



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

Gambaran Umum

Merancang buku ilustrasi untuk menciptakan kemandirian anak usia 4 – 6 tahun ini membutuhkan data-data penelitian. Untuk itu penulis melakukan pengumpulan data melalui data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dengan melakukan observasi, wawancara, survei, dan *focus group discussion*, sedangkan data sekunder diperoleh dari studi pustaka, internet, dan studi eksisting.

3.1. Observasi terhadap Kemandirian Anak

Penulis melakukan pengamatan terhadap anak di beberapa keluarga dan beberapa sekolah mengenai kemandiriannya sehari-hari. Menurut wawancara terhadap orang tua tersebut, anak usia 4 – 6 tahun adalah usia awal mereka mulai dapat melakukan kegiatan kemandirian seperti makan, mandi, memakai baju sendiri, dan menggosok gigi sendiri. Ibu Ice, guru TK Bethesda menambahkan, anak usia 4 – 6 tahun juga diajarkan untuk melakukan kegiatan sederhana tersebut di sekolah, seperti makan bekal sendiri, mengikat tali sepatu sendiri dan menggosok gigi sendiri. Kegiatan ini juga ditemukan penulis secara nyata di TK Tunas Lentera pada saat kunjungan survei. Akan tetapi, anak pada usia tersebut masih belum melakukan kemandirian secara rutin. Ibu Ice mengatakan bahwa, anak mempunyai perasaan malu jika tidak bisa melakukan kemandirian di sekolah terhadap teman-temannya, dan orang tua selalu melapor tentang anaknya yang tidak melakukan kemandirian di rumah. Contoh yang paling sering terjadi adalah

tidak membereskan mainan, disuapkan pada saat makan dan masih dimandikan oleh orang tua sebelum sekolah. Beberapa orang tua yang memiliki anak di atas 6 tahun juga mengatakan, dampak dari kasus ketidakmandirian banyak terjadi saat sebelum ke sekolah. Menurut pengamatan penulis, hal ini terjadi karena anak masih terlarut dalam dunianya sendiri dan belum dapat serius melakukan sesuatu sehingga menyebabkan anak menjadi kurang mandiri. Contoh lainnya adalah anak yang tidak dapat diminta melakukan kemandirian karena keasyikan menonton ataupun bermain. Sebagai pendukung, para orang tua mengatakan anak akan berusaha untuk mengerjakan sesuatu jika ada hal yang diinginkan oleh anak tersebut, seperti mainan, boneka, dll. Oleh karena itu, orang tua mendukung pembuatan buku ilustrasi ini sebagai salah satu media yang efektif dalam mengajarkan anak secara tidak langsung tanpa adanya batas waktu. Tipe gambar yang disukai anak secara umum adalah gaya ilustrasi seperti pada film *Mickey Mouse Clubhouse*. Baik anak laki-laki maupun perempuan lebih menyukai film tersebut karena berupa tokoh binatang dan tidak menimbulkan perbedaan *gender*. Sedangkan film *Sofia The First* sebagai salah satu contoh film yang banyak disukai oleh hanya anak perempuan.



Gambar 3.1. Film *Mickey Mouse Clubhouse*

(www.gstatic.com, n.d.)



Gambar 3.2. Film *Sofia the First*

(www.leapfrog.com, n.d.)

Penulis juga melakukan pengamatan di tiga toko buku besar, yaitu Paper Clip, Gramedia, dan Office 1 Store. Dari pengamatan tersebut, penulis hanya menemukan satu atau dua buku yang mengajarkan tentang kemandirian anak dalam kehidupan sehari-hari, tetapi tidak berupa buku dongeng hanya berupa buku petunjuk cerita bergambar biasa. Buku dongeng yang ada di pasaran lebih banyak mengajarkan tentang pesan moral dan perilaku kehidupan anak seperti mengucapkan maaf dan terima kasih, tanpa adanya cerita kemandirian.



Gambar 3.3. Sumber dari Halo Balita

Buku di atas merupakan buku dari Halo Balita yang mengajarkan anak untuk sholat secara mandiri. Halo Balita menyajikan kemandirian sholat pada buku ini dalam bentuk petunjuk satu-persatu.

3.2. Wawancara dengan Para Ahli

Penulis melakukan wawancara terhadap psikolog dan dokter anak yang bernama Woro Kurnianingrum, M.Psi, pada tanggal 12 Maret 2015 dan Dr. Lusiana Margaretha, SpA, pada tanggal 9 Maret 2015 di Rumah Sakit St. Carolus, Tangerang, mengenai perkembangan kemandirian, fenomena yang terjadi serta psikologis anak usia 4 – 6 tahun. Penulis juga melakukan wawancara kepada guru menggambar anak, Farjana Hoque, dari lembaga *KidzArt* pada tanggal 5 Maret 2015, untuk mengetahui tokoh, pewarnaan, dan gaya ilustrasi yang disukai anak pada umumnya. Wawancara singkat juga dilakukan dengan guru dari TK Bethesda dan TK Tunas Lentera pada saat di tempat.



Gambar 3.4. (dari kiri ke kanan) Penulis dengan Dr. Lusiana Margaretha, SpA, Woro Kurnianingrum, M.Psi, dan Farjana Hoque

3.2.1. Kemandirian Anak

Anak pada usia 4 – 6 tahun rata-rata sudah mulai dapat melakukan kemandirian. Hal ini dikatakan oleh Dr. Lusiana Margaretha, SpA, pada saat penulis melaksanakan wawancara. Beliau menambahkan, data tersebut dapat dilihat dari Denver II yang merupakan acuan dokter Lusi. Ada 4 kategori perkembangan anak

pendukung kemandirian, yaitu berdasarkan personal sosial, motorik halus, bahasa, dan motorik kasar.

Menurut data tersebut, secara personal sosial anak usia 4 – 6 tahun dapat menggosok gigi, minum dari cangkir, memakai baju tanpa bantuan dan mengambil makanan. Dari sisi motorik halus, anak mulai melakukan perilaku dapat mencontoh dengan adanya ditunjukkan terlebih dahulu. Perilaku ini dimulai dari usia 3 tahun dan persentasenya semakin besar pada usia 4 tahun. Bahasa anak pada usia ini sudah dapat dimengerti sehingga dapat melangsungkan komunikasi antara orang tua dan anak dengan baik. Dari sisi motorik kasar, anak sudah mempunyai keseimbangan untuk berjalan dengan lancar, melompat, dan berdiri 1 kaki 6 detik, yang sudah memungkinkan untuk anak melakukan kegiatan kemandirian secara sendiri.

