

Redesign Buku Cerita Dinosaurus Untuk Anak Kelas 4-6 SD dengan Sisipan Komik Strip Edukatif

Febby Risyanti Wahyuni | Wildan Hanif | Nia Emilda

Prodi Kriya Seni D3, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Budaya Indonesia Bandung

email: febbyrisyanti07@gmail.com

ABSTRACT

The books presented for children in Elementary School (SD) have very few pictures, their contents are always filled with words or numbers. This learning process will lead to difficult to learn, especially among children. In this case, especially the function of children's art education is to bringing children's ability to think with visual or visual media. Based on this theory, it can be concluded that there is no need for a contradiction between spoken language and visual language in a learning system because in principle, study activities are an activities that requires both thought and imagination. Prof. Dr. H Primadi Tabrani says that "Art education, especially fine arts education, is an inseparable part of children as a whole, which has long been recognized in the world, including Indonesia" (2014: 15). The method for creating this work is done through three stages: Process redesigning for the "Dinosaurs" book, creating synopsis for dinosaur education comic, and presentation of the book so that it can provide different added values.

Keywords: *Imagination, Illustrations, Comic, Visual Communication, Design*

ABSTRAK

Buku-buku yang disajikan kepada anak-anak di Sekolah Dasar (SD) sangat sedikit gambar, isinya selalu dipenuhi dengan kata-kata atau angka-angka. Proses belajar seperti itu menimbulkan kejenuhan khususnya pada kalangan anak-anak. Dalam hal ini khususnya fungsi dalam pendidikan seni rupa anak adalah membina kemampuan anak untuk berpikir dengan media gambar atau rupa. Dengan berpijak dari teori ini dapat disimpulkan bahwa tidak perlu adanya pertentangan antara bahasa kata dan bahasa rupa dalam sebuah sistem pembelajaran karena pada prinsipnya kegiatan belajar adalah sebuah aktivitas yang menuntut agar seseorang untuk berpikir maupun berimajinasi. Prof. Dr. H Primadi Tabrani (2014, hlm. 15) mengatakan "Pendidikan seni, khususnya Pendidikan seni rupa, merupakan bagian yang tak terpisahkan dari anak seutuhnya sudah cukup lama diakui di dunia, termasuk Indonesia". Metode praktik pembuatan karya ini, dilakukan melalui tiga tahapan : Proses perancanganredesainbuku, membuat sinopsis cerita komik edukatif dinosaurus, dan penyajian pada buku sehingga dapat memberikan nilai tambah yang berbeda.

Kata Kunci: *Imajinasi, Gambar Ilustrasi, Komik, Desain Komunikasi Visual*

PENDAHULUAN

Informasi dalam meredesain buku ini diperoleh dari buku Widya Wiyata Pertama Anak-Anak, edisi bahasa Indonesia terbitan PT Tira Pustaka. Tujuan me-redesain buku berjudul "Dinosaurus" milik Widya Wiyata ini, karena buku-buku yang disajikan kepada anak-anak di Sekolah Dasar (SD) sangat sedikit gambar, isinya selalu dipenuhi dengan kata-kata atau angka-angka. Proses belajar seperti itu akan menimbulkan ketidakjelasan pada materi, kurang masuk bahkan dapat menimbulkan kejenuhan khususnya pada kalangan anak-anak. Dalam hal ini khususnya fungsi dalam pendidikan seni rupa anak adalah membina kemampuan anak untuk berpikir dengan media gambar atau rupa. Dengan berpijak dari teori ini dapat disimpulkan bahwa tidak perlu adanya pertentangan antara bahasa kata dan bahasa rupa dalam sebuah sistem pembelajaran karena pada prinsipnya kegiatan belajar adalah sebuah aktivitas yang menuntut agar seseorang untuk berpikir maupun berimajinasi. Primadi Tabrani (2014, hlm. 15) mengatakan "Pendidikan seni, khususnya Pendidikan seni rupa, merupakan bagian yang tak terpisahkan dari anak seutuhnya sudah cukup lama diakui di dunia, termasuk Indonesia".

