

PERANCANGAN BUKU CERGAM TENTANG PENGENDALIAN DIRI UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN.

Chelsea Leonard¹, Cokorda Alit Artawan², Anang Tri Wahyudi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain,

Universitas Kristen Petra, Surabaya, Indonesia

Jl. Siwalankerto 121 – 131 Surabaya

Telp. (031) – 2983455, Fax. (031) - 8417658

Email: Chulsi1996@gmail.com

Abstrak

Saat ini masih sering dijumpai perilaku yang kurang sopan anak terhadap orang tua terutama saat keinginan anak tidak dituruti atau dilarang. Hal ini menunjukkan kurangnya pengendalian diri dan kemerosotan perilaku pada anak. Anak – anak memerlukan media pembelajaran mengenai etika dan budi pekerti tentang pengendalian diri sejak dini agar dapat ditanamkan dalam kehidupan sehari – hari. Perancangan ini bertujuan membuat sebuah media pembelajaran berupa buku cerita bergambar mengenai pentingnya pengendalian diri pada anak. Pembelajaran pengendalian diri berupa menyeimbangkan keinginan anak dapat membangun karakter dan perilaku baik pada anak – anak.

Kata kunci: Cerita Bergambar, Pengendalian Diri, Anak – Anak.

Abstract

Title : *Picture Story Book Design About Self Control For Children Aged 6 - 8 Years Old.*

Nowadays still so many impolite actions from children to parents especially when the children wishes is not obeyed or prohibited. This indicates a lack of self-control and deterioration of behavior in children. Children need learning media on ethics and character of self-control in order to be embedded in daily life. This design aims to create a learning media in the form of picture books on the importance of self-control in children. Learning Self-control in the form of balancing the wishes of children can build good character and behavior in children.

Keywords: *Picture Story Books, Self – Control, Children.*

PENDAHULUAN

Hubungan antara anak - anak dengan orang tua idealnya adalah menghormati, menghargai, mengasihi, dan bersikap sopan santun bukan tambah melawan terhadap orang yang lebih tua. Tetapi di era modern ini bermunculan masalah yang bertolak belakang dengan hubungan yang ideal tersebut seperti kemerosotan moral perilaku pada anak SD zaman sekarang yang semakin terasa seperti munculnya perilaku tidak sopan siswa terhadap guru. Kasus yang viral di *facebook* tentang bocah SD yang melawan gurunya (detiknews, Jumat, 21 Oktober 2016), merupakan contoh perilaku kurangnya pengendalian diri pada anak – anak terhadap orang tua.

Anak – anak perlu diajarkan untuk mengendalikan dirinya. Pengendalian diri dapat membentuk pribadi yang baik di masa depan.

Berdasarkan hasil eksperimen marshmallow test dari Psikolog Mischel Walter (2014) anak – anak yang diajarkan pengendalian diri belajar sabar sejak kecil kelak di masa depan akan menjadi pribadi lebih baik secara akademis, sosial, dan emosi. Pengajaran pengendalian diri perlu diajarkan sejak usia anak – anak , sehingga anak dapat membentuk perilaku yang baik di masa depan.

Faktor penyebab kurangnya kemampuan anak dalam kontrol diri dan emosinya adalah mencari perhatian, menginginkan sesuatu yang tidak bisa dimilikinya, membuktikan kalau bisa mandiri, putus asa atau kelelahan (Eileen Hayes, Tantrum, 2003, 32). Orang tua yang terkadang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga menyebabkan kurang kontrol pada anak, contoh kecil orang tua yang merasa terganggu oleh anaknya yang merengek meminta gadget akan langsung memberikan gadget untuk

anaknya, terkadang jika orang tua melarang anak bermain gadget atau melarang membeli mainan dan makanan yang diinginkan maka anak – anak menjadi mudah marah dan menangis sehingga berperilaku kurang sopan terhadap orang tua. Kenakalan kecil dan amarah pada anak – anak ini sudah menjadi benih – benih masalah kurangnya kendali diri pada anak.

