

# Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berjudul “Our World is Our Home” Bertema Pelestarian Lingkungan

David Wilianto<sup>1</sup> Dr. I G N Ardana, M. Erg<sup>2</sup>, Cons Tri Handoko, S. Sn, M.Hum<sup>3</sup>

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,  
Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: David Wilianto@vchenbro@yahoo.com

## Abstrak

Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa kepedulian terhadap lingkungan bersama-sama. Disamping itu juga memberikan pengetahuan, merangsang kreatifitas dan imajinasi anak - anak serta menjadikan aktifitas membaca menjadi sesuatu yang menyenangkan dan menghibur. Media utama yang dipakai adalah buku cerita bergambar karena cerita adalah media yang tepat untuk menyampaikan pesan moral selain itu anak-anak pada usia ini menyukai visual dan kegiatan interaksi yang melibatkan dirinya. Pesan yang tersimpan dalam buku ini adalah kita harus menjaga dan melestarikan lingkungan kita bersama-sama.

**Kata kunci:** Perancangan Buku Cerita Bergambar, Interaktif, Pelestarian Lingkungan.

## Abstract

**Title:** *Designing an Interactive Children Illustrated Book Entitled "Our World is Our Home" The Themed Environment Preservation.*

This design aims to increase the sense of concern for the environment together. Besides, it also provides knowledge, stimulating creativity and imagination of the children as well as making the activity of reading into something that is fun and entertaining. Major media are used as story picture book is an excellent medium to convey a moral message and the kids at this age love the visual and interaction activities involving him. Messages are stored in this book is that we must maintain and preserve our environment together.

**Keywords:** *Children Illustrated Book, Interactive, Environmental Preservation.*

## Pendahuluan

Masalah lingkungan merupakan masalah yang sedang diperbincangkan oleh masyarakat di seluruh belahan bumi, padahal sebelumnya kerap dilupakan dan kurang mendapat perhatian. Setelah terjadi berbagai peristiwa yang merugikan seperti banjir besar, tanah longsor dan lain-lain, barulah masyarakat sadar dan mendapatkan perhatian besar dari berbagai pihak.

Lingkungan merupakan tanggung jawab kita bersama. Lingkungan telah memberikan berbagai keuntungan bagi kita namun banyak orang yang kurang menyadari dan bertanggung jawab atas lingkungannya. Jika kita memelihara dengan baik maka kita sebagai manusia sendirilah yang akan memetik hasilnya, jika kita melukai lingkungan maka kita jugalah yang menanggung akibatnya. Hal-hal kecil seperti membuang sampah sembarang dapat membawa dampak yang besar seperti air tidak lancar, sungai tidak berfungsi sebagaimana mestinya dan timbulnya berbagai macam penyakit. Contoh lainnya seperti

pencemaran udara, air, kebakaran hutan, perburuan hewan dan pemanasan global juga perlu mendapat perhatian lebih dari masyarakat karena hal-hal ini dapat mengganggu kelancaran ekosistem yang ada seperti perubahan iklim, peningkatan suhu bumi dan kepunahan spesies.

Karena hal-hal tersebut maka pengetahuan tentang perlunya pelestarian lingkungan ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Sehingga nantinya mereka akan memiliki kepekaan dan kepedulian yang tinggi terhadap lingkungannya. Anak-Anak dengan usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap segala sesuatu. Pada masa-masa itu terjadi pembentukan kepribadian. Jika mereka mendapat pendidikan yang benar akan terbentuk dasar-dasar kepribadian yang kuat sebaliknya, jika mendapat pendidikan yang salah maka akan terbentuk dasar kepribadian yang tidak baik. Media interaktif merupakan salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang variatif. Hal ini dapat membantu meningkatkan keinginan dan minat baru, keinginan belajar dan berpengaruh pada