Dokter Lusi mengatakan anak memang seharusnya sudah dapat melakukan kemandirian. Tetapi, anak-anak tersebut belum mempunyai kebiasaan untuk mandiri. Kemandirian ini penting karena jika tidak dilatih dari kecil, akan dapat berdampak buruk dewasanya. Dengan kata lain, anak yang tidak mandiri tidak dapat berkembang dengan baik. Contohnya adalah anak menjadi tidak dapat menyelesaikan masalahnya sendiri. Hal ini juga dikatakan oleh Woro Kurnianingrum, M.Psi pada saat penulis melakukan wawancara.

Ibu Woro menambahkan, sebaiknya setiap anak yang sudah melakukan sesuatu sesuai arahan orang tua seperti tindakan kemandirian, biasanya diberikan pujian atau diberikan hadiah oleh orang tuanya. Hal ini guna memberikan

semangat terhadap anak serta menambahkan kepercayaan dirian anak untuk melakukan sesuatu. Sistem *reward* sebagai salah satu pendukung yang merupakan pegangan orang tua dalam buku ilustrasi, akan memiliki dampak positif bagi anak.

3.2.2. Buku Ilustrasi sebagai Media Belajar Kemandirian Anak

Salah satu media penyampaian untuk kemandirian ini yang efektif dapat berupa buku ilustrasi. Hal ini didukung oleh Ibu Hoque, Dr. Lusi dan Ibu Woro. Menurut dokter Lusi, buku cerita lebih baik daripada media digital. Dalam praktiknya, anak-anak pada zaman sekarang lebih banyak yang telat bicara pada umurnya dikarenakan lebih sering menonton (komunikasi satu arah).

Didukung oleh Ibu Woro, buku ilustrasi seperti buku cerita atau dongeng mempunyai pengaruh terhadap anak-anak. Tampilan visualnya yang menarik membuat anak dapat belajar *modelling* melalui karakter dan cerita. Selain itu, membaca buku juga dapat mengembangkan imajinasi dan memperkaya kosakata anak dikarenakan visual buku bersifat statis, berbeda dengan cerita pada film yang bergerak dan sudah ditetapkan. Sebaiknya, bahasa yang digunakan mudah dimengerti seperti, "Rapiin dong," menggunakan gaya bahasa yang tidak formal.

Dokter Lusi juga mengatakan bahwa, buku dongeng juga dapat digunakan sebagai media pengajar oleh orang tua. Anak usia 4 – 6 tahun merupakan masa dimana orang tua sebagai *decision making*, karena orang tua yang memberitahukan anak tentang apa yang benar dan salah. Buku dongeng dapat mempengaruhi anak karena anak adalah pecontoh yang luar biasa. Ibu Woro menambahkan, buku dongeng juga berfungsi untuk menerjemahkan maksud

verbal melalui visual. Maksudnya adalah anak usia 4 – 6 tahun tidak langsung mengerti apa yang dikatakan orang tua, oleh karena itu orang tua menggunakan buku cerita supaya anak dapat menirunya. Dengan buku cerita, orang tua yang membacakan cerita juga mempunyai intonasi tertentu pada saat membacakan yang membuat anak menjadi semakin tertarik dan mengerti isi buku tersebut. Dengan kata lain, selain komunikasi dua arah yang terjadi antara anak dengan ibunya dapat mempererat hubungan mereka, anak juga semakin mengerti dan terpacu untuk melakukan kemandirian.

Menurut hasil wawancara, cerita yang dimaksudkan dalam buku dongeng anak ini akan dirasakan dampaknya jika berisikan cerita berdasarkan kegiatan sehari-hari yang lebih dekat dengan anak dan sesuai dengan usianya. Contohnya adalah dapat makan sendiri, mandi sendiri, membereskan mainan sendiri, dll. Buku ilustrasi ini juga harus disertai dengan penjelasan, tujuan dan menggunakan kata yang menarik sehingga anak akan menjadi lebih mudah untuk mengerti dan mengikuti. Ditambahkan oleh Ibu Debora, guru TK Tunas Lentera, jumlah halaman sebaiknya tidak terlalu banyak, sekitar 20 halaman.

3.2.3. Pengetahuan Anak terhadap Gambar

Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Farjana Hoque, seorang guru menggambar di lembaga *KidzArt*, Bumi Serpong Damai, untuk mengetahui sejauh mana anak usia 4 – 6 tahun dapat mengerti sebuah gambar. Beliau mengatakan bahwa anak usia 4 – 6 tahun hanya dapat mengenal objek-objek yang sering dilihat/*familiar* dalam kehidupan sehari-hari. Jika objek tersebut tidak dikenali, maka harus diberikan perkenalan terlebih dahulu agar mereka mengerti. Rata-rata

anak sudah mengenali dan dapat memakai material seperti oil pastel, krayon, pensil warna, *marker*, cat air dan kapur.

Anak usia 4 – 6 tahun menyukai warna-warna primer yang terang seperti warna hijau, kuning, biru, dll dikarenakan mereka belum mengerti akan gradasi warna. Mereka dapat menggambarkan objek yang berbentuk dan tidak abstrak menggunakan warna-warna yang imajinatif. Contoh gambar yang diajarkan dari lembaga *KidzArt* seperti gambar di bawah ini, di mana gambar memiliki bentuk yang sederhana dengan menggunakan warna-warna primer.



Gambar 3.5. Kurikulum ajaran *KidzArt* di bulan Maret

Terdapat beberapa tips dalam perancangan buku ilustrasi ini, yaitu tokoh haruslah menarik dan diberikan penjelasan agar anak-anak semakin tertarik dengan tokohnya. Cerita serta tokoh dari buku ilustrasi ini lebih baik bersifat *general* dikarenakan anak perempuan dan laki-laki pada usia ini sudah melakukan perbedaan seperti cerita *barbie* disukai oleh anak perempuan, sehingga anak laki-laki enggan membacanya. Oleh karena itu, beliau menyarankan untuk membuat cerita dongeng seperti fabel yang ditokohi oleh binatang. Tipe gambar yang disarankan adalah seperti Gambar 3.6., gambar ini memiliki *outline* yang sederhana dengan pewarnaan yang cerah dan penggambaran yang jelas serta

imajinatif. Pengambilan *angle* ilustrasi juga sederhana, berupa tampak depan. Lain halnya dengan Gambar 3.7., gambar ini memiliki gaya yang realis dan kurang diminati oleh anak usia 4 – 6 tahun.