Orang tua yang sebenarnya memiliki peran penting dalam mengajarkan pengendalian diri tidak mampu menjalankan peran tersebut dengan maksimal karena pengaruh kesibukan dari orang tua. Sehingga untuk memastikan anak – anak tetap mendapatkan pembelajaran tentang pengendalian diri diperlukan sebuah media pembelajaran pendamping.

Pada usia 6 – 8 tahun, mulai muncul minat anak – anak sekolah dasar terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang lebih konkret pun muncul. Cara untuk mempelajari pengendalian diri supaya anak dapat mempraktekan budi pekerti yang baik dalam menghadapi orang yang lebih tua pada anak usia 6 - 8 tahun adalah dengan mengajarkan pemahaman mengontrol keinginan pada anak – anak sehingga anak dapat mengetahui sebab dan akibat dari perilaku jika bisa mengendalikan keinginan diri. Anak – anak usia ini mulai tertarik pada kenyataan yang diperolehnya lewat bacaan yang bergambar.

Buku cerita menyediakan tempat bagi anak untuk melepaskan diri dari permasalahan (John Warren, 2006, 20) dan anak -anak pun suka bermain karena di dalam diri mereka ada dorongan batin untuk mengembangkan diri (Zulfikri L, 2005, 38). Sebuah buku cerita bergambar dengan alur permainan dapat menjadi sebuah buku bacaan yang menarik yang dapat mempengaruhi anak ke arah yang lebih positif (Gunarsa, 2003, 45) karena telah disisipi pembelajaran kontrol diri di dalam buku tersebut.

TEORI PENUNJANG

Cerita Bergambar

Cerita Bergambar atau yang lebih sering disebut dengan cergam adalah sebuah cerita yang berbentuk narasi, sedangkan gambar hanya sebagai ilustrasi pelengkap. Gambarnya hanya sebagai ilustrasi yang hanya menceritakan salah satu adegan dalam sebuah cerita. (Masruh Muslich, 2009, 143 -144).

Pengendalian Diri

Menurut Chaplin (2002) adalah kemampuan individu untuk mengarahkan tingkah lakunya sendiri dan kemampuan untuk menekan dorongan yang ada. Pengendalian diri juga menggambarkan keputusan individu yang melalui pertimbangan kognitif untuk menyatukan perilaku yang telah disusun untuk

meningkatkan hasil dan tujuan tertentu seperti yang diinginkan (Nur Gufron & Rini Risnawati, 2011:22).

OBJEK PERANCANGAN

Objek yang diteliti adalah tentang pembelajaran pengendalian diri pada anak usia 6 - 8 tahun permasalahan tentang menghadapi orang tua maupun orang lain melalui buku cerita bergambar.

Permasalahan yang akan dibahas adalah bagaimana cara menanamkan pemahaman tentang pengendalian keinginan diri kepada anak usia 6 - 8 tahun agar anak dapat menanamkan perilaku yang benar saat menghadapi orang lain di masa depan melalui media buku cerita bergambar yang memiliki unsur interaktif.

SASARAN PERANCANGAN

Target Audience dari perancangan ini adalah Anak – anak yang berusia 6 – 8 tahun. Berdomisili di kota besar terutama Surabaya kalangan menengah. Target Marketnya adalah orang tua yang memiliki anak – anak yang masih dalam tahap belajar dan memiliki rasa ingin tahu tinggi.

