

Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat dengan Judul “Tupai Dan Ikan Gabus” oleh Cikal Aksara untuk Anak 7 Tahun

Banon Gilang, Farhan Najib, Citra Kemala Putri

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Desain
Universitas Informatika Dan Bisnis Indonesia

Email: banongilang@unibi.ac.id, farhannajibxdkv2@gmail.com, citrakemalaputri@unibi.ac.id

Abstrak

Indonesia adalah Negara yang terkenal dengan memegang teguh moral kesopanan sebagai hal utama dalam berinteraksi antar masyarakat. Cerita rakyat dan cerita dongeng dapat memberikan tahap awal untuk memberikan moral yang baik, namun dari keduanya, cerita dongeng lah yang tepat untuk tahap awal sebelum masuk ke cerita rakyat. Buku cerita rakyat asli Indonesia yang diterbitkan oleh Cikal Aksara ini masih mencampurkan kedua kategori di dalam satu bukunya. Perancangan ini dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan dibantu teori psikologi anak yang mengenai tentang cerita yang cocok untuk anak itu harus lebih banyak gambar berwarna dibanding teks. Perancangan ini terpacu dari cerita rakyat asli Indonesia yang masih belum didasari oleh psikologi anak, untuk itu perancangan ini menyertakan buku anak dengan judul "Dongeng Tupai dan Ikan Gabus Untuk Anak Usia 7 Tahun" beserta lebih banyak gambar berwarna dibanding teks.

Kata Kunci: Buku anak, Sastra Anak, Ilustrasi Anak

Abstract

Indonesia is a country that is famous for upholding the moral of politeness as the main thing in the interaction between people. Folklore and fairy tales can provide an early stage to provide good morals, but of the two, fairy tales are the right ones for the initial stage before entering folklore. This original Indonesian folklore book published by Cikal Aksara still mixes both categories in one book. This design was carried out using a qualitative method with the help of child psychology theory regarding stories that are suitable for children, there must be more colorful pictures than text. This design is based on original Indonesian folklore which is still not based on child psychology, for this reason, this design includes a children's book entitled " Squirrel and Cork Fish Tales for 7 Years Old along with more colorful pictures than text.

Keywords: Children's book, Children's Literature, Children's Illustration

1 PENDAHULUAN

Indonesia adalah Negara yang masih memegang teguh adat kesopanan sebagai hal utama dalam berinteraksi antar masyarakat. Adat istiadat kesopanan merupakan bagian dari aspek moral. Agar aspek moral dapat tertanam dengan baik hingga dewasa, maka perkembangannya perlu diberikan sejak dini.

Perkembangan pada individu berbeda-beda namun sama. Usia ideal untuk menanamkan adat moral pada anak adalah pada usia 0-7 tahun. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat pesat. Berdasarkan hasil penelitian, sekitar 40% dari perkembangan manusia terjadi pada usia dini.

Pengenalan adat kesopanan atau aspek moral sejak dini dapat dilakukan melalui cerita rakyat atau dongeng. Cerita rakyat memang tidak mengandung fakta, tetapi dapat menghasilkan nilai dan norma yang lebih penting dari pada fakta (Sibarani, 2014:20-21).

Berbeda dengan cerita rakyat, dongeng bisa memperkenalkan pesan moral melalui dunia imajinasi. Melalui imajinasi inilah nilai-nilai dan norma-norma dapat disisipkan sebagai upaya pengembangan aspek moral pada anak. Dongeng ini dapat dilakukan sebagai pengantar sebelum anak tidur. Karena ketika tidur penanaman moral yang diberikan saat dongeng akan terekam dan terinternalisasi sebanyak 75% (Anakku, Januari 2008).

Berfokus hanya Pada perkembangan sosial untuk itu umur 7 tahun merupakan saat yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, konsep diri, disiplin diri dan kemandirian.