Gambar 3.6. Gambar imajinatif oleh murid *KidzArt*



Gambar 3.7. Gambar realis oleh murid *KidzArt*

3.3. *Focus Group Discussion* terhadap Buku Anak yang Disukai

Penulis melakukan *focus group discussion* kepada anak usia 4 – 6 tahun di TK Bethesda dan TK Tunas Lentera. Diskusi ini berlangsung dengan 8 orang anak dalam satu kelompoknya. Diskusi ini bertujuan untuk mendapatkan data yang valid mengenai buku yang disukai anak.

Tabel 3.1. Tabel hasil *Focus Group Discussion* pertama perihal ukuran buku

No.	Aktivitas yang dilakukan	Tujuan	Hasil yang ingin dicapai	Reaksi anak
1.	Menunjukkan buku ilustrasi berbahan <i>art paper</i> dan berukuran kecil (17,5 x 18,5 cm)	Mengetahui reaksi anak ketika dilihatkan buku ilustrasi biasa	Membuktikan anak tidak terlalu antusias dengan buku ilustrasi biasa	Anak melihat buku tersebut biasa saja
2.	Menunjukkan buku ilustrasi berbahan karton tebal dan berukuran besar (19,5 x 25,5 cm)	Mengetahui reaksi anak ketika dilihatkan buku ilustrasi besar	Membuktikan anak antusias dengan buku berukuran besar dan tebal	Anak merespon dengan ingin segera membaca buku tersebut
3.	Menunjukkan buku pertama dan kedua secara bersamaan	Mengetahui buku mana yang lebih disukai anak	Anak lebih memilih buku besar yang terlihat kokoh	Anak dengan antusias ingin membaca dan memiliki buku berukuran besar

Dari hasil diskusi pada tabel pertama, penulis ingin menunjukkan bahwa anak lebih tertarik dengan buku yang besar dan kokoh dari segi bahannya. Hal ini menambah minat baca anak daripada buku berukuran biasa.



Gambar 3.8. Buku ukuran besar dan kecil

Tabel 3.2. Tabel hasil *Focus Group Discussion* kedua perihal ukuran gambar

No.	Aktivitas yang dilakukan	Tujuan	Hasil yang ingin dicapai	Reaksi anak
1.	Menunjukkan buku ilustrasi dengan teks yang panjang	Mengetahui reaksi anak ketika dilihatkan buku ilustrasi dengan teks panjang	Membuktikan anak tidak terlalu antusias dengan teks yang panjang	Anak kurang berminat untuk membaca buku dengan teks panjang
2.	Menunjukkan buku ilustrasi dengan gambar lebih besar	Mengetahui reaksi anak ketika dilihatkan buku ilustrasi dengan gambar lebih dominan	Membuktikan anak antusias dengan gambar yang lebih dominan	Anak langsung tertarik dan merespon ceria dengan ilustrasi yang disajikan lebih besar
3.	Menunjukkan buku pertama dan kedua secara bersamaan	Mengetahui buku mana yang lebih disukai anak	Anak lebih memilih buku dengan ilustrasi lebih dominan	Anak dengan antusias memilih buku dengan ilustrasi yang lebih dominan daripada teks

Pada hasil diskusi yang kedua, penulis ingin mengetahui faktor lainnya yang menambah minat baca anak terhadap buku ilustrasi. Dari hasil diskusi tersebut, mereka merespon dengan menyukai visual yang lebih dominan daripada teks. Teks tetap diperlukan dengan terdiri dari dua sampai tiga kalimat dalam satu halaman tetapi tidak berupa teks panjang.



Gambar 3.9. Ilustrasi dominan dan teks dominan

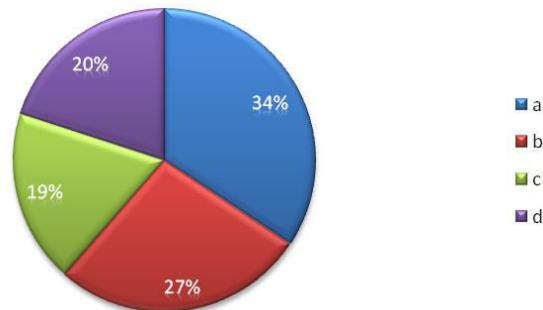
3.4. Survei terhadap Elemen Desain yang Disukai Anak

Penulis melakukan dua tahap survei, yaitu 30 anak di TK Bethesda pada tanggal 25 Maret 2015 dan 40 anak TK Tunas Lentera pada tanggal 27 Maret 2015 untuk mengetahui *typeface*, karakter, penggambaran dan pewarnaan seperti apa yang disukai dengan cara menanyakan mereka secara pribadi dalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari 7 orang. Berikut ini adalah pertanyaan serta jawaban dari hasil survei terhadap TK Bethesda dan TK Tunas Lentera.

1. Bentuk huruf mana yang kamu suka?

- | | |
|-------------|-------------|
| a. Sunshine | c. Sunshine |
| b. Sunshine | d. Sunshine |

Bentuk Huruf

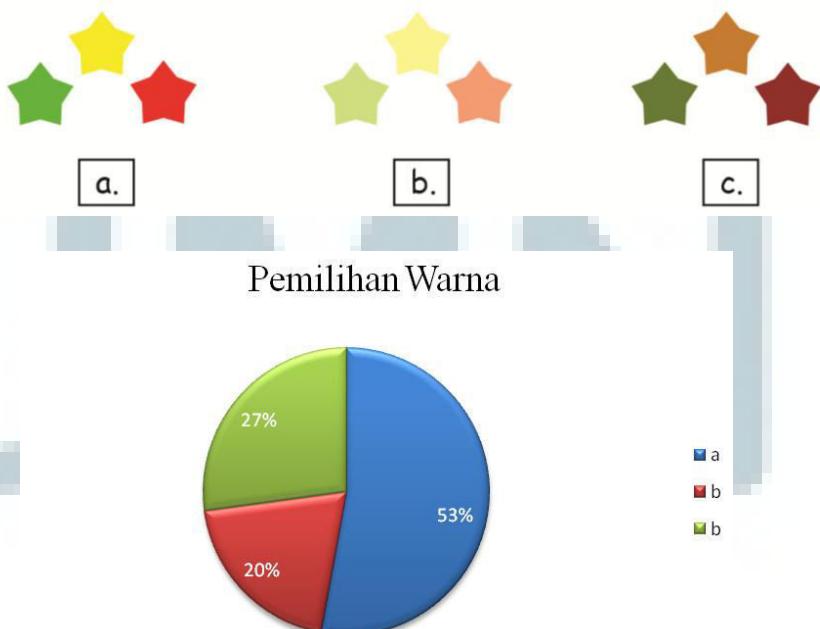


Gambar 3.10. Pertanyaan dan hasil jawaban no. 1

Jumlah responden yang menyukai *typeface* pada pilihan a terdiri dari 24 anak, pilihan b terdiri dari 19 anak, pilihan c terdiri dari 13 anak, dan pilihan d terdiri dari 14 anak.