METODE PERANCANGAN

Proses pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode, yaitu :

a. Wawancara

Melakukan wawancara kepada narasumber yaitu anak SD zaman sekarang untuk mengetahui perilaku dan karakteristik mereka. Wawancara ke orang tua anak - anak dan guru *character building* / budi pekerti untuk bagaimana cara untuk menanamkan pengendalian diri yang baik pada anak

b. Observasi lapangan

Observasi ke sekolah SD di wilayah surabaya, sekolah adalah tempat untuk anak berperilaku dan mengekspresikan dirinya. Sekolah adalah tempat pengawasan dan wilayah yang tempat untuk diobservasi.

c. Kuisisioner

Mengumpulkan data – data tentang tanggapan masyarakat tentang anak - anak usia 6 - 8 tahun untuk mengetahui perilaku mereka dan saran tentang pengendalian apa yang diperlukan anak – anak agar bisa menjadi lebih baik.

METODE ANALISIS DATA

Metode analisis data yang digunakan adalah dengan metode 5W + 1H untuk mencari target audience serta permasalahannya. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan permasalahan yang ada, yaitu - Who (Siapa) : Siapa yang perlu menanamkan ajaran tentang pengendalian diri menghadapi orang tua ?

-Where (Dimana) : Dimana tempat yang perlu ajaran pengendalian diri menghadapi orang tua ?

-When (Kapan) : Sejak kapan munculnya masalah tentang pengendalian diri menghadapi orang tua ?

-What (Apa) : Apa masalah yang terjadi tentang pengendalian diri menghadapi orang tua ?

-Why (Mengapa) : Mengapa bisa muncul masalah tentang pengendalian diri menghadapi orang tua ?

-How (Bagaimana) : Bagaimana mengatasi masalah tentang pengendalian diri menghadapi orang tua ?

ANALISIS PROFIL PEMBACA

Berdasarkan hasil survey kusioner 60 anak pada murid SD kelas 2 – 3 yang berumur 6 – 8 tahun di sebuah sekolah dasar di Surabaya ditemukan :

- Anak – anak usia 6 – 8 tahun masih membutuhkan arahan orang tua dalam menjelaskan pembelajaran pengendalian keinginan diri. Anak – anak terkadang hanya menuruti arahan orang tua yang melarang tetapi tidak mendapatkan penjelasan kenapa tidak boleh yang membuat anak akan mudah marah, emosi, dan kebingungan. Anak usia 6 – 8 masih membutuhkan pengertian yang diulang – ulang sehingga arahan tersebut dapat dimengertinya sampai usia dewasa sehingga nantinya tidak timbul perilaku negatif karena keinginannya harus selalu dipenuhi.

- Dari 90 anak SD kelas 1 - 3 yang disurvei, sekitar 75 anak – anak yang menyukai bacaan yang bergambar seperti komik dan cergam seperti *doraemon* dan *spongebob* dibandingkan hanya membaca buku yang hanya berisikan teks. Anak – anak juga membaca buku cergam di perpustakaan sekolah. Dari hasil pengamatan anak – anak mengerti dan memahami bahwa kegunaan membaca buku untuk mendapatkan ilmu.

- Menurut Ibu guru pustakawan anak usia 6 - 8 tahun pemahaman anak jika membaca teks terlalu panjang masih kurang maka perlunya gaya penulisan teks yang sederhana serta lebih menonjolkan ilustrasi gambar penjas cerita dan juga anak – anak pendampingan orang tua maupun guru dalam membaca buku. Maka buku bacaan bergambar tentang pengendalian diri dirasa masih bisa efektif menjadi bahan pembelajaran untuk anak – anak dan lebih efektif jika didampingi oleh orang tua maupun guru anak tersebut. Buku Cergam yang dirancang diharapkan dapat menjadi media tambahan untuk mengurangi porsi anak – anak dalam bermain gadget sebagai kegiatan untuk mengisi waktu dengan hiburan yang bermanfaat bagi anak – anak tersebut.