Masa dimana anak lebih mengerti tentang sosialnya, juga menyadari kalau berteman sesama teman itu harus baik. Oleh karena itu, cerita dongeng menjadi salah satu cara untuk memberikan ilmu pendukung moral serta nilai-nilai untuk anak. Ada cerita anak yang cukup melekat

pada perkembangan moral anak usia 7 tahun, seperti, Cerita Tupai dan Ikan Gabus – Kalimantan barat yang diterbitkan oleh Penerbit PT. Cikal Aksara, ditulis oleh Monika Chi Maharani dalam cerita rakyat ini mempunyai pesan moral yang menyambung dengan perkembangan yang dibutuhkan oleh anak usia 7 tahun.

Berikut adalah keselarasan antara perkembangan anak 7 tahun dengan pesan moral yang ada di dalam cerita Dongeng Tupai dan Ikan Gabus.

Dongeng cerita Tupai dan Ikan Gabus ini memberikan pelajaran seperti bahwa kita harus memiliki sikap setia kawan terhadap teman dan sahabat, kita harus saling tolong menolong antar teman terutama bagi yang membutuhkan, kita harus melakukan apapun dengan sungguh-sungguh, kita harus memiliki sikap usaha dengan keras, kita harus yakin kesempatan baik tidak akan datang dua kali, kita harus berani mencoba untuk menyelesaikan sebuah masalah. Pelajaran yang didapat dari cerita Tupai dan Ikan Gabus ini bisa menjadi moral yang baik untuk usia anak 7 tahun.

Penulis akhirnya melakukan observasi pada buku-buku cerita rakyat untuk membedakan dari isi cerita yang disajikan di dalamnya. Kebanyakan buku cerita rakyat dengan 34 provinsi, buku cerita rakyat asli Indonesia ini hanya memakai warna hitam dan putih karena memasukan 66 cerita ke dalam 1 buku, kemudian buku ini juga terdiri dari beberapa kategori cerita dan menggabungkan antara cerita rakyat dan dongeng, pesan moral yang diberikan pada setiap cerita akan menjadi kurang efektif dikarenakan perbedaan kategori cerita.

Seperti cerita dongeng lebih memfokuskan pada cerita yang bermoral dan hanya mitos. Sedangkan untuk cerita rakyat itu cerita yang didasari dari budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan kultur masyarakat tersebut. Untuk itu anak 7 tahun lebih efektif membaca dongeng-dongeng yang

mempunyai pesan moral yang baik dan selaras dengan pertumbuhan kembang anak.

Ilustrasi pada buku dongeng juga sangat lah penting untuk anak dan memakai warna-warna yang tepat untuk anak. Hal itu dapat membantu mengembangkan motorik anak lewat buku-buku dongeng. Lalu penulis melakukan penelitian melalui pembuatan kuesioner yang dibagikan ke berbagai orang tua di Kota Bandung untuk memperkuat data. Berdasarkan hasil kuesioner yang penulis dapatkan pada bulan November 2021 terhadap 30 responden, menyatakan bahwa orang tua yang mengisi kuesioner untuk persentase untuk orang tua memilihkan buku berwarna atau buku hitam putih, yaitu, 100% untuk buku cerita berwarna, 0% untuk buku dengan warna hitam putih. Selanjutnya persentase untuk jika orang tua membelikan buku cerita untuk anak dengan 5 cerita dongeng atau kumpulan 66 cerita rakyat, yaitu, 69,7% memilih 5 cerita dongeng dan 30,3% memilih kumpulan 66 cerita rakyat. Selanjutnya persentase untuk jika orang tua membelikan buku cerita dengan 5 cerita dongeng berwarna atau kumpulan 66 cerita rakyat dengan warna hitam putih, yaitu, 87,9% Selanjutnya persentase menurut orang tua, apakah si kecil dapat belajar moral dari pesan moral yang ada di dalam cerita, yaitu 84,8% memilih bisa, 15,2% memilih ragu-ragu.