psikologis anak. Pada umumnya anak-anak lebih tertarik pada buku yang penuh dengan gambar dibanding tulisan sehingga buku cerita bergambar interaktif menjadi media yang dipilih karena sifatnya yang merupakan bacaan ringan disertai gambar dan cerita yang dapat meningkatkan imajinasi dan kemampuan membaca anak selain itu juga melalui interaksi dapat mempererat hubungan komunikasi antar orang tua dan anak. Seorang pakar psikologi bernama *Charles Buhler* mengatakan bahwa anak hidup dalam alam khayal. Anak-anak menyukai hal-hal yang fantastis, aneh yang membuat imajinasinya menari-nari (Bimo, par 5). Agar buku interaktif lebih menarik bagi anak-anak maka objek cerita yang dipilih adalah fantasi. Oleh karena hal-hal tersebut maka diperlukan strategi yang tepat untuk merancang buku cerita bergambar interaktif yang menarik, menyenangkan, memberikan pesan yang baik, meningkatkan imajinasi, kecintaan serta meningkatkan budaya membaca dan kepedulian anak-anak kepada lingkungan sekaligus bagaimana merancang media promosi yang dapat memperkenalkan buku cerita bergambar interaktif tersebut. Objek perancangan ini adalah lingkungan. Target perancangan ini dibuat dalam satu buku meliputi anak – anak dengan usia 5 - 9 tahun, kelas ekonomi menengah ke atas dan berdomisili di Surabaya.

## Metode Perancangan

### Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kepustakaan yaitu pencarian materi, buku – buku, berbagai sumber bacaan yang dapat menunjang dalam pengumpulan data mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan cerita yang diangkat. Internet. Dengan cara mencari data berupa artikel-artikel ataupun data yang diperlukan melalui media internet. Observasi melalui pengamatan terhadap berbagai cerita bergambar yang telah beredar baik dari dalam dan luar negeri beserta ilustrasi yang menjadi salah satu bagiannya. Wawancara kepada pengurus perpustakaan anak mengenai jenis-jenis bacaan yang disukai oleh anak-anak.

Metode analisis yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar interaktif ini adalah kualitatif. Metode yang bersifat kualitatif yaitu dengan meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran mengenai fakta-fakta sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki. Data kualitatif ini diukur secara tidak langsung seperti ketrampilan, aktifitas, sikap, dan sebagainya (Marzuki 55).

## Pembahasan

Konsep dari perancangan buku cerita bergambar interaktif ini adalah untuk memperkenalkan tentang perlunya kesadaran untuk melestarikan dan memelihara lingkungan dan alam melalui berbagai macam cerita yang disajikan dan interaksi yang diberikan, sehingga selain bersifat memberikan hiburan juga dapat menambah wawasan pengetahuan, imajinasi dan pendidikan moral. Perancangan ini dibuat dengan media buku karena buku cerita bersifat komunikatif dengan gambar di dalamnya yang dapat mengembangkan imajinasi pembaca selain itu juga cerita adalah media yang paling cocok untuk menyampaikan suatu pesan moral. Buku cerita fantasi yang berjudul "*Our World is Our Home*" ini berisikan cerita tentang dunia fantasi dimana lingkungan pada dunia yang ada pada dunia tersebut rusak oleh kurangnya kepedulian untuk menjaga *Lorand*. Setting cerita berada pada suatu dunia yang dekat dengan alam dan jauh dari kehidupan modern. Melalui bantuan dari pembaca maka daerah - daerah pada dunia fantasi tersebut dapat diselamatkan. pembaca diajak bertualang menuju istana raja. Pada akhir cerita Raja Luti disadarkan akan perlunya menjaga dan melestarikan lingkungan.

Jadi selain membawa pesan moral yang baik dan menambah wawasan, imajinasi, serta hiburan yang menyenangkan. Dasar dari munculnya cerita ini diinspirasi dari banyaknya cerita anak-anak bertema fantasi dan petualangan yang ditemukan penulis selama melakukan penelitian. Cerita-cerita tersebut biasanya berasal dari permasalahan kecil yang dikemas dengan baik sehingga membentuk alur cerita yang menarik bagi anak-anak.

### Target Audience.

Demografis.  
Anak-anak usia : 5-9 tahun.  
Jenis kelamin: laki-laki dan perempuan.  
Kelas ekonomi: menengah dan menengah ke atas.

Geografis.  
berada di wilayah Jawa Timur khususnya Surabaya.

Psikografis.  
Menggemari buku cerita.  
Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.  
ingin mencoba sesuatu yang baru.  
Suka membaca.

Behavior.  
Suka bermain dan belajar.  
terampil dan suka beraktifitas.

### Format dan Ukuran Buku Cergam.

Buku ini berukuran 20 cm x 26 cm dengan format *landscape* dan total 57 halaman full colour. Buku

cergam menggunakan *hard cover* agar terkesan elegan dan eksklusif. Ukuran buku ini disesuaikan dengan kenyamanan pembaca agar dapat menikmati cerita dan gambar dengan baik.