ANALISIS KELEBIHAN DAN KELEMAHAN

Kelebihan dari buku cerita bergambar yang akan dirancang:

a. Segi bentuk, buku cerita bergambar yang dirancang akan dibentuk dengan perpaduan cerita, gaya visual

gambar, dan terdapat alur permainan yang interaktif sehingga menjadi pembeda dari buku yang beredar. Saat ini jarang ada buku cerita bergambar untuk anak usia 6 - 8 tahun yang memadukan unsur interaktif didalamnya, sehingga dapat menarik minat anak membacanya.

b. Segi ide cerita, pesan cerita yang akan disampaikan adalah tentang pemahaman pengendalian keinginan diri pada anak dan cara - cara mengantisipasi hal tersebut sehingga akan berdampak positif terhadap perilaku anak terhadap orang tua. Cerita yang ringan dan sarat akan unsur positif serta membuat konsep petualangan kehidupan sehari - hari sang anak sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Unsur permainan interaktif akan membuat anak - anak terhibur serta menimbulkan emosi - emosi yang positif pada anak.

c. Segi visual, Visualisasi yang dirancang akan disesuaikan dengan target *audience* yang sederhana dan lucu dengan warna dan gaya khas kartun yang disukai oleh anak – anak usia 6 – 8 tahun.

Kelemahan dari buku yang dirancang adalah pesaing dalam konten digital semakin banyak tetapi gadget merupakan media yang kurang aman dikonsumsi anak sedangkan media cetak juga masih memiliki berbagai macam kelebihan yang harus terus dilestarikan dan diberikan kepada anak -anak . Selain itu kelemahan pengajaran dalam pembentukan karakter anak ini perlunya pendampingan oleh orang – orang di sekitar target sasaran seperti orang tua maupun guru di sekolahan.

PEMBAHASAN

Tinjauan Aspek Ide dan Tema Cerita

Cerita yang diangkat merupakan cerita yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak - anak tentang pembelajaran tentang pengendalian diri pada anak. Pembelajaran pengendalian diri dapat memberikan pemahaman tentang emosi, waktu, dan keseimbangan pada anak dan dampaknya dalam berperilaku jika tidak dapat mengontrol keinginan diri. Pengendalian diri perlu diajarkan pada anak sejak dini sehingga dapat membentuk karakter yang bisa menjadi bekal saat dewasa. Anak -anak perlu diajarkan untuk menghargai apa yang dimilikinya, menghargai orang lain, dan mempertimbangkan apa yang dibutuhkan.

Tinjauan Aspek Visual

Bentuk visual pada cerita bergambar biasanya melalui penggambaran ilustrasi. Cerita bergambar untuk anak biasanya memiliki gaya visual berbentuk kartun. Menurut Halim (2004, 156), Kartun merupakan gambar lucu yang gaya penggambarannya tidak terikat oleh bentuk anatomi tubuh yang sebenarnya. Kartun

tidak menekankan unsur kritik, tetapi cenderung memiliki isi yang memiliki nilai - nilai kemanusiaan. Anak - anak pun menyukai sebuah penggambaran visual yang berbentuk kartun. Selain gaya visual, aspek warna pun perlu diperhatikan. Cerita bergambar yang disukai anak -anak cenderung bewarna cerah yang merangsang penglihatan anak.

Tinjauan Aspek Psikologi

Pengajaran tentang pengendalian diri pada anak melalui media cerita bergambar perlu disesuaikan dengan psikologi anak sehingga pesan yang disampaikan akan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh anak. Pada usia anak – anak sampai umur 8 tahun merupakan usia golden age untuk menyerap informasi. Menurut Dr. Damanhuri Rosali pada masa golden age ini anak - anak memiliki perkembangan sel syaraf neuron yang pesat, maka itu diperlukan rangsangan pendidikan mengenai pembelajaran pengendalian diri karena neuron yang tidak dirangsang akan musnah secara alami, proses ini akan terus berlangsung sampai remaja. Apabila masa keemasan ini terlewati, maka tidak dapat terulangi dan tergantikan kembali. (Asmani, 2009, 39 - 40)