Pertanyaan ini diajukan penulis untuk mengetahui *typeface* mana yang keterbacaannya tinggi sekaligus disukai anak usia 4 – 6 tahun. Penulis menyajikan dua *typeface sans serif* dengan beda ketebalan (a dan b). *Typeface sans serif* diberikan lebih banyak, karena berdasarkan teori rata-rata anak pada umumnya lebih dapat membaca *typeface sans serif*. Berikutnya penulis memberikan satu *typeface handwriting* (c) dan satu *typeface serif* (d), karena *typeface* ini terdapat di beberapa buku cerita anak. Hasil dari survei ini menyatakan anak lebih menyukai *typeface sans serif* dengan *x height* yang lebih besar, jelas, tebal dan *kerning* yang tidak berdempatan.

2. Pilih warna yang kamu suka!



Gambar 3.11. Pertanyaan dan hasil jawaban no. 2

Jumlah responden yang memilih warna a terdiri dari 37 anak, warna b terdiri dari 14 anak, dan warna c terdiri dari 19 anak.

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui warna yang disukai oleh anak usia 4 – 6 tahun untuk diterapkan pada perancangan buku ilustrasi. Penulis memilih tiga tingkatan warna dasar merah, kuning, dan hijau sebagai pembanding. Dari hasil tersebut didapatkan anak lebih menyukai warna-warna terang yang kontras (a) daripada warna-warna muda/pastel (b) dan warna gelap (c).

3. Tokoh mana yang lebih menarik?



a.

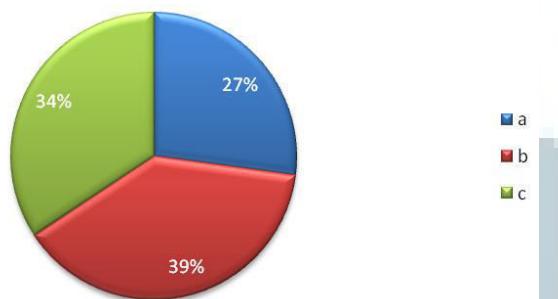


b.



c.

Pemilihan tokoh



Gambar 3.12. Pertanyaan dan hasil jawaban no. 3

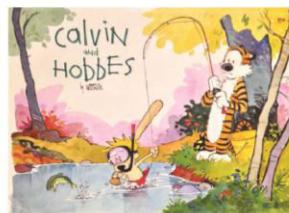
Jumlah responden yang memilih tokoh a terdiri dari 19 anak, tokoh b terdiri dari 27 anak, tokoh c terdiri dari 24 anak.

Penulis mengajukan pertanyaan ini untuk mengetahui bentuk tokoh seperti apa yang disukai anak, perbandingan anatominya serta aliran penggambarannya. Tokoh yang dipilih hanyalah anjing yang bersifat netral, agar tidak terjadi perbedaan pendapat yang subjektif saat memilih. Tokoh ini juga dipilih agar tidak menunjukkan perbedaan *gender*. Sebanyak 27 anak memilih tokoh b. Dapat disimpulkan, anak lebih menyukai tokoh dengan pewarnaan sederhana dengan perbandingan kepala yang besar serta memakai *outline* tipis. Jika dibandingkan antara aliran gambar realis dan non-realistic, sebanyak 24 anak memilih tokoh realis dan 46 anak memilih tokoh non-realistic/imajinatif.

4. Pilih gambar yang kamu suka!



a.

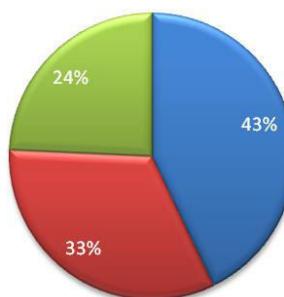


b.



c.

Gaya Pewarnaan



Gambar 3.13. Pertanyaan dan hasil jawaban no. 4

Jumlah responden yang memilih gaya pewarnaan a terdiri dari 30 anak, gaya pewarnaan b terdiri dari 23 anak, dan gaya pewarnaan c terdiri dari 17 anak.

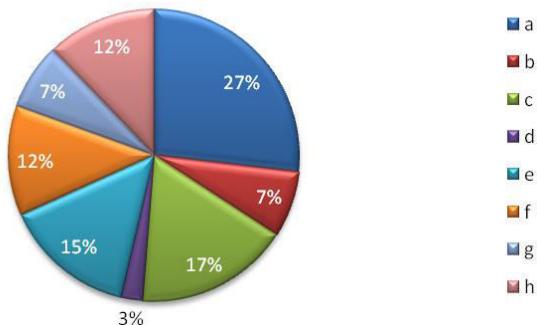
Pertanyaan ini ditujukan untuk mengetahui gaya pewarnaan yang tepat untuk anak usia 4 – 6 tahun. Terdapat tiga gambar, gambar a berupa pewarnaan vektor, gambar b pewarnaan dari cat air, dan gambar c berupa pewarnaan *digital painting* yang detail dan realis. Gaya pewarnaan gambar a diambil berdasarkan film-film kesukaan anak usia 4 – 6 tahun di *Disney Junior* dari hasil wawancara orang tua. Tipe gambar tersebut seperti *Sofia the First* dan *Mickey Mouse Clubhouse*. Gambar b diambil berdasarkan pengamatan penulis akan kesukaan anak usia 4 – 6 tahun yang lebih menyukai memakai cat air pada saat praktik belajar mewarnai di *KidzArt*, sedangkan gambar c diambil berdasarkan pewarnaan film untuk anak-anak secara umum tanpa batas usia. Penulis menyimpulkan anak usia 4 – 6 tahun lebih menyukai pewarnaan yang jelas seperti vektor (a) dengan gradasi sederhana daripada gaya pewarnaan b dan c.



5. Tokoh mana yang lebih menarik?



Pemilihan Karakter



Gambar 3.14. Pertanyaan dan hasil jawaban no. 5

Jumlah responden yang memilih tokoh a terdiri dari 11 anak, tokoh b terdiri dari 3 anak, tokoh c terdiri dari 7 anak, tokoh d terdiri dari 1 anak, tokoh e terdiri dari 6 anak, tokoh f terdiri dari 5 anak, tokoh g terdiri dari 3 anak, dan tokoh h terdiri dari 5 anak. Total responden atas pertanyaan ini adalah 40 anak.

