasiana.com/amirsyahoke/sepuluh-pelajaran-untuk-anak-kelas-satusd_54f68d33a33311f3158b4e91, diakses pada 16 Oktober 2017, pukul 13.00.
- Syam, M. Noor. (1973). *Pengantar Filsafat Pendidikan (sajian)*. Malang: IKIP Malang.
- Zaman, Badru., Hj. Cucu Eliyawati. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG)*. 1-34