KONSEP PERANCANGAN

Konsep Kreatif

Buku cerita bergambar yang dirancang memberikan bacaan positif bagi anak -anak usia 6 - 8 tahun. Dari segi visual, ilustrasi dan gambar mencerminkan sebuah teksnya yang memiliki aspek pembelajaran tentang pengendalian diri dan budi pekerti. Dari segi teks, dibuat dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh anak – anak dengan lebih menonjolkan gambarnya karena target anak – anak usia 6 – 8. Di buku ini ditambahkan unsur kegiatan aktivitas permainan yang berkesinambungan dengan cerita seperti permainan teka – teki silang, mencari jalan, mencari perbedaan gambar, mewarnai, mencocokkan gambar, dan pertanyaan – pertanyaan sederhana. Unsur *Pop - Up* dan *Lift up the Flaps* ditambahkan pada beberapa halaman buku agar menambahkan nilai menarik isi buku.

Format dan Ukuran Cerita Bergambar

Format perancangan buku cerita bergambar yang akan dibuat adalah bentuk persegi dengan ukuran 18 x 22 cm dan tebal buku sebanyak 70 halaman, 35 lembar. Pertimbangan tebal buku dibuat tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis agar anak – anak tidak bosan membaca serta pesanya dapat tersampaikan. Format yang digunakan tiap halaman *landscape*. Pertimbangan format ukuran adalah berdasarkan cerita dari buku tersebut dan memberikan kemudahan untuk di bawa kemanapun. Di dalam buku cerita bergambar

terdapat hal -hal yang interaktif seperti permainan – permainan pendukung dan pertanyaan sederhana yang berhubungan dan berkesinambungan dengan cerita. Aktivitas menggambar dan mewarnai didalam buku juga ditambahkan agar anak dapat mendapatkan unsur aktivitas lain selain membaca. Unsur *pop – up dan lif up the flaps book* ditambahkan di beberapa halaman buku cerita untuk menambah nilai sehingga anak - anak lebih tertarik untuk membaca buku yang dirancang.

Gaya Visual

Gaya visualisasi dari buku cerita bergambar yang akan dibuat akan menggunakan gaya kartun (*cartoon*), Gaya ini dipilih karena gaya kartun disukai oleh anak – anak dimanapun di media cetak maupun elektronik dan gaya ini pun tidak melebihi – lebihkan, sederhana, dan lucu. Penggambaran ilustrasi akan dibuat secara sederhana dan lucu dengan gaya khas kartun namun tetap jelas agar anak – anak akan lebih mudah memahami isi cerita dan menarik perhatian anak – anak.

Gaya Layout

Jenis *layout* yang akan digunakan dalam buku perancangan ini adalah *simple* dan rapi. Gaya penulisan teks dibuat sederhana yang mudah dimengerti oleh anak – anak dan dengan ukuran font yang lebih besar. Penataan letak teks akan dibuat seminimal mungkin tetapi tetap jelas dan terlihat rapi. Penempatan gambar ilustrasi akan dibuat secara penuh dalam satu halaman karena anak - anak lebih menyukai buku yang memiliki banyak gambar. Gambar yang dibuat mewakili sebuah teks, penempatan teks pun diletakan di halaman yang kosong sehingga dapat mudah dibaca dan fokus anak serta menonjolkan gambar dan ilustrasinya. Teks akan berisikan bahasa yang sederhana dan tidak terlalu banyak sehingga dapat lebih mudah dimengerti oleh anak - anak. Pemilihan gaya layout ini akan memunculkan dinamika sehingga buku dapat lebih bervariasi untuk dibaca oleh anak – anak.

Tone Warna

Warna yang akan digunakan dalam buku perancangan ini adalah warna *basic fullcolour* dengan dominasi warna kontras yang cerah untuk karakter dan tokoh - tokoh. Warna yang digunakan adalah cerah yang lebih ke tone warna cerah yang kontras sehingga akan menimbulkan dan memunculkan kesan keceriaan yang dapat menarik perhatian anak – anak sehingga dapat membuat anak menjadi semangat dan tidak bosan dalam membaca.