Untuk itu, sesuai dengan teori Desain Komunikasi Visual serta hasil survey melalui kuesioner, penulis memilih judul “Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dengan Judul “Tupai dan Ikan Gabus” maka penulis membantu pihak penerbit untuk membuatkan buku cerita Dongeng Tupai dan Ikan Gabus yang terinspirasi dari buku cerita rakyat asli Indonesia, selain itu juga menspesifikan umur yaitu, untuk umur 7 tahun, tentu dengan menggunakan warna yang cocok untuk buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus. Dari hasil kuesioner tersebut juga setuju, untuk anak usia 7 tahun menyukai buku yang berwarna juga isi cerita yang cenderung sedikit, dibanding

buku 66 cerita dengan warna hitam putih, maka untuk itu penulis akan merancang buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus yang terinspirasi dari buku cerita rakyat asli Indonesia menjadi 1 dongeng cerita anak dengan kesesuaian untuk umur 7 tahun. Dongeng tersebut berasal dari daerah yang berada di Indonesia. Untuk itu anak usia 7 tahun bisa lebih mengerti isi dari cerita dongeng dan membantu juga perkembangannya. (Narasumber: Fitri Nurul Aulia, bagian tim redaksi Cikal Aksara)

2 KAJIAN PUSTAKA

a. Perancangan

Perancangan memiliki makna yang berarti berproses, cara, perbuatan merancang (KBBI). Perancangan dapat diartikan sebagai proses atau caramemecahkan masalah yang disertai dengan kreatif untuk mencapai hal yang lebih baik.

Perancangan adalah penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi perancangan sistem dapat dirancang dalam bentuk alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

b. Media Edukasi

Pengertian edukasi sebagai usaha membentangkan diri melewati proses pendidikan dan juga belajar. Memperoleh edukasi diartikan selaku kondisi, peristiwa, kejadian yang memberikan pembelajaran sikap dan tata laku seseorang atau kelompok menuju kedewasaan dan menjadi pribadi yang lebih matang secara psikologi dan kognitif.

Edukasi juga mempunyai tujuan, edukasi itu untuk menetapkan apa yang menjadi permasalahan dan kebutuhan untuk diri sendiri, memahami apa yang mereka lakukan untuk memecahkan permasalahan dengan sumber daya dan

didukung faktor dari luar sehingga dapat meningkatkan kemampuannya untuk melakukan upaya itu sendiri dan memutuskan kegiatan apa yang paling tepat untuk meningkatkan taraf hidup pengetahuan dan kesejahteraan masyarakat. (Mubarak dan Chayatin (2009)

c. Desain Komunikasi Visual

Pengertian desain komunikasi visual adalah seni dalam yang menyampaikan informasi atau pesan menggunakan bahasa rupa/visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain Komunikasi Visual bertujuan untuk mengirimkan informasi, mempengaruhi dan mengubah perilaku target sesuai dengan target yang dimaksudkan sebelumnya. Proses desain biasanya mempertimbangkan berbagai aspek seperti fungsionalitas, estetika, dan sebagainya. Data biasanya dapat dikumpulkan dari penelitian, pemikiran, diskusi, atau desain yang ada.

d. Ilustrasi

Ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang bercerita (Gruger, 1936: 284) sebuah definisi yang mencakup beragam gambar di dinding gua pada zaman pra sejarah sampai pada gambar komik surat kabar yang terbit hari ini. Ilustrasi itu adalah citraan gambar yang berkaitan erat dengan kata-kata, maka kita dapat memisahkan citraan yang pada dirinya melekat pesan seperti lukisan gua atau mosaik bertema keagamaan Lewis (1987:9).

Ilustrasi merupakan seni menggambar untuk mendeskripsikan suatu peristiwa, tujuan, atau bahkan sebuah cara kerja yang dikemas secara visual. Dimana ilustrasi juga merupakan sebuah hasil visualisasi bentuk visual dari suatu cerita, atau berbagai hal yang dimiliki tulisan yang memiliki makna tertentu. (Adi Kusrianto: 2017)

Buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan

tulisan yang dimaksud dari pada bentuk. Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih dicerna (Antonius Natali Putra, Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong, 2012, h:1).