### Sinopsis.

*Lucca* adalah peri hutan yang tinggal di dunia mimpi *lorand*. *Lorand* sendiri berasal dari kata “*loodus*” dari bahasa *estonian*, “*natura*” dari bahasa *polish* yang semuanya berarti alam serta “*land*” dari bahasa *Inggris* yang berarti tanah. Pada awal cerita, *lucca* akan menceritakan sedikit singkat mengenai apa yang sebenarnya terjadi di dunia *lorand* ini. Dulunya *lorand* ini adalah dunia yang indah, namun terancam karena raja luti dan para pengawalinya yang menjaga *lorand* kurang memperhatikannya, maka *lorand* menjadi dunia yang tidak terawat. Karena itulah *lucca* meminta bantuan agar dapat bersama-sama pergi ke istana raja untuk menyadarkan raja.. Setelah mendengarkan cerita tersebut pembaca akan dibawa berpetualang menuju istana raja. Di dalam perjalanan, pembaca dan peri *lucca* akan bertemu dengan bermacam-macam teman yang membantu sepanjang perjalanan seperti gun-gun si macan, ric si kura-kura, dony si burung kakaktua, ardy si paus dan ran si beruang kutub. Bersama-sama mereka memecahkan berbagai masalah hingga sampailah mereka di istana raja. Di akhir cerita, raja Luti sadar dan bersama-sama mereka menjaga *lorand*.

### Deskripsi Karakter Tokoh Utama dan Pendukung.

*Lucca* si peri hutan.

*Lucca* adalah yang penghuni dunia mimpi *lorand* yang pertama kali ditemui oleh pembaca. Dia memberikan gambaran singkat mengenai keadaan di dunia mimpi *lorand*. Selain sebagai pemandu di dalam petualangan, *lucca* memiliki rambut berwarna biru gelap dengan bagian yang panjang di sisi sebelah kanan, badan yang kecil, memiliki sayap yang berwarna kuning kehijauan yang menyala, memakai sepatu abu-abu gelap, memakai baju hijau dengan ikat pinggang hitam dan baju dalam putih kekuningan.



**Gambar 1. Sketsa *lucca* si peri hutan.**

Raja luti.

Luti adalah raja di dunia mimpi *lorand* ini. Istana luti terletak di puncak tertinggi di daerah es. Raja luti menggunakan mahkota di kepalanya, rambut

berwarna merah, baju dalam biru, celana biru gelap dan jaket merah yang berbulu abu-abu.



**Gambar 2. Sketsa raja luti.**

Gun-gun si macan.

Gun-gun berpenampilan seperti macan pada umumnya dengan belang-belang dan warna bulunya yang putih dan bertubuh mungil. Dia adalah penghuni kedua yang ditemui oleh pembaca dalam cerita. Tinggal di hutan dan akan memandu pembaca untuk keluar dari hutan sehingga tidak tersesat.



**Gambar 3. Sketsa gun-gun si macan.**

Ric si kura-kura.

Ric memiliki cangkang yang keras dan berjalan dengan lambat. Ric merupakan penghuni ketiga yang ditemui sepanjang perjalanan menuju istana es raja luti. Dia akan membantu teman-teman dalam menemukan jalan keluar di dalam goa yang sangat membingungkan. Ric didominasi dengan warna hijau di sekujur tubuhnya



**Gambar 4. Sketsa ric si kura-kura.**

Dony si burung kakaktua.

Dony memiliki bulu yang indah didominasi warna merah, biru dan kuning pada bagian sayap. Dony akan membantu kawanannya untuk menemukan pantai sebelum menuju pulau es.



**Gambar 5. Sketsa dony si burung kakatua.**

Ardy si paus.

Ardy adalah ikan paus yang memiliki tubuh yang besar sekali dengan warna biru kehijauan. Ardy akan membantu kawanannya untuk menyeberangi laut dan menuju istana raja dengan cara memasukkan kawanannya ke dalam mulutnya sehingga tidak terhempas oleh air laut.



**Gambar 6. Sketsa ardy si paus.**

Ran si beruang kutub

Ran bertemu dengan kawanannya ketika dia sedang terjatuh pingsan karena kepanasan. Setelah dibantu oleh kawanannya, dia akan mengantar mereka menuju ke istana tempat raja tinggal. Ran memiliki tubuh yang gemuk dan berbulu putih abu-abu dan kebiruan.