Tipografi

Pemilihan tipografi dan jenis *font* dalam buku ini adalah font yang *simple*, lucu, dan tidak terlalu serius dengan gaya khas kartun atau tulisan tangan

yang disukai oleh anak – anak. Pemilihan huruf *sans – serif* yang dipilih karena karakternya mudah terbaca bagi pembaca anak – anak. Jenis huruf *san – serif* yang dipilih pun adalah huruf yang tidak formal dan kaku tetapi terlihat santai dan khas anak – anak. Font digunakan untuk teks di dalam isi buku adalah *Grandstander Clean* sedangkan font *Funnier* digunakan sebagai teks Judul Cover Buku.

- FUNNIER

AbCdEfGhIjKlMnOpQrStUvWxYz

ABCDEFGHIJKLMOPQRSTUVWXYZ

1234567890 .,!@#\$%^&*()-+=

- Grandstander Clean

ABCDEFGHIJKLMNOpQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnpqrstuvwxyZ

1234567890 .,!@#\$%^&*()=-_+{}[]

STRATEGI KREATIF

Judul Buku

Judul buku ini adalah “Mau Ini? Itu?” dengan. Pemilihan judul *Mau Ini ? Itu?* Berdasar pada sifat anak – anak yang sering kesulitan dalam menentukan pilihan keinginannya seperti keinginan untuk bermain gadget, membeli mainan, maupun makanan. Isi cerita buku ini adalah dilema anak untuk menentukan pilihan yang berkaitan dengan keinginannya serta pemahaman tentang dampak yang akan didapat jika memilih keinginan tersebut, setelah membaca ini diharapkan anak dapat merenungkan pilihan keinginannya sehingga dapat mengendalikan dirinya dengan baik.

Sinopsis Cerita

Boni seorang anak yang memiliki banyak keinginan sehingga terkadang dia tidak bisa mengontrol dirinya dan tidak mendengarkan kata – kata orang tuanya. Boni memiliki banyak kesukaan yang membuat dirinya terkadang kurang bisa memprioritaskan mana yang lebih penting untuk dirinya sendiri. Perilaku Boni terkadang kurang baik ke orang tua karena kurangnya pemahaman Boni kenapa harus mengendalikan keinginan. Macam – macam keinginan Boni yang berlebihan seperti sering membeli mainan, makan berlebihan, main gadget tanpa henti. Ada dampak – dampak yang terjadi pada Boni yang membuat dia menyadari dan belajar.

HASIL PERANCANGAN

Penjaringan Ide Tokoh

Boni digambarkan sebagai anak yang berusia sekitar 6 - 8 tahun yang duduk di bangku sekolah dasar SD. Boni digambarkan sebagai anak yang bersemangat dan penuh rasa ingin tahu tetapi juga terkadang bisa menjadi anak yang nakal dan suka marah jika keinginannya tidak dituruti atau dimengerti oleh orang tua. Unsur Indonesia pada karakter Boni pun ditambahkan pada baju – baju yang dipakai oleh Boni dari baju seragam sekolah dan baju rumah yang sering digunakan oleh anak – anak. Baju seragam yang dipakai Boni adalah baju Seragam anak SD Indonesia yaitu pakaian merah putih. Baju – baju sehari yang dikenakan Boni adalah pakaian biasa dengan unsur warna merah putih yang melambangkan negara Indonesia.

Boni adalah seorang anak laki – laki berumur 7 tahun yang duduk di bangku SD. Boni pun adalah seorang anak yang terkadang mengalami kebingungan memilih untuk membuat keputusan tentang keinginan - keinginan yang tidak selalu bisa dipenuhi. Sikap boni pun terkadang menjadi kurang sopan dan melawan kepada Orang tuanya jika keinginannya dilarang oleh orang tuanya. Terkadang sikap Boni juga terkadang kurang mendengarkan orang tuanya.