Ilustrasi membantu dan merangsang imajinasi anak untuk membayangkan sebuah cerita lebih mendalam sehingga anak akan lebih mengerti dengan isi cerita karena sebuah gambar dapat bernilai seribu kata. (Yassin (2013: 2)

e. Perkembangan Anak

Definisi Perkembangan sebagai pola pertumbuhan yang di mulai sejak pembuahan dan terus berlanjut di sepanjang rentang kehidupan individual, sebagian besar perkembangan melibatkan pertumbuhan namun juga melibatkan kemunduran, Santrock (1995, 2007).

Sejumlah ahli membagi masa anak-anak menjadi dua, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal berlangsung dari umur 2-6 tahun dan masa anak-anak akhir dari 6 tahun sampai saat anak matang seksual (Hurlock, 1980).

Didalam perkembangan ini ada beberapa perkembangan lagi seperti, perkembangan fisik, perkembangan tinggi dan berat, perkembangan otak, perkembangan motorik, perkembangan kognitif dan semuanya itu berkembang berdasarkan perkembangan pertumbuhan umur anak.

f. Sastra Anak

Cerita menawarkan dan mendialogikan kehidupan dengan cara-cara yang menarik dan konkret. Lewat berbagai cerita tersebut anak, memperoleh berbagai informasi yang diperlukan dalam kehidupan. Berbagai cerita yang dimaksud untuk dikonsumsi kepada anak dapat diperoleh dan diberikan, antara lain, lewat sastra anak.

Sastra menawarkan dua hal utama

yaitu kesenangan dan pemahaman. Sastra hadir kepada pembaca pertama-tama adalah memberikan hiburan, hiburan yang menyenangkan. Sastra menampilkan cerita yang menarik, mengajak pembaca untuk memanjakan fantasi, membawa pembaca ke suatu alur kehidupan yang penuh daya, daya yang menarik hati, pembaca untuk ingin tahu dan merasa terikat karenanya, mempermainkan emosi pembaca sehingga ikut ke dalam cerita dan kesemuanya itu dikemas dalam bahasa yang tidak kalah menarik. (Lukens (2003:9)

Stewig menegaskan sebelumnya bahwa salah satu alasan mengapa anak diberi buku bacaan sastra adalah agar mereka memperoleh kesenangan. Sastra mampu memberikan kesenangan dan kenikmatan, selain itu sastra bacaan juga mampu menstimulasi imajinasi anak.

Huck dkk (1987:4) mengemukakan perlu adanya perhatian terhadap perbedaan buku yang dimaksudkan sebagai bacaan anak dan dewasa. Mereka mengemukakan bahwa sastra anak adalah buku yang sengaja disediakan untuk baca anak. Jumlah buku yang sengaja ditulis untuk anak-anak anak terbatas. Isi kandungan dalam sastra anak dibatasi oleh pengalaman dan pengetahuan anak, pengalaman dan pengetahuan yang didapat dijangkau dan dipahami oleh anak-anak, yang sesuai dengan perkembangan emosi dan kejiwaannya.

g. Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah Folklor, dalam bahasa Indonesia cerita rakyat dapat didefinisikan sebagai jenis budaya tradisional yang tersebar ke seluruh anggota dan beberapa kelompok secara lisan atau melalui contoh budaya serta memiliki banyak versi. (Brunvand 1988:5)

Cerita rakyat merupakan hal-hal yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. Cerita rakyat memberikan pandangan unik tentang peristiwa, kepercayaan, adat-istiadat, upacara, bahan dan keterampilan kelompok tertentu. (United 2006: VVII).

Cerita rakyat adalah contoh ekspresif budaya, termasuk cerita, musik, tari, legenda, sejarah lisan, peribahasa, lelucon, kepercayaan, adat, istiadat, dan sebagainya dalam waktu tertentu penduduk yang terdiri dari tradisi itu budaya, subkultur anak muda, atau kelompok. Cerita rakyat meliputi legenda, musik, sejarah lisan, pepatah, lelucon, takhayul, dongeng dan kebiasaan yang menjadi tradisi dalam suatu budaya, subkultur atau kelompok.