Dalam pandangan ini anak-anak jarang lagi menyentuh buku panduan belajar selain jika mereka terpaksa karena suatu kepentingan pekerjaan rumah (PR) atau paksaan dari guru mungkin juga orang tua. Kegemaran membaca buku

tersebut tidak lagi berangkat dari kesukaan pribadi, anak-anak menjadi sangat berjarak antara buku dan dirinya, buku tidak lagi mewakili dirinya yang menyimpan rahasia dari apa yang ingin mereka ketahui. Jika dilihat dari cara belajar yang lebih gemar menggunakan Google karena lebih menawarkan variasi dari bentuk informasi yang ingin mereka cari.

Dari pernyataan Primadi Tabrani di atas, penulis ingin membawa peran buku yang sangat penting bagi perkembangan otak anak. Jika dilihat dari cara belajar yang lebih gemar menggunakan Google. *Google* lebih menawarkan variasi dari bentuk informasi yang ingin mereka cari. Kemudahan dengan mencari objek dengan sekali klik tanpa harus berkutat lama dengan kata-kata.

Berangkat dari permasalahan ini, penulis merasa perlu berpartisipasi untuk memberikan sumbangsih dengan menciptakan sebuah karya seni rupa sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah atau di rumah yang khusus untuk siswa Sekolah Dasar (SD) yang berada pada jenjang kelas 4-6 SD atau setara dengan umur 9-11 tahun.

Karya yang penulis rancang adalah karya berupa buku cerita dengan teknik ilustrasi yang dapat memperjelas isi dari informasi tentang dinosaurus dan sisipan komik strip edukatif yang mendidik sekaligus menghibur.

Dalam perancangan komik strip edukatif ini bertujuan tidak hanya untuk tercapainya informasi dalam bentuk ilustrasi, juga bisa dijad-

ikan sumber belajar yang menyenangkan secara berdampingan dengan informasi dalam bentuk kata dan ilustrasi tersebut. Pentingnya minat ilmu tentang dinosaurius pada anak, dijelaskan dalam artikel *HaiBunda.com* bahwa “Bukan sekedar anak menjadi pintar dalam ilmu tentang fosil karena terobsesi dengan dinosaurius tapi ada manfaat lainnya”(2018). Yaitu rasa penasaran akan dunia dinosaurius dan kehidupannya yang memiliki hubungan dengan kecerdasan kognitif pada anak.

Kognitif berhubungan dengan atau melibatkan kognisi, sedangkan kognisi adalah keinginan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan, dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri (KBBI). Rita L Atkinson, dkk (1953, hlm. 144), menjelaskan bahwa:

“Sebelum Jean Piaget, pandangan psikologi terhadap perkembangan kognitif anak didominasi oleh prespektif (sudut pandang) biologi-maturasi, yang memberikan bobot hampir sepenuhnya pada komponen “pengasuhan”. Sebaliknya, Jean Piaget berfokus pada interaksi antara kemampuan maturitas alami anak dan interaksinya dengan lingkungan. Piaget memandang anak sebagai partisipan aktif di dalam proses perkembangan ketimbang sebagai resipien aktif perkembangan biologis atau stimuli eksternal. Jelasnya, Piaget yakin bahwa anak harus dipandang seperti seorang ilmuwan yang sedang mencari jawaban yang melakukan eksperimen terhadap dunia untuk melihat yang terjadi.”

Buku cerita dinosaurius ini akan membantu mengembangkan kognitif anak dalam hal wawasan tentang dinosaurius. Oleh karena hari ini, dinosaurius hanya bisa memperlihatkan fosil atau tulang, yang mendorong rasa

penasaran pada anak tentang kehidupan mereka pada zamannya berguna untuk menambah wawasan pada anak.