Pertanyaan di atas terdiri dari empat tokoh dengan gaya penggambaran dan pewarnaan yang berbeda, dua tokoh berupa binatang (a dan b), dua tokoh berupa anak laki-laki dan anak perempuan (c dan d). Penulis bertujuan ingin mengetahui tokoh mana yang diminati oleh anak usia 4 – 6 tahun, yaitu antara tokoh binatang dan manusia. Kesimpulan dari data di atas adalah sebanyak 24 anak memilih tokoh binatang daripada manusia dan 22 anak memilih tokoh yang memakai *outline* yang lebih tebal pada pinggiran tokoh dan *outline* tipis untuk detail tokoh dengan pewarnaan gradasi yang bersifat *blocking*.



Gambar 3.15. Survei di TK Bethesda



Gambar 3.16. Survei di TK Tunas Lentera

3.5. Studi Eksisting

Penulis memakai metode studi eksisting terhadap buku-buku terkait yang sudah beredar di pasaran. Hasil dari studi eksisting akan digunakan sebagai pendukung perancangan buku ilustrasi kemandirian anak ini. Berikut beberapa referensi yang penulis gunakan berdasarkan kategorinya:

1. Referensi visual

Visual buku yang ingin penulis capai secara umum adalah buku mempunyai warna yang cerah dan nyaman untuk anak-anak, serta memiliki latar/*setting* sederhana agar tokoh serta objek-objek pendukung ceritanya menjadi terfokus dan dapat menggambarkan suasana yang sedang terjadi.



Gambar 3.17. Sumber dari buku *Bedtime Pop Up Peek a Boo*

Buku di atas menggambarkan sebuah suasana pada salah satu bagian kamar. Hal ini digambarkan dengan adanya gantungan baju, kursi dan lemari. Tokoh dan objek utama digambarkan lebih besar, sedangkan objek sampingan digambarkan lebih kecil dan hanya beberapa agar anak dapat terfokus untuk mengetahui tujuan narasinya. Tokoh utama diwarnai dengan aneka warna untuk membuatnya menonjol dari yang lain, sedangkan objek utama diwarnai dengan warna yang lebih kuat daripada warna latarnya, agar

pembacanya dapat langsung mengarah ke objek tersebut. Seluruh visual dari buku gambar ini tampil dengan ilustrasi yang memenuhi seluruh bagian buku dan menggunakan warna-warna yang cerah dengan *setting* tempat yang sederhana, agar tidak mengganggu fokus utama dari ceritanya. Tulisan narasi ditaruh pada bagian yang tidak menggunakan banyak warna, agar dapat terjaga keterbacaannya, serta narasi hanya terdiri dari dua kalimat. Pengambilan sudut pandang gambar berupa tampak depan.



Gambar 3.18. Sumber dari buku *Sofia the First*

Penulis juga menggunakan referensi dari buku *Sofia the First*. Buku ini dirancang dengan ilustrasi yang penuh pada setiap halamannya, di mana satu gambar situasi terdiri dari dua halaman yang saling bersambungan. Tokoh utama digambarkan lebih menonjol dengan *outline* tokoh yang lebih tebal, sedangkan tokoh dan objek sampingan digambarkan dengan *outline* yang lebih tipis daripada tokoh utama. Keadaan *setting* tempat pada buku ini tidak memakai *outline*, digambarkan dengan tidak *detail* dan memakai warna turunan yang sama, agar pembacanya dapat terfokus dengan tokoh dan objek

pendukungnya. Teks narasi diletakkan pada bagian yang tidak memiliki banyak warna dan juga terdiri dari dua kalimat per halaman.

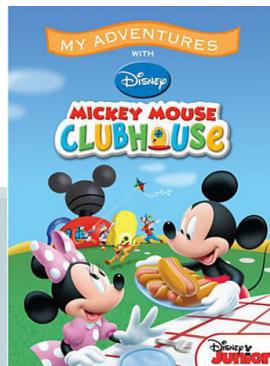
2. Referensi warna

Warna-warna yang akan penulis gunakan merupakan warna-warna cerah serta berwarna-warni agar dapat menghidupkan suasana dari gambar tersebut.



Gambar 3.19. Sumber dari buku *Sofia the First*

Warna dari buku *Sofia The First* rata-rata menggunakan warna-warna yang cerah dan tidak menggunakan warna yang gelap. Adapun warna yang bersifat gelap pastinya akan dicampur dengan warna *highlight* yang lebih terang melalui sistem gradasi *blocking*. Warna dari buku cerita ini menggunakan warna-warna yang sebenarnya seperti, bunga berwarna putih, jalan hutan yang berwarna coklat, dan semak yang berwarna hijau yang pada kehidupan kenyataannya objek-objek tersebut memang berwarna demikian.



Gambar 3.20. Buku *Mickey Mouse Clubhouse*

(www.disneystore.com, n.d.)

Penulis memakai referensi dari pewarnaan buku *Mickey Mouse Clubhouse*. Buku ini terpilih karena merupakan salah satu film yang digemari anak pada saluran *Disney Junior*. Pada buku ini terdapat perbedaan *gender* antara perempuan dan laki-laki, contohnya yaitu tokoh *Mickey* dan *Minnie*. Pewarnaan pada kedua tokoh ini umumnya sama, hanya berbeda pada pakaiannya. Pakaian atau objek yang bersifat perempuan digambarkan dengan warna yang lebih muda, seperti warna merah muda pada baju *Minnie*. Sedangkan, pakaian atau objek yang bersifat laki-laki digambarkan dengan warna yang lebih pekat, seperti baju yang dipakai *Mickey* berwarna merah terang. Secara psikologis warna, warna merah muda pada pakaian *Minnie* mempunyai arti tokoh tersebut adalah tokoh perempuan, lembut, dan romantis. Warna merah pada baju *Mickey* untuk melambangkan bahwa *Mickey* adalah tokoh yang semangat dan kuat. Karakteristik kedua tokoh ini tergambar sesuai dengan isi ceritanya di mana *Minnie* senang untuk melakukan hal yang berbau perempuan dan *Mickey* yang suka berpetualang dan pemberani. Untuk pewarnaan benda dan lingkungan pada buku ini juga

berdasarkan warna yang sebenarnya. Contohnya adalah rumput yang berwarna hijau dan roti yang berwarna coklat (bisa dilihat pada gambar).