Gambar 1. Final karakter boni

Karakter mama digambarkan mengambil unsur khas Indonesia yaitu proporsi tubuh ibu – ibu yang agak gemuk dengan rambut yang diikat bulat ke atas. Ibu – ibu Indonesia memiliki karakter wajah yang baik dan senyum yang hangat tetapi terkadang juga bisa berubah memiliki karakter wajah yang cerewet dan lucu.

Mama adalah orang tua yang perhatian dan peduli kepada anaknya Boni. Tetapi terkadang karena kesibukan mama jadi lupa memberikan pemahaman dan pengertian ke Boni. Mama yang sering menasehati terkadang terkesan seperti cerewet pada Boni yang sebenarnya adalah bentuk perhatian mama ke anak yang terkadang sering membuat Boni sebal dan bingung. Mama juga digambarkan sebagai ibu rumah tangga.

FINAL BUKU



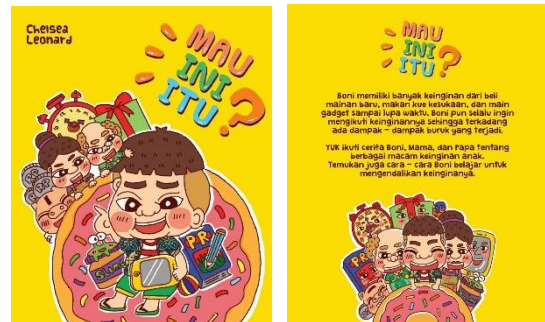
Gambar 2. Final karakter mama

Tokoh karakter papa digambarkan sebagai seorang bapak – bapak yang terlihat tegas tetapi baik hati dan perhatian. Mengambil referensi dari karakter tokoh kartun, papa memakai baju kasual dan memakai kacamata walaupun papa terlihat agak menyeringkan, galak, pendiam tetapi papa juga memiliki sisi yang lucu dan perhatian kepada anak. Ekspresi papa terkesan lembut, jika berbicara mulutnya terbuka kecil tetapi memiliki karakter yang tegas.

Papa digambarkan sebagai pekerja untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Papa adalah seseorang yang perhatian yang menasehati Boni dengan cara yang sabar walaupun sibuk pulang saat malam hari papa tetap peduli kepada anaknya dan memberikan pengertian dan pemahaman tentang pengendalian keinginan pada Boni. Papa adalah seseorang yang sabar tetapi juga tegas kepada anaknya.