3 METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan metode kualitatif dalam perancangan ini. Penulis memilih metode kualitatif dengan alasan ingin mengetahui suatu peristiwa, perilaku dan fenomena secara deskriptif.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan lainnya. (Saryono (2010).

Metode kualitatif yang dilakukan dalam penelitian mencakup wawancara dan observasi. Metode ini dilakukan untuk mengetahui lebih dalam masalah tentang buku cerita rakyat Indonesia untuk usia 7 tahun, seperti cerita akan dipilih lebih spesifik dengan sesuai anak usia 7 tahun juga menyesuaikan visual ilustrasi sesuai visualnya.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung melewati observasi, wawancara dan kuesioner yang dibagikan ke orang tua yang memiliki anak usia 7 tahun.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diambil dari pihak lain. Data diambil melewati seperti jurnal digital dan *e-book*.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi AISAS akan menjadi strategi utama pada penyampaian pesan mengenai Buku Tupai dan Ikan Gabus. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan analisis SWOT (*Strength, Opportunity, Weakness, Threats*), karena analisis ini dapat memaksimalkan dari segi positif dan meminimalkan segi negatif dari perancangan ini.

b. Strategi Kreatif

Ide kreatif pada perancangan ini akan di utarakan dengan ide kreatif yang lainnya seperti media utamanya yaitu berupa buku anak dengan penuh ilustrasi di dalamnya, selanjutnya untuk media pendukungnya adalah poster yang akan di tampilkan di instagram, ada buku gambar dan *puzzle*. Sebelum buku itu di cetak audiens dapat menikmati media utama yaitu buku cerita anak melalui digital, dengan melewati *barcode* yang akan disediakan, *barcode* bisa memberikan akses untuk audiens agar lebih mudah.

c. Strategi Desain

1. Teknik Cetak Buku

Berikut adalah strategi desain dari spesifikasi media utama yang di hasilkan:

- Jenis kategori buku: Buku Ilustrasi
- Ukuran buku: 24x19 cm
- Orientasi buku: *Potrait*
- Jenis cover: *Art paper*
- Jenis kertas: HVS
- Jumlah Halaman: 37 Halaman

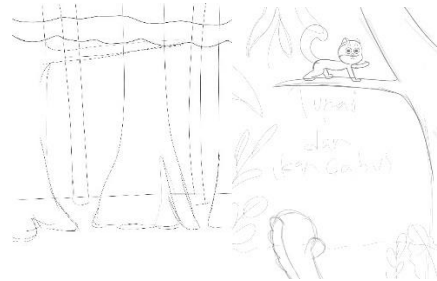
Teknik cetak pada buku ini yang digunakan adalah memakai kertas HVS, lalu memakai jilid lem punggung dan memakai cetak dalam.

2. Judul dan Tema Buku

Judul media perancangan ini adalah “Dongeng Tupai dan Ikan Gabus”, yang terinspirasi dari buku sebelumnya, yaitu, buku cerita rakyat asli indonesia. Isi cerita

pada buku cerita rakyat asli indonesia ini direduksi menjadi satu cerita anak, yaitu dongeng tupai dan ikan gabus, pemilihan ceritanya didasari oleh psikologi anak. Buku ini dibuat lebih berwarna dan menggunakan ilustrasi yang di masukan ke setiap halaman.

3. Proses Perancangan



Gambar 1. *Sketching - coloring – rendering Cover Buku*

4. Layout

Layout bermakna tata letak, namun menurut istilah *layout* itu berarti kegiatan menyusun, mana dan menyatukan unsur-unsur desain komunikasi grafis meliputi, teks, gambar, dan persuasif.

Penyusunan *layout* dalam buku cerita Dongeng Tupai dan Ikan Gabus ini, memakai *layout* yang bernama *Spread Illustration*, yaitu dimana ilustrasinya lebih dominan dari pada teks, tujuannya agar si pembaca bisa fokus lebih banyak

pada ilustrasinya. Contohnya seperti pada di gambar.