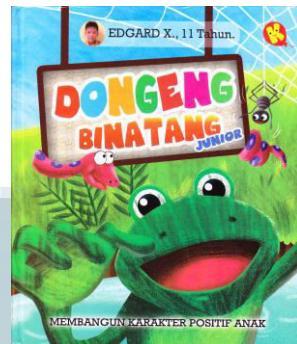
3. Referensi karakter

Sebuah karakter cerita dapat dikatakan berhasil jika karakter tersebut dapat memainkan perannya dengan baik.



Gambar 3.21. Sumber dari buku *Cindy dan Kamarnya yang Super Berantakan*

Pada buku di atas, karakter Cindy adalah karakter anak perempuan yang pemalas, suka menaruh barang tidak pada tempatnya, pengotor, dan cuek. Karakter Cindy ini dibangun mulai dari pakaian dan sepatunya yang tidak formal serta *gesture* tokoh tersebut yang terlihat senang untuk bersantai. Hal pendukung lainnya adalah rambut Cindy tergolong pendek dan diikat dua yang melambangkan tokoh Cindy tidak ingin hal seperti rambut mengganggu aktivitasnya. Di sisi lain, tokoh ini tidak mempedulikan penampilannya. Selain itu, mimik wajah juga perlu diperhatikan untuk memainkan peran dari tokoh ini.



Gambar 3.22. Sumber dari buku *Dongeng Binatang Junior*

Tokoh dari cerita fabel juga memiliki karakteristik. Berdasarkan buku di atas, karakteristik tokohnya tercipta dari perilaku yang diakibatkan. Mimik, *gesture*, dan umur dari karakter lebih diutamakan untuk penggambaran karakteristiknya. Buku ini tidak terlalu menonjolkan karakteristik melalui apa yang dipakainya. Bentuk dari tokoh merupakan penyederhanaan dari bentuk aslinya.

4. Referensi plot

Penulis menggunakan referensi plot dari beberapa buku anak tentang kemandirian dan cerita dongeng fabel, serta referensi cerita dari aplikasi *android*. Semua cerita anak ini memakai narasi sugestif.



Gambar 3.23. Narasi buku *Cindy dan Kamarnya yang Super Berantakan*

Narasi dari buku di atas menceritakan tentang Cindy yang tidak mau merapikan kamarnya yang sangat berantakan padahal sudah diingatkan oleh ibunya. Lalu pada suatu saat ia pun tertidur dan bermimpi. Tubuhnya menjadi kecil seukuran benda-bendanya yang berceceran. Petualangan Cindy pun dimulai, di mana ia mendapatkan badannya lengket dengan permen, diganggu oleh kecoa, dan bahkan ditakuti oleh boneka Teddy kesayangan Cindy yang tidak diurusnya lagi. Akhirnya Cindy pun meminta maaf kepada Teddy dan terbangun. Ia pun segera membereskan kamarnya.

Narasi ini menggunakan percakapan sederhana yang dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari, seperti Ibu Cindy yang berkata, "Ayo, rapikan Cindy!!". Narasinya juga menggambarkan situasi lingkungan dan keadaan. Narasi cerita ini memakai alur plot maju dan memuncak dengan adanya sebuah konflik yang membuat pembacanya tegang dan memiliki perasaan takut dan tidak mau seperti tokoh Cindy. Akhir cerita dari buku ini berupa perilaku yang seharusnya dilakukan dari awal, agar tidak terjadi seperti yang dimimpikan.



Gambar 3.24. Narasi dari aplikasi *Take a Bath*

Narasi dari aplikasi *Take a Bath* juga menggunakan alur plot maju dengan memiliki sebuah konflik. Ali seorang anak laki-laki pada awalnya

takut untuk mandi, tetapi ia bisa mengubah pemikirannya bahwa mandi itu menyenangkan. Ia pun mulai mandi sambil berimajinasi dengan bermain air, contohnya ia berendam dalam bak mandi kecil dan membayangkan bahwa dirinya adalah seorang kapten laut. Konflik cerita dimulai ketika shampo Ali memasuki matanya dan ia pun berteriak memanggil ibunya. Ibunya segera datang dan membantu Ali untuk mandi. Maksud dari cerita ini adalah tokoh Ali mengajak anak untuk mandi, karena mandi merupakan hal yang menyenangkan untuk dilakukan. Sebaiknya dicoba dahulu untuk mandi sendiri, jika anak masih belum telaten, maka orang tua pun pasti akan membantu anak, yang penting adalah anak mempunyai niat untuk mandi sendiri.

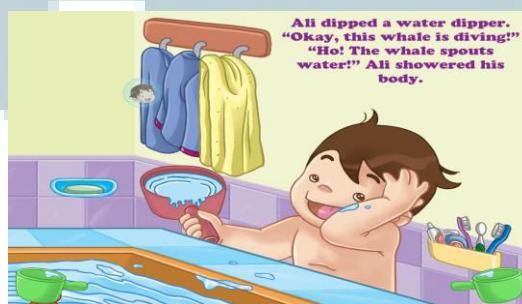
5. Referensi *setting*

Untuk membangun sebuah suasana dibutuhkan objek pendukung dan lingkungan sekitarnya, selain dari jalan ceritanya. Tema cerita *Cindy dan Kamarnya yang Super Berantakan* menceritakan tentang *Cindy* yang tidak mau membereskan kamarnya. Maka dari itu, isi cerita ini mempunyai *setting* utama yaitu di kamar *Cindy*. Objek pendukungnya adalah kamar ini mempunyai sebuah tempat tidur, ada meja rias, dan cermin serta sebuah pintu kamar.



Gambar 3.25. Setting dari *Cindy dan Kamarnya yang Super Berantakan*

Setting dari cerita menyesuaikan tema yang diangkat, seperti contoh gambar di atas. Ada juga contoh dari aplikasi *Take a Bath*, di mana tokoh Ali melakukan kegiatan mandi yang ber-setting di kamar mandi. Hal ini digambarkan dengan adanya gantungan handuk dan baju, bak mandi, gayung, tempat sabun serta tempat sikat gigi.