Gambar 3. Final karakter papa



Gambar 4. Final cover buku



Gambar 5. Final halaman 6 – 21



Gambar 6. Media interaktif

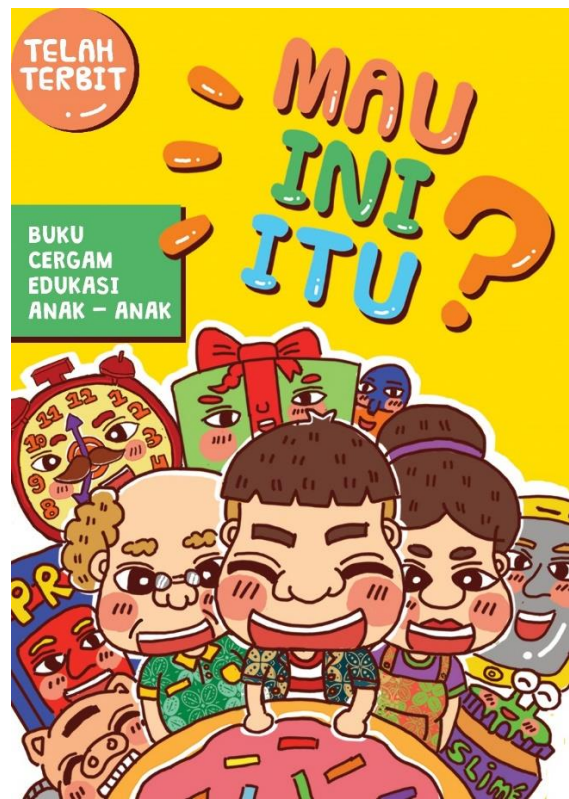
Merchandise & Media Promosi



Gambar 7. Pembatas buku



Gambar 8. Brosur A5



Gambar 9. Poster A3



Gambar 10. X - banner



Gambar 11. Point of Purchase Display

KESIMPULAN DAN SARAN

Latar belakang perancangan buku cerita bergambar ini mengangkat topik tentang pengendalian diri pada anak terhadap orang tua maupun orang lain yang lebih tua. Saat ini semakin sering dijumpai perilaku yang kurang sopan anak terhadap orang tua terutama saat keinginan anak tidak dituruti oleh orang tua. Anak – anak sering marah, sedih, dan ngambek jika keinginannya tidak dilaksanakan atau dilarang oleh orang tua. Keinginan anak tersebut seperti

membeli mainan terus menerus, bermain gadget sampai lupa waktu, dan makan terlalu berlebihan. Pembelajaran tentang pengendalian diri sebaiknya diajarkan sejak dini sehingga dapat ditanamkan oleh anak – anak dalam kehidupan sehari – hari. Buku cerita bergambar ini berisikan pesan tentang dampak yang biasa terjadi pada anak – anak jika kurang mengendalikan keinginan dan hal - hal yang sebaiknya dilakukan.

Buku cerita bergambar ini dirancang untuk lebih memudahkan anak – anak memahami dan menyadari tentang pentingnya pengendalian diri agar dapat mempraktekannya dalam kehidupan sehari – hari. Anak – anak usia 6 – 8 tahun yang masih dalam usia keemasan yang suka meniru dan rasa ingin tahu tinggi, maka dengan merancang sebuah media buku cerita bergambar dapat memberikan mereka sebuah edukasi tentang pengendalian diri dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Setelah membaca buku cerita bergambar ini diharapkan nantinya anak – anak dapat menyadari tentang pentingnya pengendalian diri dan dapat membiasakan diri untuk bisa mengendalikan keinginan. Sehingga pada akhirnya buku cergam ini dapat berguna dalam pembentukan karakter (akademis, sosial, dan emosi) anak - anak dan membangun perilaku baik anak terhadap orang tua maupun sesama di masa depan.

Masalah tentang etika dan budi pekerti mengenai pengendalian diri pada anak – anak masih sering dijumpai pada anak – anak Indonesia. Masih banyak juga dijumpai masalah – masalah tentang etika dan budi pekerti pada anak – anak yang lain yang perlu diperhatikan oleh masyarakat. Anak – anak merupakan generasi penerus bangsa sehingga diperlukan berbagai macam media pembelajaran tentang pembentuk karakter dan perilaku baik untuk anak – anak.

Anak – anak memerlukan pembelajaran karakter sejak dini sehingga dapat menjadi bekal untuk masa depan. Harapan untuk kedepannya semakin banyak bermunculan perancangan media pembelajaran yang menarik serta bervariasi dan mengangkat topik tentang edukasi budi pekerti dan etika untuk anak – anak. Dengan merancang sebuah media pembelajaran tentang budi pekerti untuk anak - anak dapat membantu pembentukan karakter dan perilaku baik sehingga dapat menjadikan bibit unggul generasi muda anak Indonesia di masa depan.

Daftar Refrensi

- Santrock, J. W. (2006). *Human Adjustment: John W. Santrock*. McGraw-Hill
- Zufikli, L. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Gunarsa, S., (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : PT. BPK Gunung Mulya.

Muslich, M. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*. Jakarta : Bumi Aksara.

Ghufron M., Rini, S. (2014). *Teori - Teori Psikologi*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

Halim, N. (2004). *Jurus Pintar Kartunis : Teknik Dasar Menggambar Kartun untuk Pemula*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Asmani, J. (2009). *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press.