Gambar 2. Layout Dongeng Tupai dan Ikan Gabus Halaman 6 dan 7

5. Tipografi

Tipografi yang di pakai didalam buku cerita Dongeng Tupai dan Ikan Gabus ini, menggunakan tipografi *sans serif* dan tipografi dekoratif, dalam tahap ini, hal yang paling difokuskan adalah Legibility atau keterbacaan, ketika memilih jenis huruf untuk teks anak-anak, *font* harus yang sederhana dan bersahabat, bentuk yang tidak tajam. Bagi anak-anak harus belajar untuk mengikuti kata-kata dari kiri ke kanan dan arah mata mereka, dari ujung satu baris ke awal berikutnya. Untuk ini, ukuran yang dibutuhkan yaitu 14 sampai 24 *point* tergantung pada jenis huruf dan usia pembacanya dan dengan ukuran leading, yaitu 4 sampai 6 *point*



Gambar 3. Contoh Tipografi Pada Buku

Didalam buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus memakai *font* yaitu, drawing kids untuk judul. *font* ini termasuk *font sans serif* dan ukurannya itu sekitar 14 *point*.

Font selanjutnya yang dipakai adalah *font finger paint*, *font* ini termasuk juga dekoratif sebab, setiap ujung pada hurufnya memiliki gambar seperti coretan

kuas. *font* ini di pakai untuk teks di dalam buku yang memang teksnya tidak padat, kedua contoh itu ada di gambar di atas.

Drawing Kids

abccdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Finger Paint

abccdefghijklmn
opqrstuvwxyz

Gambar 4. Referensi Tipografi

6. Warna

Warna adalah elemen paling berpengaruh dan aspek yang relatif dalam sebuah desain agar bisa hidup.



Gambar 5. Referensi Warna

Memakai warna jingga didalam buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus ini untuk mewarnai tubuh tupai itu sendiri, cahaya sore hari dan bisa juga untuk mewarnai batang pohon dengan warna jingga kegelapan. Makna dari warna jingga ini adalah seperti kasih sayang, kehangatan dan emosional yang terbagi dengan baik.

Dalam warna yang dipilih untuk perancangan yaitu memakai teknik *triadic*. Jadi teknik ini mengambil 3 warna, yaitu seperti biru, hijau dan jingga ini diambil pada palet warna yang sudah ada, tapi karena ini ilustrasinya banyak dan panjang jadi ada beberapa warna yang ambil dari bentuk warna aslinya. Ini juga bertujuan

agar si pembaca dapat menikmati warna-warna yang sesuai dengan objek aslinya selain itu juga warna yang dipakai ini pekat dan konsisten, maka diharapkan pembaca bisa menikmati warna yang dihasilkan pada buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus ini. Terlihat pada *cover* disana terlihat warna *triadic*, tulisan “dongeng” berwarna jingga, lalu ada laut yang berwarna biru dan daun pohon itu berwarna hijau.

d. Implementasi Media Utama

Buku ini adalah buku yang di desain ulang dari isi cerita sampai ilustrasi yang ada didalam bukunya. Sebelumnya ada 99 cerita rakyat dan cerita dongeng juga dengan hanya memakai warna hitam dan putih saja, setelah dirancang ulang, di dalam buku cerita ini berubah menjadi 1 cerita yang spesifik, yaitu Tupai dan Ikan Gabus. Isi didalamnya berisikan ilustrasi penuh berwarna di setiap halamannya. Untuk ukuran bukunya mengikuti dari buku-buku yang sudah di terbitkan oleh Cikal Aksara itu sendiri, yaitu 24x19 cm. Didalam bukunya terdapat 34 halaman, itu sudah termasuk dari sampul depan sampai sampul belakang. Media buku ini dipilih berdasarkan kuesioner yang di isi oleh audiens.

