

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR**

***“ THE ADVENTURE OF ARA “***

**JURNAL**

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual*



**Oleh :**

**RIDHA UTAMI**

**NIM. 1301230 / 2013**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**JURNAL**

**Perancangan Buku Cerita Bergambar “ *The Adventure of Ara* ”**

**RIDHA UTAMI**

*Artikel ini disusun berdasarkan Karya Akhir Ridha Utami  
“ Perancangan Buku Cerita Bergambar *The Adventure of Ara* ”  
untuk persyaratan wisuda periode September 2020  
dan telah diperiksa / disetujui oleh pembimbing*

Padang, 24 Agustus 2020

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing



**Hendra Ariwan, S.Sn, M.Sn**

**NIP. 19770401.200812.1.002**

Mengetahui :

Ketua Jurusan Seni Rupa,



**Drs. Mediagus, M.Pd**

**NIP : 19620815.199001.1.001**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR**  
**“ THE ADVENTURE OF ARA “**

**ABSTRAK**

**Oleh :**

**Ridha Utami <sup>1</sup>, Hendra Afriwan <sup>2</sup>**

Peran orangtua sangatlah diperlukan agar anak dapat diajarkan bagaimana berperilaku yang baik dan berani bertanggung jawab. Tujuan perancangan buku cerita bergambar “ *The Adventure of Ara* “ sebagai media edukatif dan komunikatif untuk menanamkan serta mengenalkan anak-anak umur 5-7 tahun dalam bertanggung jawab, dikarenakan pengembangan karakter tanggung jawab anak yang kurang optimal seperti hal anak tidak mengembalikan barang yang telah digunakannya atau dipinjamnya.

Metode perancangan yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah metode *glassbox*, dan untuk pengumpulan data menggunakan metode angket kuisisioner dan wawancara. Metode analisis data dengan menggunakan teknik 5W+1H ( *when,why,who,what,where + how* ) dalam menemukan solusi dari masalah yang dihadapi. Perancangan buku cerita bergambar *The Adventure of Ara* ini juga didukung oleh media lain seperti Poster,*T-Shirt, jigsaw puzzle, tumbler, coloring book*, stiker, dan juga pin sebagai penunjang media utama.

**Kata Kunci : Buku Cerita Bergambar, Tanggung Jawab, Anak-anak**

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup>Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

## **DESIGNING PICTURE STORYBOOK**

**“ THE ADVENTURE OF ARA “**

### **ABSTRACT**

**By :**

**Ridha Utami <sup>1</sup> , Hendra Afriwan <sup>2</sup>**

The role of parents is very important for children so they can be taught how to behave well and dare to be responsible. The purpose of designing the picture book "The Adventure of Ara" as an educational and communicative medium to instill children aged 5-7 years in the responsibility and not taking things that do not belong to them, due to the character development of children's responsibility that is not optimal, such as when children do not return items that have been used or borrowed.

The design method used in this picture storybook is the glassbox method, and for data collection, it uses interviews and questionnaires. Methods of data analysis using the 5W + 1H technique (when, why, who, what, where + how). To find a solution to the problem at hand. The design of the picture storybook “ The Adventure of Ara ” is also supported by other media such as posters, T-shirts, jigsaw puzzles, tumblers, coloring books, stickers, and also pins to support the main media.

***Keywords : Storybook, Responsible, Kids***

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup>Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

## A. Pendahuluan

Anak-anak pada usia 5-7 tahun memiliki sifat rasa ingin tahu yang besar, rasa ingin tahu anak terhadap hal-hal yang baru seperti ruangan atau tempat bermain, mainan, makanan, hewan, buah-buahan, dan benda-benda lainnya. Peran orangtua sangatlah diperlukan agar anak dapat diajarkan bagaimana berperilaku yang baik dan berani bertanggung jawab.