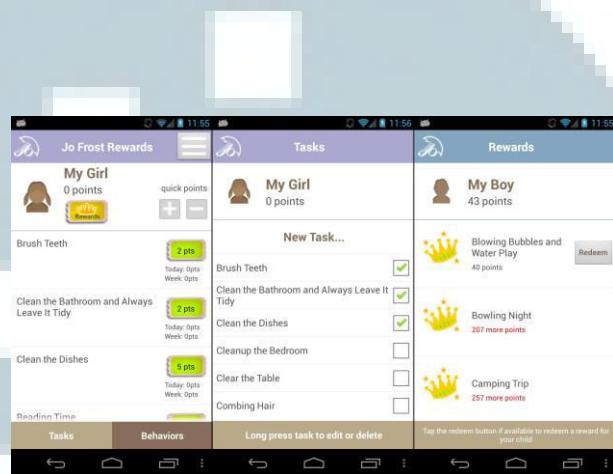


Gambar 3.26. Setting dari aplikasi *Take a Bath*

6. Referensi hadiah (*reward*)

Jika anak berhasil melakukan sesuatu, hendaklah ia dipuji atau diberikan hadiah oleh orang tuanya. Penulis menemukan aplikasi dari *Jo Frost Rewards* yang menyatakan sistem pemberian hadiah merupakan salah satu cara positif yang dapat mendorong perilaku/*behaviour* anak yang diinginkan oleh orang tua. Cara kerjanya adalah dengan memberikan poin-poin pada setiap perilaku

dan total poin untuk mencapai hadiah. Misalnya, anak dapat menggosok gigi sendiri merupakan 2 poin dan membereskan mainan 2 poin dalam sehari. Jika anak rutin mengumpulkan poin tersebut dan mencapai total 40 poin, maka anak dapat menukarkan poin itu dengan hadiah yang telah ditentukan orang tuanya.



Gambar 3.27. Sumber dari aplikasi *Jo Frost Rewards*

7. Referensi anatomi buku anak dan harga

Buku yang berjilid *hardcover* dengan halaman *hardpaper* biasanya mempunyai harga di atas Rp 150.000. Contohnya adalah buku *My First Baby Book* mempunyai 24 halaman dengan ukuran 260 x 260 mm berharga Rp 175.000.



Gambar 3.28. Sumber dari *My First Baby Book*

Untuk bagian isi dari buku dongeng, ada beberapa yang menuliskan pengantar, panduan/tips untuk orang tua, dan juga pesan moral pada akhir cerita, seperti pada contoh berikut ini.



Gambar 3.29. Pengantar buku *Dongeng Binatang Junior*

Pengantar dari buku dongeng ini berisikan tentang pentingnya membangun karakter positif anak, serta manfaat membaca dongeng tersebut. Ada juga beberapa buku yang memberikan pedoman/cara untuk menggunakan buku tersebut. Kata pengantar ditulis oleh penerbit dari bukunya. Setelah itu, cerita pun dimulai dengan memberikan *cover* sub judul jika cerita lebih dari satu, dan di akhir cerita terdapat pesan moral yang ingin disampaikan.



Gambar 3.30. Pesan moral buku *Didi Ingin ke Darat*

3.6. Kesimpulan Hasil Data Lapangan

Berdasarkan hasil dari penelitian lapangan, penulis menyimpulkan bahwa anak usia 4 – 6 tahun dapat diajarkan kemandiriannya melalui sistem yang tidak menggurui. Para ahli mengatakan bahwa anak pada usia ini akan lebih mudah diminta melalui sebuah media daripada secara verbal. Oleh karena itu, penulis ingin memanfaatkan perilaku tersebut melalui buku ilustrasi. Pada kenyataannya perilaku bermain mereka lebih besar dan mereka masih belum dapat berkonsentrasi.

Selain itu, hasil wawancara orang tua dan para ahli juga mengatakan buku ilustrasi seperti buku cerita yang didongengkan dapat membuat anak melakukan kemandirian. Caranya adalah dengan membacakan judul yang sama selama 2-3 hari sebelum menggantinya dengan judul baru dan melihat efeknya secara perlahan. Bentuk media cetak buku ilustrasi juga lebih efektif karena banyak orang tua yang ternyata membatasi untuk menggunakan media digital. Para ahli mengatakan buku ilustrasi lebih baik karena mengandung unsur yang dapat mengembangkan motorik halus anak, imajinasi, kemampuan berbahasa, personal sosial, dan auditori. Buku ini juga harus dekat dengan kehidupan keseharian anak, agar anak dapat lebih mudah mencontoh kemandirian tersebut. Pembacaan buku ilustrasi ini harus didampingi orang tua, agar anak tidak salah mengerti maksud dari isi cerita. Jika anak mulai melakukan kemandiriannya, maka anak wajib untuk dipuji atau diberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan dari orang tua.

Penulis mendapatkan buku ilustrasi yang disukai anak berupa buku besar dengan berupa dongeng fabel dan bergaya kartun. Anak lebih menyukai tokoh

imajinatif daripada tokoh manusia dengan proporsi tubuh yang tidak realis (kepala lebih besar daripada badannya). Alur dari buku tersebut berupa alur plot maju dengan satu konflik. Konflik diambil dengan bertemakan sekolah, sebagai salah satu tempat dari akibat ketidakmandirian anak yang paling sering terjadi. Pewarnaan dari buku ini menggunakan warna-warna cerah dengan gradasi sederhana yang memakai *outline* pada fokus utama. *Typeface* yang dipakai adalah *typeface sans serif* yang keterbacaannya sangat jelas, serta teks pada satu halaman tidak lebih dari tiga kalimat.

3.7. Mind Mapping

Untuk mempermudah penulis mengembangkan konsep kreatif, maka penulis melakukan *mind mapping* terlebih dahulu berdasarkan dari data primer dan sekunder.