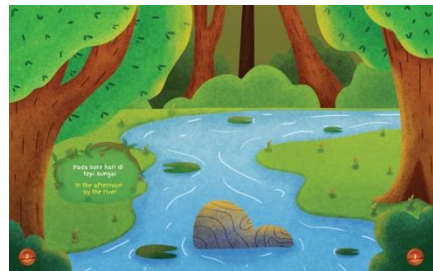
Perancangan buku cerita dongeng anak Tupai dan Ikan Gabus ini, penulis mengambil suasana tengah hutan, lebih tepatnya di samping sungai, itu mengambil dari aktivitas Tupai dan Ikan Gabus setiap harinya, berdasarkan isi cerita. Digambarkan di sampul depan, tupai sedang memanjat pohon, sedangkan ikan gabus sedang berenang di dalam sungai dan keduanya melambaikan tangan, seakan itu menyapa para pembaca sebelum masuk ke dalam cerita.

1. Sampul Depan Buku Tupai dan Ikan Gabus



Gambar 6. Sampul Depan Buku

2. Halaman 2 dan 3



Gambar 7. Halaman 2 dan 3

3. Halaman 4 dan 5



Gambar 8. Halaman 4 dan 5

4. Halaman 5 dan 7



Gambar 9. Halaman 5 dan 7

5. Halaman 8 dan 9



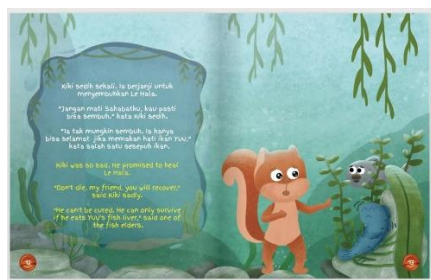
Gambar 10. Halaman 8 dan 9

6. Halaman 10 dan 11



Gambar 11. Halaman 10 dan 11

7. Halaman 12 dan 13



Gambar 12. Halaman 12 dan 13

8. Halaman 14 dan 15



Gambar 13. Halaman 14 dan 15

9. Halaman 16 dan 17



Gambar 14. Halaman 16 dan 17

10. Halaman 18 dan 19



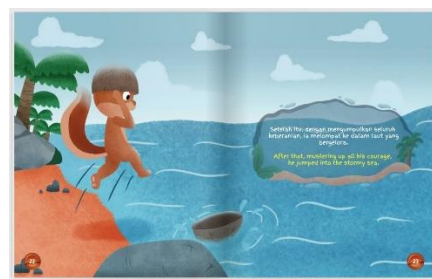
Gambar 15. Halaman 18 dan 19

11. Halaman 20 dan 21



Gambar 16. Halaman 20 dan 21

12. Halaman 22 dan 23



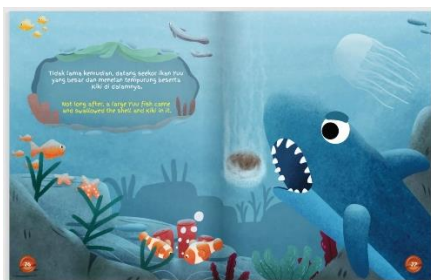
Gambar 17. Halaman 22 dan 23

13. Halaman 24 dan 25



Gambar 18. Halaman 24 dan 25

14. Halaman 26 dan 27



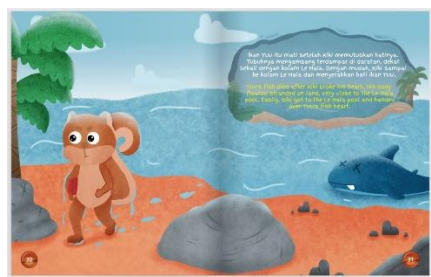
Gambar 19. Halaman 24 dan 25

15. Halaman 28 dan 29



Gambar 20. Halaman 28 dan 29

16. Halaman 30 dan 31



Gambar 21. Halaman 30 dan 31

17. Halaman 32 dan 33



Gambar 22. Halaman 32 dan 33

18. Halaman 34 dan 35



Gambar 23. Halaman 34 dan 35

19. Halaman 36 dan 37



Gambar 24. Halaman 36 dan 37

20. Sampul Belakang Buku Tupai dan Ikan Gabus



Gambar 25. Sampul Belakang Buku Tupai dan Ikan Gabus

e. Implementasi Media Pendukung

Pada perancangan buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus ini akan dipasarkan melewati sistem *pre-order* di media sosial penerbit Cikal Aksara dengan mempunyai beberapa media pendukung atau merchandise, membuat konsep seperti itu agar audiens bisa tertarik pada buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus saat di pasarkan. Media pendukung pada buku cerita Dongeng Tupai dan Ikan Gabus ini akan menyertakan pra-produksi, produksi dan pasca produksi:

1. Poster Instagram



Gambar 26. Poster Instagram

2. Buku Gambar



Gambar 27. Buku Gambar

3. Puzzle



Gambar 28. Puzzle

4. Kotak Kemasan



Gambar 28. Kotak Kemasan

5 KESIMPULAN

Perancangan buku cerita Dongeng Tupai dan Ikan Gabus yang terinspirasi dari buku cerita rakyat asli Indonesia ini merupakan buku yang sebelumnya sudah di terbitkan oleh PT. Cikal Aksara, tujuan dari rancangan buku ini adalah untuk pembaruan dari segi isi cerita, ilustrasi dan warna agar bisa menyaingi zaman era sekarang, yang pada dasarnya buku anak itu cerita di dalam bukunya spesifik 1 cerita, berwarna dan penuh dengan ilustrasi anak.