Sikap tanggung jawab yang dapat dilakukan oleh anak usia dini yaitu, menjaga barang yang dimilikinya, mengembalikan barang ke tempat semula, mengerjakan tugas yang telah diperintahkan oleh pendidik, mengerjakan tugas sampai selesai, dan menghargai waktu. Anak-anak selalu merasa ingin tahu dan terkadang suka mengambil barang yang dapat melukai dirinya serta barang yang bukan miliknya atau disebut dengan istilah *Kleptomania*,

Menurut Prof. Falaye, seorang Psikolog di Departemen Bimbingan dan Konseling, Nigeria, dalam situs internet Kiddo.id (posting 27 Februari 2019, diakses Juni 2019). *Kleptomania* diklasifikasikan sebagai gangguan kendali impulsif atau kontrol impuls yang sering dipicu oleh perasaan tidak dihargai atau tidak bahagia. Gangguan *Kleptomania* ini akan terselip ke dalam konflik buku cerita bergambar *The Adventure of Ara* dimana Ara yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi tidak dapat menahan rasa penasaran dan rasa inginnya akan

sesuatu. Perbuatan dari gejala ini mengarah ke arah yang tidak baik dan akan menimbulkan akibat dari perbuatan tersebut.

Gambar merupakan media yang dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan anak, anak dapat mengingat nama-nama benda, warna, serta bentuk dari karakter yang salah satunya terdapat pada buku cerita bergambar. Setiap anak memiliki kemampuan bahasa yang berbeda termasuk dalam memahami cerita bergambar ataupun bentuk-bentuk huruf yang mewakili cerita yang terdapat di dalam buku bergambar. Penggunaan buku cerita bergambar pada saat usia dini membantu perkembangan otak anak berkembang secara pesat.

Buku cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat, baik cerita maupun ilustrasinya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan, kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah. Cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak bahkan sebagai hiburan dan dapat digambarkan secara dramatis yang dapat meningkatkan imajinasi serta kemampuan bacaan anak, selain itu dapat mempererat hubungan komunikasi antara orangtua dan anak. Anak-anak pada usia 5-7 tahun sangat suka berkhayal, menyukai hal yang fantasi dan suka berimajinasi.

Pengenalan sifat dalam bertanggung jawab pada anak-anak diterapkan pada media buku cerita bergambar *The Adventure of Ara*, sebuah cerita tentang

seorang anak berumur 7 tahun, Ara bersama kucing hitamnya bernama Nero mengalami kejadian yang tak terduga saat mereka bermain bola di halaman belakang rumah mereka, tanpa sengaja Ara dan Nero terjatuh ke dalam sebuah lubang yang mengarah ke dunia lain, cerita ini dirancang dan diselipkan beberapa pesan moral dalam bertanggung jawab serta tidak mengambil barang milik orang lain.

Perancangan "*The Adventure of Ara*" ke dalam bentuk ilustrasi dan diaplikasikan pada media berupa buku cerita bergambar, ditujukan untuk memberikan pesan moral yang baik, menyenangkan, membangun interaksi antara orangtua dan anak, kepedulian anak serta mengembangkan karakter anak pada usia 5-7 tahun, maka penulis menuangkannya dengan Perancangan buku cerita bergambar "*The Adventure of Ara*" agar dapat diminati anak sesuai umur.

## **B. Metode Perancangan**

Metode perancangan merupakan cara berfikir dengan menyesuaikan rumusan masalah dan tujuan perancangan hingga menghasilkan suatu produk ( hasil rancangan). Dengan metode perancangan ini mampu memudahkan perancang dalam proses merancang.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode *Glass Box*. Menurut Sarwono & Lubis dalam Soedarwanto ( 2017 : 1 ) Metode kotak kaca (*glass box method*) adalah metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional), misalnya sentimen dan selera.

Metode ini selalu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul.

### C. Metode Analisis Data

Analisis yang penulis gunakan dalam perancangan buku cerita bergambar “*The Adventure of Ara*” adalah analisis 5W 1H :

1. **What** ( Permasalahan apa yang diangkat )

Permasalahan yang diangkat pada buku cerita bergambar “*The Adventure of Ara*” adalah sifat anak-anak yang masih belum dapat membedakan rasa ingin tahu mereka terhadap perilaku yang baik dan tidak baik.

2. **Who** ( Pada siapa permasalahan ini ditujukan )

Permasalahan ini dikhususkan untuk anak-anak pada usia 5-7 tahun karena pada usia tersebut anak perlu diajarkan oleh orangtua bagaimana bertanggung jawab dan tidak mengambil sesuatu yang bukan miliknya .