Melalui karya ini penulis berharap dapat memberikan sumbangsih yang berdampak positif dalam dunia pendidikan Indonesia khususnya dalam media gambar atau rupa. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses Perancangan Redesain Buku Cerita Dinosaurius Untuk Anak Kelas 4-6 SD Dengan Sisipan Komik Strip Edukatif?
2. Bagaimana teknik Perancangan Redesain Buku Cerita Dinosaurius Untuk Anak Kelas 4-6 SD Dengan Sisipan Komik Strip Edukatif?
3. Bagaimana penyajian Perancangan Redesain Buku Cerita Dinosaurius Untuk Anak Kelas 4-6 SD Dengan Sisipan Komik Strip Edukatif?

Tujuan dari perancangan redesain buku cerita tentang dinosaurius untuk anak kelas 4-6 SD ini dapat disusun sebagai berikut :

1. Menjelaskan proses perancangan Redesain Buku Cerita Dinosaurius Untuk Anak Kelas 4-6 SD Dengan Sisipan Komik Strip Edukatif.
2. Menjelaskan teknik perancangan Redesain Buku Cerita Dinosaurius Untuk Anak Kelas 4-6 SD Dengan Sisipan Komik Strip Edukatif.
3. Menampilkan bentuk penyajian Redesain Buku Cerita Dinosaurius Untuk Anak Kelas 4-6 SD Dengan Sisipan Komik Strip Edukatif.

METODE

Metode penelusuran data dalam *Redesain* Buku Cerita Tentang Dinosauris Untuk Anak Kelas 4-6 SD Dengan Sisipan Komik Strip Edukatif, adalah :

1. Studi Literatur

Metode Literatur adalah pengambilan data yang bersumber dari buku acuan juga tambahan data yang bersumber dari internet

2. Studi Piktorial

Metode piktorial ini dilakukan untuk memberi contoh referensi berupa gambar yang sudah ada untuk memperkaya dan menambah wawasan inspirasi dari acuan proses pembuatan karya.

Karya ini dibuat dengan cara digambar di atas kertas hvs dan kertas khusus cat air. Tahap pertama pada kertas hvs, pembuatan sketsa dengan menggunakan pensil 2B, lalu penegasan garis gambar. Proses selanjutnya adalah pemindahan sketsa dari media kertas ke media digital (*scan*), yang selanjutnya gambar diedit dalam komputer yang menggunakan *software* aplikasi Manga Studio untuk tahap akhir pembuatan gambar ilustrasi, dan dilanjutkan pada tahap pengeditan gambar sebelum proses pencetakan yang berbentuk buku dengan CorelDraw X7. Tahap kedua, pada kertas khusus cat air, pembuatan sketsa hingga pewarnaan menggunakan teknik manual.

Gambar (lembaran isi) berupa visual gambar ilustrasi digital berwarna. Proses pewarnaan dan *tracing* gambar menggunakan software program Manga Studio, se-

dangkan ilustrasi *watercolor*-nya menggunakan produk cat akrilik agar menghasilkan warna yang cerah. Format gambar dalam perancangan buku pengetahuan ini berukuran A4 perhalaman.

Karya ini berupa buku pendukung untuk proses belajar di rumah dan sekolah bagi anak kelas 4- 6 SD. Format dalam bukunya yaitu jenis dinosauris berupa ilustrasi digital berwarna dan gambar kerangka disertai dengan informasi mengenai objeknya. Objek yang di sebutkan dalam buku ini adalah makhluk-makhluk dinosauris. Ilustrasi dihadirkan sebagai cerminan informasi teks yang sebelumnya sudah dibuat sebagai dasar dari proses penciptaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya yang penulis rancang adalah karya berupa buku cerita dengan teknik ilustrasi dan sisipan komik edukatif yang menggunakan teknik multi panel layout. Hendi Hendratman (2014, hlm. 198) mengungkapkan bahwa, teknik *multi panel layout* adalah *layout* yang dibagi menjadi beberapa panel tema dalam bentuk yang variatif (baik ukuran atau bentuk). Setiap panelnya menyampaikan informasi fitur atau produk yang berbeda. Setiap panel bisa dianggap sebagai '*Caption*' yang sering ditemukan pada software pengolah kata. *Layout* ini sering disebut juga "*Comic-Strip Layout*" dan "*Story Board Layout*" karena sering dipakai pada komik dan *storyboard* untuk pembuatan film cerita.