**Gambar 7. Sketsa ran si beruang.**

**Layout**

Layout pada isi buku ini didominasi oleh gambar visual dibandingkan tulisan. Sehingga anak-anak tertarik untuk membaca buku ini.

**Layout buku secara keseluruhan.**



**Gambar 10. Sketsa layout cover.**



**Gambar 8. Sketsa layout buku bagian 1.**



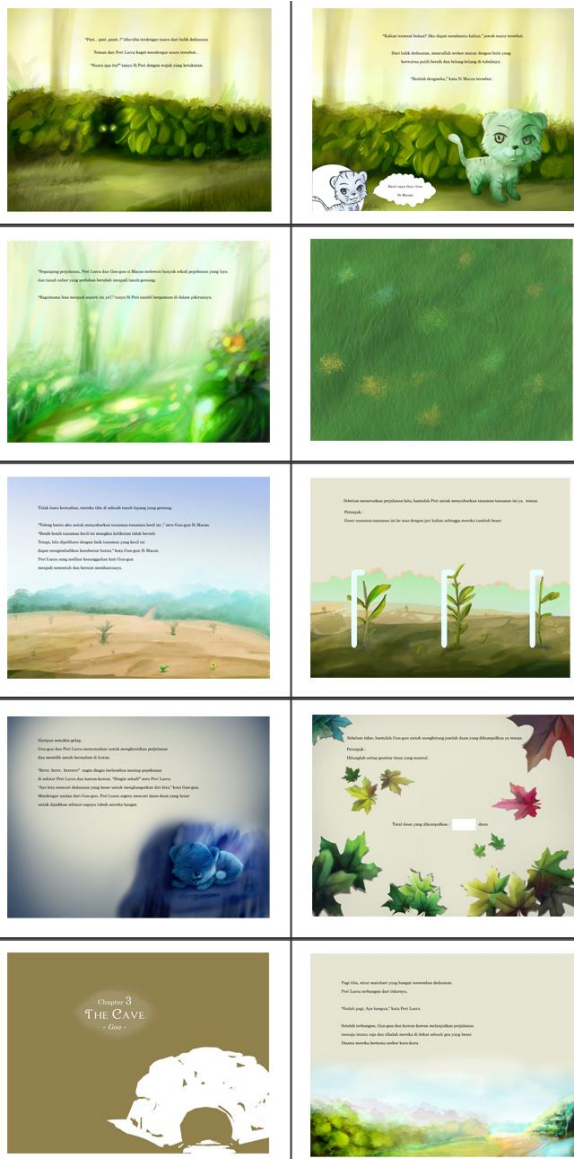
**Gambar 9. Sketsa layout buku bagian 2.**

**Final Desain**

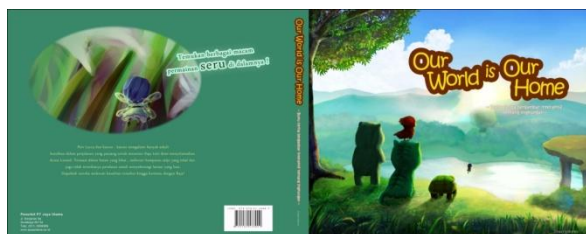
Final desain dibuat dengan menggunakan komputer grafis. Sketsa awal dibuat dikomputer dan diwarnai menggunakan program adobe photoshop. Gambar-gambar yang ada di dalam buku dibuat *full colour* dengan menonjolkan visualisasi sehingga anak-anak tertarik untuk membaca dan tidak bosan. Selain itu melalui visualisasi berwarna-warni yang menarik sehingga anak-anak tidak akan lupa tentang cerita di dalam buku ini dan terekam ke dalam memori mereka.

**Media utama.**

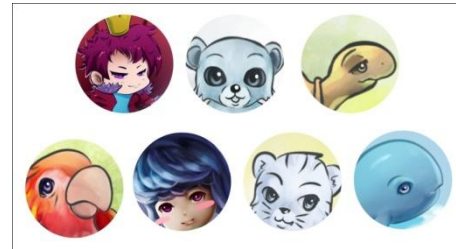
Beberapa final desain isi buku sebagai berikut:



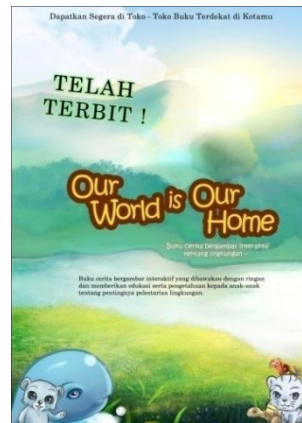
**Gambar 11. Final desain isi buku hal 11-20.**



**Gambar 12. Final desain cover. Media Pendukung.**



**Gambar 13. Final desain pin.**



**Gambar 14. Final desain poster.**



**Gambar 15. Final desain brosur bagian depan.**



**Gambar 16. Final desain brosur bagian belakang.**

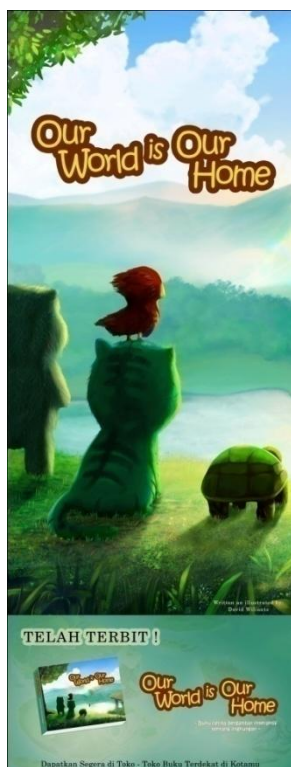




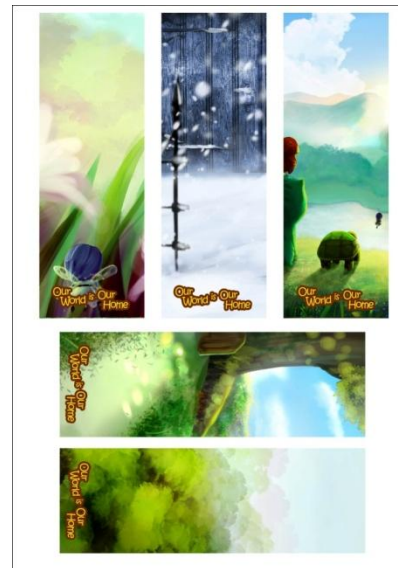
Gambar 17. Final desain katalog pameran bagian depan.



Gambar 18. Final desain katalog pameran bagian belakang.



Gambar 18. Final desain x-banner.



Gambar 19. Final desain pembatas buku.



Gambar 20. Final desain stiker.

## Simpulan

Dalam merancang buku cerita bergambar interaktif yang menarik, menyenangkan, memberikan pesan yang baik, meningkatkan imajinasi, kecintaan serta meningkatkan budaya membaca dan kepedulian anak-anak kepada lingkungan maka pembuatan buku cerita harus dipikirkan dengan matang selain dari segi visual yang menarik minat anak-anak juga dalam segi cerita harus sesuai dengan tujuan awal. Selain cerita harus berbobot namun juga harus mudah dicerna oleh anak-anak sehingga mereka dapat dengan mudah menangkap maksud dan isi cerita. Perencanaan *research* yang baik akan dapat menghasilkan karya yang sesuai dengan target audience, melihat banyak dan bermacam referensi juga membantu dalam pembuatan sebuah buku cerita sehingga menjadi buku yang menarik bagi anak-anak.

Dalam merancang media promosi yang dapat memperkenalkan buku cerita bergambar interaktif yang berjudul “ *Our World is Our Home* ” ini digunakan beberapa media yang dapat membuat anak-anak tertarik seperti brosur, poster, pembatas buku, stiker dan pin. Melalui media-media ini diharapkan anak-anak tertarik untuk melihat dan membeli buku ini.

Selain itu diharapkan karya ini dapat berguna:

### **Bagi mahasiswa.**

Memperkaya referensi buku cerita bergambar dan dapat menjadi sumber inspirasi

### **Bagi masyarakat.**

Dapat lebih menyadari perlunya melestarikan dan menyayangi alam sekitar kita.

Dapat meningkatkan minat baca dan pengetahuan juga diharapkan buku cerita bergambar ini dapat berguna untuk perkembangan kepribadian dan edukasi bagi masyarakat.

### **Bagi dunia ilustrasi dan buku bacaan di Indonesia.**

Meningkatkan peranan buku sebagai media yang digemari.