3. **When** ( Kapan permasalahan terjadi )

Ketika anak-anak memasuki usia 5-7 tahun, rasa ingin tahu anak sangat tinggi, anak-anak akan sering bertanya kepada orangtua, sehingga penting peran orangtua untuk menyimpulkan isi cerita “*The Adventure of Ara*”.

4. **Why** ( Kenapa permasalahan ini layak dibicarakan)

Buku cerita bergambar “*The Adventure of Ara*” dirancang untuk mengajak anak-anak mengenal apa itu rasa bertanggung jawab dan tidak mengambil barang yang bukan miliknya.

5. **Where** ( Dimana solusi permasalahan ini dibutuhkan )

Buku cerita bergambar “*The Adventure of Ara*” dibutuhkan di perpustakaan PAUD dan TK dengan bimbingan guru dan orangtua .

6. **How** ( Bagaimana mengatasi permasalahan yang terjadi )

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas maka solusi untuk mengajarkan anak bertanggung dan berperilaku yang baik adalah dengan merancang buku cerita bergambar yang imajinatif, menarik, serta menanamkan pesan moral dalam bertanggung jawab yang dapat dimengerti pada anak seusianya.

## **D. Pembahasan**

### **1. Media Utama**

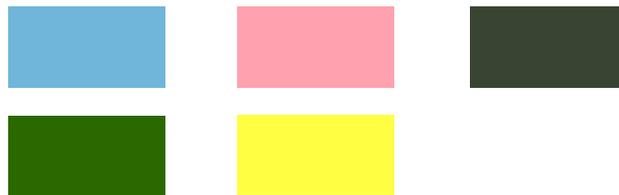
Perancangan buku cerita bergambar *The Adventure of Ara* ini dibuat secara digital menggunakan aplikasi *Paint tool SAI* dalam pembuatan ilustrasi dan *Adobe Photoshop CC* untuk susunan *layout*, tulisan isi dalam cerita serta *layout* media pendukung.

Produksi buku dilakukan secara manual oleh perancang sendiri dengan menempelkan hasil *print out* karya ke *Art carton 250 gsm* agar setiap lembar kokoh dan tidak mudah terlipat ketika dibaca oleh anak-anak.

Media buku cerita bergambar *The Adventure of Ara*



yang lebih lembut dan tidak terlalu kontras yang disukai anak-anak pada usia 5 - 7 tahun. Jika dikaitkan dengan pengaruh dalam mood atau suasana hati seorang anak, warna pastel akan membuat suasana hati anak merasa senang dan tenang. Warna ini dapat mengapresiasi keindahan dan memberikan kesan lembut, sehingga ilustrasi dari *The Adventure of Ara* dapat lebih mudah dikenali dan memberikan kesan yang baik kepada anak-anak.



Pallet Warna Dominan dalam Ilustrasi Ara

#### b) Tipografi

Pada perancangan buku cerita bergambar *The Adventure of Ara* terdapat 3 jenis font dengan pemilihan tipe yang disesuaikan dengan karakter yang cocok untuk anak-anak. Penggunaan judul atau pembuatan *logotype The Adventure of Ara* ini menggunakan dua jenis font yaitu DK Crayon Rumble dan KD SUMMARY SUNSHINE, untuk narasi menggunakan font My Kids Handwritten agar lebih menarik dan mudah untuk dibaca oleh anak-anak yang dalam masa *pre reading skill*.

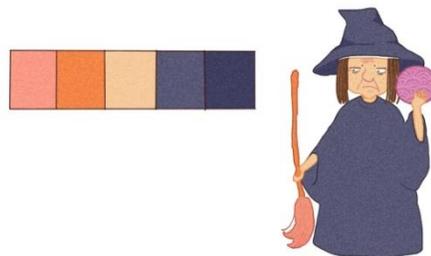
c) Ilustrasi

Ilustrasi merupakan elemen yang paling penting sebagai daya tarik dalam perancangan buku cerita bergambar. Ilustrasi akan membantu anak-anak untuk berimajinasi sewaktu membaca buku.

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam buku “ *The Adventure of Ara*” adalah menggunakan gaya kartun. Kartun merupakan ilustrasi yang paling dekat dengan anak-anak karena mudah ditemui dalam keseharian, misalnya didalam buku cerita, film, internet, atau televisi.