Hasilnya dari semuanya buku cerita dongeng ini yang dipilih adalah buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus, Itu di pilih berdasarkan penelitian, wawancara, observasi dan kuesioner. Pada naskah isi cerita itu diberikan oleh perusahaan yaitu Cikal Aksara. Tujuan dari perancangan ini selain memperbagus buku Cerita Rakyat Asli Indonesia menjadi Buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus, juga membantu meningkatkan pengetahuan orang-orang terhadap buku dongeng ini, yang paling utama adalah untuk anak usia 7 tahun agar bisa membaca buku dongengnya dengan nyaman dan menyukai buku Dongeng Tupai dan Ikan Gabus ini.

REFERENSI

- Cri Mahanari, Monika. (2012). Cerita Rakyat Asli Indonesia. Jakarta: Cikal Askara.
- Salam, Sofyan. (2017). Seni Ilustrasi. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Anggraini S, Lia, Kirana Nathalia, Desain Komunikasi Visual. (2018). Bandung: Nuansa Cendikia.
- Ghozalli, Evelyn. (2020). Panduan Mengilustrasikan dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Professional. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra.
- Dian, Maulidya Jalal, Novita. (2021). Buku Ajar, Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta: Kencana.
- Mar,at, Samsunuwiyati. (2012). Psikologi Perkembangan Anak. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Nurdiyantoro, Burhan. (2018). Sastra Anak. Yogyakarta: Gadjah Mada Press.
- Rafiq, Syarif. (2021). Penokohan Dalam Cerita Rakyat Perspektif Linguistik Sistematis Fungsional.
- Puspa, Ardini Pupung. (2014). Pengaruh Dongeng dan Komunikasi Terhadap Perkembangan Moral Untuk Usia 7-8 Tahun. Jurnal Ilmu Bahasa.
- Khaironi, Mulianah. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. Jurnal *Golden Age Hamzanwadi University*.
- Khairi, Husnuziadatul. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak, Jurnal Warna.
- Alfin, Muhajir, Ahmad. (2014). Kartun Dalam Etika Budaya Jawa Sebagai Ide Perancangan Media Promosi Bakpia Tutu Kulon Progo Yogyakarta. Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arif, Ifandi. (2015). Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Menginformasikan Cara Menjaga Kebersihan Alat Indera Dengan Benar, Telkom Universitas.
- Nityanasari, Denadia. (2020). Alat Permainan Edukasi Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini, Yaa Bunayya.
- Setiautami, Dria. (2011). Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak, Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Komunikasi dan Multimedia, Bina Nusantara University.
- Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63-77.