### **Saran**

Pelestarian lingkungan yang berhasil dibahas dalam cerita bergambar ini baru hanya berupa kisah tentang dunia fantasi dengan latar belakang dunia yang semakin rusak. Untuk melengkapi upaya pelestarian lingkungan yang lebih menarik maka dapat dilakukan pengembangan cerita yang belum disajikan di cerita bergambar ini. Misalnya dunia yang digambarkan menarik dengan keadaan yang benar-benar rusak sehingga anak-anak yang membacanya dapat lebih mengerti apa yang terjadi jika lingkungan benar-benar tidak dirawat, Permainan interaktif dapat lebih dikembangkan lagi sehingga lebih bervariasi dan lebih kreatif, Dalam segi visual lebih menggunakan visualisasi yang lucu-lucu sehingga anak lebih tertarik untuk membaca buku. Dalam pengembangan media, masyarakat yang berminat untuk mengupayakan pelestarian lingkungan dapat menggunakan media-media lain yang dapat lebih menarik minat anak-anak misalkan media yang melibatkan orang lain dalam menjalankannya.

### **Ucapan Terima Kasih**

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sangat membantu dalam proses Perancangan hingga penyelesaian karya ini, antara lain :

1. Pak Ardana dan Pak Hans selaku pembimbing serta Pak Bing dan Bu Ani selaku penguji yang telah memberikan bimbingan, meluangkan waktu dan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan buku ini.
2. Keluarga terutama orang tua yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam masa- masa

penyelesaian buku ini.

3. Teman-teman dan sahabat serta Kelompok Tugas Akhir penulis yang telah membantu dalam proses penyelesaian buku ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa kemungkinan adanya kesalahan kata dan istilah, oleh karena hal tersebut penulis memohon maaf sebesar-besarnya atas kesalahan yang telah dibuat. Selain itu penulis juga menyadari karya ini jauh dari sempurna karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sehingga buku ini dapat bermanfaat dan berguna lebih baik lagi di kemudian hari.

### **Daftar Pustaka**

Apriyatno, Veri. (2004). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. Jakarta: Kawan Pustaka.

Backes L. (2007). *Understanding Children's Books Genres*. Diunduh 20 April 2013 dari <http://www.right-writing.com/genres.html>.

Bimo. (2009). *Bercerita untuk anak usia dini*. Diunduh 11 Maret 2013 dari <http://kakbimo.wordpress.com/2009/07/21/teknik-bercerita-untuk-anak-usia-dini/>

Badio, Sabjan. (2013, Maret 3). *Mari belajar bahasa dan sastra*. Pesan disampaikan melalui <http://bahasiswa.do.am/blog/2009-06-14-181>.

Ching, Francis. (2002). *Menggambar suatu Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga.

Fishel, Catharine. (2001). *Designing for Children*. Massachusetts: Rockport Publisher.

Hana, Jasmin. (2011). *Terapi Kecerdasan Anak dengan Dongeng*. Jakarta: Berlian Media.

Huck, Charlotte S, Susan Hepler, dan Janet Hickman. (1987). *Children's Literature in The Elementary School*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

Gurubelajarnulis. ( 2013, April 17). Melalui penggunaan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Pesan disampaikan dalam <http://gurubelajarnulis.blogspot.com/2012/09/melalui-penggunaan-media-buku-cerita.html>.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (1990). Jakarta: Balai Pustaka.

*Kamus Besar Bahasa Indonesia ed II*. (1993). Jakarta : Balai Pustaka.

Kartono, Kartini. (1986). *Psikologi Anak*. Bandung: Penerbit Alumni.

Marzuki. (1997). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: Author.

Mudjiono and B. Irawan. (2007). *Buku Ajar Nirmana: Asas dan Unsur Desain*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.

Nasrudin, Toha. ( 2013, April 11). Ciri-ciri buku yang berkualitas. Pesan disampaikan dalam <http://sekolah-menulis.com/ciri-ciri-buku-yang-berkualitas>.

Suseno, Franz Magnis. (1997). *Buku Membangun Kualitas Bangsa*. Yogyakarta: Kanisius.

Tasmin, Martina Rini S. ( 2013, April 18). Belajar lebih penting daripada bermain?. Pesan disampaikan dalam <http://www.e-psikologi.com/anak/250402htm>.

Titik W.S., et al. (2003). *Teknik Menulis Cerita Anak*. Ed. Sabrur R. Soenardi. Yogyakarta: Pinkbooks, Pusbuk dan Taman Melati.