Gambar 3.31. Hasil *Mind mapping*

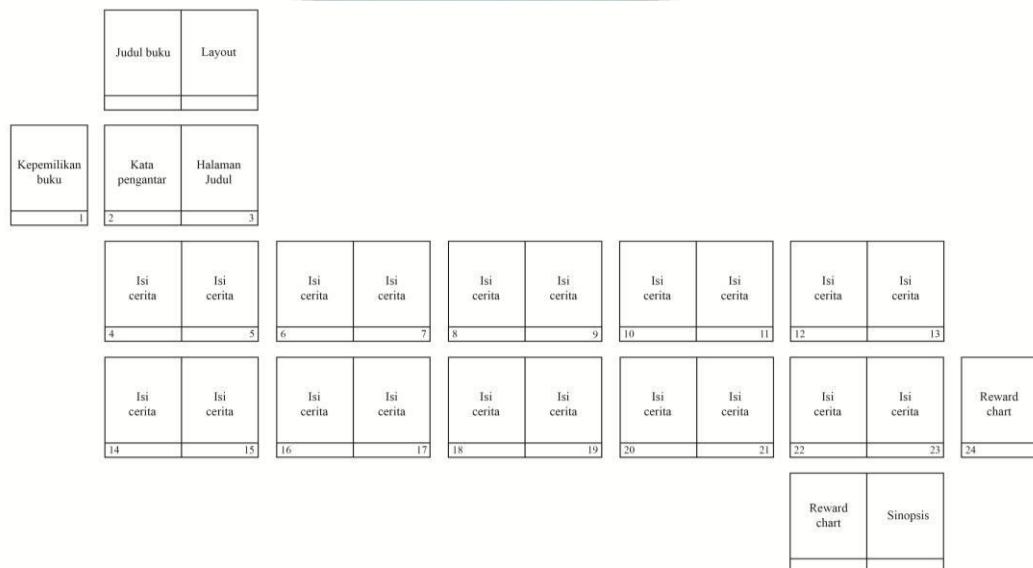
Anak 4 – 6 tahun belum melakukan kemandirian secara rutin. Jika dimintai oleh orang tuanya untuk melakukan sesuatu, mereka lebih memilih untuk menonton, bermain atau asik dengan dunianya sendiri. Hal ini membuat mereka terhambat untuk melakukan kemandirian sementara pada umur tersebut seharusnya mereka sudah dapat melakukannya. Konflik sosial merupakan salah satu konflik yang berdampak pada anak, seperti di sekolah. Cara verbal oleh orang tua tersebut kurang efektif dibandingkan melalui media cetak seperti buku ilustrasi. Buku ilustrasi seperti buku cerita dongeng fabel yang disukai anak dapat membuat anak lebih tertarik dan lebih mudah memahami maksud orang tua untuk melakukan kemandirian. Selain itu, buku dongeng juga memiliki manfaat positif untuk anak usia 4 – 6 tahun. Oleh karena itu, buku ilustrasi ini dirancang dengan cerita untuk mempengaruhi, menginspirasi, serta melatih mendisiplinkan anak secara perlahan dan membuka wawasan anak secara tidak langsung untuk melakukan kemandirian tanpa membebani perasaan anak. Tentunya hal ini didukung juga dengan perilaku mencontohnya agar anak tidak bergantung dengan orang tua lagi.

3.8. Konsep Kreatif

Buku ilustrasi yang penulis rancang berupa buku cerita fabel merupakan solusi yang tepat sebagai media edukasi yang mengajarkan anak usia 4 – 6 tahun untuk melakukan kemandirian secara rutin, karena anak dapat mengikuti visual lebih baik daripada verbal. Dengan kata lain melalui sistem yang tidak menggurui anak dan menanamkan pesan yang terkandung secara tidak langsung dengan tidak membebani perasaan anak. Selain itu, anak memiliki perilaku mencontoh dan bisa

belajar *modelling* melalui tokoh ceritanya. Informasi dari dalam buku juga lebih cepat diserap karena tampilan dan *storytelling* yang menarik daripada secara verbal. Buku ilustrasi ini juga dirancang menggunakan sistem *reward chart* untuk memacu anak melakukan kemandirian.

Buku ilustrasi berjudul “Rubi si Beruang Mandiri – Dongeng Binatang”. Judul ini dipilih agar anak usia 4 – 6 tahun dan orang tua dapat langsung mengetahui gambaran dari cerita tersebut. Selain itu, penulis ingin menciptakan ajakan bagi para pembacanya supaya dapat mandiri seperti tokoh beruang tersebut. Kemandirian memiliki banyak manfaat, tetapi yang ingin diangkat penulis dalam cerita ini adalah setiap usaha membuat hasil, seperti melakukan kemandirian akan membuat keuntungan serta berdampak baik ke depannya. Cerita akan diangkat berdasarkan kenyataan kehidupan sehari-hari anak 4 – 6 tahun, yaitu di rumah dan di sekolah.



Gambar 3.32. Kateren buku

Buku ilustrasi ini mempunyai urutan yaitu *cover* utama, halaman redaksi, kepemilikan buku, kata pengantar/pedoman untuk orang tua agar orang tua tahu manfaat dari buku ini dan bagaimana cara menggunakannya. Dilanjutkan dengan judul cerita sebagai pembatas dan isi ceritanya. Lalu disediakan juga *reward chart* pada halaman akhir yang berupa pengumpulan poin untuk memotivasi anak dalam melakukan kemandirian sehari-hari. Pada sistem ini dibutuhkan peran orang tua yang menilai kegiatan anak tersebut dalam pemberian poin. Jika poin-poin tersebut sudah mencapai targetnya, maka anak berhak mendapatkan hadiah dari orang tuanya. Buku ilustrasi ini diakhiri dengan *cover* penutup berupa sinopsis. Narasi dari buku ini memiliki alur plot maju dengan menggunakan gaya bahasa yang sederhana dalam percakapan sehari-hari. Selain itu, runtutan cerita akan ditampilkan berupa rutinitas anak sehari-hari sebelum ke sekolah sebagai perwakilan kemandirian anak sesuai dengan studi pustaka. *Setting* akan dilakukan di suasana rumah dan sekolah sebagai tempat terdekat usia anak 4 – 6 tahun. Tokoh yang diciptakan pun memiliki usia 4 – 6 tahun sebagai tokoh perwakilan sesuai usia target primer.



Gambar 3.33. Referensi Kamar

(Costal Living, 2012)



Gambar 3.34. Referensi kelas TK

(www.randsco.com, 2008)

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data primer dan sekunder, gaya penggambaran dari buku ini akan berupa kartun / non-realistic dengan ilustrasi vektor. Tokoh akan memiliki perbandingan anatomi 2:1, di mana kepala tokoh tersebut memiliki porsi lebih besar dari pada tubuhnya. Tokoh pun akan berupa binatang sesuai dengan data yang diperoleh.



Gambar 3.35. Referensi anatomi tokoh

(www.exceru-henngott.deviantart.com, 2012)

Pewarnaan dari buku ini menggunakan warna-warna yang terang, sedangkan *font* yang digunakan bertipe *sans serif* dengan ukuran besar agar keterbacaannya dapat terjaga. Jumlah kata secara total pada buku ini adalah kurang lebih 380 kata.

3.9. Penerbit

Penulis memilih Gramedia Pustaka Utama sebagai tempat penerbitan untuk buku ilustrasi yang telah penulis rancang. Gramedia Pustaka Utama merupakan salah satu penerbit buku terbaik di seluruh kota Indonesia, dengan lebih dari 30 ribu judul buku, termasuk buku anak. Penerbit ini telah lama berdiri yaitu pada tahun 1974, mempunyai misi *“Ikut Mencerdaskan dan Memajukan Kehidupan Bangsa serta Masyarakat Indonesia Melalui Bacaan yang Menghibur dan Mendidik.”* Penerbit ini juga merupakan bagian dari grup Kompas Gramedia.



Gambar 3.36. Logo Gramedia Pustaka Utama
(www.gramediapustakautama.com)