Karakter Ara dan Nero



Karakter Penyihir

## E. Final Desain

### 1. Media Utama

Perancangan buku cerita bergambar *The Adventure of Ara* ini digambar dengan ilustrasi yang menarik bagi anak-anak, serta pendekatan karakter yang lucu dan mudah untuk diingat serta penggambaran ekspresi-ekspresi Ara disetiap perjalanannya yang ekspresif seperti terkejut, sedih, tertawa dan takut.

Proses pembuatan buku *The Adventure of Ara* di buat dengan menempelkan hasil *print out* ke kertas karton 2mm agar tidak mudah lerlipat dan kokoh ketika dibuka oleh anak-anak. Buku ini berukuran 17 x 17 cm agar tidak terlalu besar dan berat, dan dengan ukuran ini isi cerita dari narasi maupun gambar tetap jelas terlihat dan terbaca dengan baik.



Cover Buku Ara



Tampilan isi cerita



Tampilan isi cerita





Pin

Pin



Poster

Jigsaw Puzzle

## F. Penutup

### 1. Kesimpulan

Perancangan buku cerita bergambar *The Adventure of Ara* ini bertujuan sebagai media edukatif dan komunikatif untuk menanamkan sifat dalam bertanggung jawab dan tidak mengambil barang yang bukan miliknya, serta menghindari timbulnya sifat *Kleptomania* pada anak-anak, sesuai hasil survey dan observasi penulis ke beberapa PAUD dan juga TPA di kota Bukittinggi, masih ada beberapa anak-anak rentang umur 5 hingga 7 tahun yang terkadang suka mengambil sesuatu yang bukan miliknya dan tidak mau bertanggung jawab, oleh karena itu penulis membuat buku cerita bergambar sebagai media alternatif anak-anak untuk belajar dari pengalaman Ara di dalam cerita *The Adventure of Ara*.

Buku *The Adventure of Ara* ini dirancang semenarik mungkin sesuai dengan selera anak-anak dengan memperhatikan unsur *layout*, tipografi, warna dan juga ilustrasi agar pesan dan makna dalam cerita bisa tersampaikan dan semakin diminati oleh anak-anak. Buku ini juga menggunakan beberapa media pendukung sebagai kebutuhan promosi seperti poster, pin, stiker, *T-Shirt*, *tumbler*, *jigsaw* dan *puzzle*. Media pendukung ini diharapkan mampu berguna untuk menunjang kreatifitas anak-anak dalam beraktifitas.

## **2. Saran**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari perancangan buku cerita bergambar *The Adventure of Ara* penulis mengemukakan beberapa saran yaitu :

1. Bagi orang tua bisa menjadi media edukasi yang menarik bagi anak-anak mereka yang masih berumur 5-7 tahun untuk belajar bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya serta tidak mengambil barang orang lain tanpa izin. Orang tua disarankan mampu menjembatani anak untuk memberikan pemahaman lebih lanjut dan lebih baik tentang sifat bertanggung jawab serta akibat jika tidak bertanggung jawab agar anak-anak bisa menanamkannya.
2. Bagi anak-anak di umur 5-7 tahun yang masih dalam tahap *pre reading skill* diharapkan mampu membaca lebih baik serta memahami cerita dengan ilustrasi yang telah dikemas secara menarik, sehingga anak-anak diharapkan dapat mengerti akibat jika mengambil barang milik orang lain

dan tidak bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukan mereka akan menerima akibatnya.

3. Agar sekolah,TK,PAUD lebih banyak mempunyai buku-buku yang menarik dan memiliki nilai edukasi agar anak-anak lebih tertarik untuk membacanya dan bisa memahami makna dan menerapkannya pada aktifitasnya sehari-hari

## DAFTAR RUJUKAN

Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Andi.

Soedarwanto, Hady. 2017. *Metode Glass Box*.( Modul ) Jakarta. Universitas Mercubuana

<https://kiddo.id/2019/02/27/apakah-anakku-kleptomania-bagaimana-menghadapinya/>

Jurnal ini disusun berdasarkan karya akhir penulis yang berjudul **Perancangan Buku cerita Bergambar “ *The Adventure of Ara* “** dengan pembimbing Hendra Afriwan,S.Sn, M.Sn