Teknik membuat komik menurut Hendi Hendratman (2006, hlm. 22), teknik membuat

komik dapat menggunakan berbagai alat seperti: pensil, airbrush, kuas, cat, spidol, dll. Untuk memindahkan ke dalam format digital perlu alat seperti *Scanner* atau Foto Digital.

Komik yang penulis buat berupa komik strip atau komik satu halaman, seperti dikatakan oleh Kurnia Harta yang menyatakan bahwa “cerita komik strip atau komik satu halaman biasanya tersusun atas tokoh cerita sedang berbuat sesuatu, terjadi sesuatu yang nggak terduga, dan penyelesaian” (2017, hlm. 47). Surianto Rustan (2009, hlm. 0), menjelaskan bahwa:

“Pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaannya. Namun definisi *layout* dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* itu sama dengan mendesain.”

Buku “Dinosaurius” milik Widya Wiyata Pertama Anak-anak merupakan buku yang berisi ilustrasi dan informasi dinosaurius, namun tanpa ada komik. Penulis bertujuan menambahkan komik strip edukatif sebagai media hiburan dan edukasi pada anak usia 9-11 tahun.

Membayangkan dinosaurius yang sudah punah cukup menarik bagi anak usia 9-11 tahun yang termasuk usia stadium operasional, karena wujud dinosaurius yang besar menjadi objek yang dapat menambah pengalaman bagi logikanya yang berkembang pada tahap ma-



Gambar 1. Tampilan *Display* Tugas Akhir
(Sumber : Febby Risyanti W, 2021)

nipulasi atau dapat membayangkan objek yang hanya bisa mereka lihat pada media gambar, berukuran tidak sesuai dengan objek aslinya.

Menurut Rita L Atkinson, dkk (1953, hlm. 153), “Stadium Operasional. Antara usia 7 dan 12 tahun, anak menguasai berbagai konsep konservasi dan mulai melakukan manipulasi logika lain lagi. Mereka dapat menyusun benda-benda berdasarkan dimensi, seperti tinggi atau berat”.

Karya ini berupa buku pendukung untuk proses belajar di rumah dan sekolah bagi anak kelas 4-6 SD. Format dalam bukunya yaitu jenis dinosaurius berupa ilustrasi digital berwarna dan gambar kerangka disertai dengan informasi mengenai objeknya. Objek yang di sebutkan dalam buku ini adalah makhluk-makhluk dinosaurius. Ilustrasi dihadirkan sebagai cerminan informasi teks yang sebelumnya sudah dibuat sebagai dasar dari proses penciptaan.

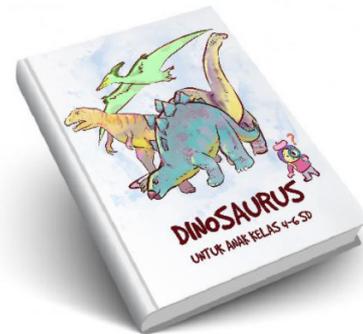
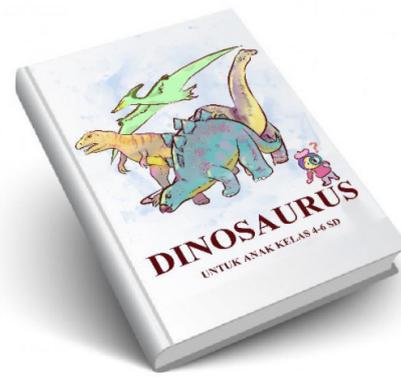
Dalam buku ini terdapat gambar ilustrasi beserta informasi di setiap halamannya, dan komik strip edukatif dengan karakter dinosaurus. Setiap halaman terdapat info mengenai karakter dan ciri objeknya.

Buku ilustrasi ilmiah ini menggunakan beberapa teknik. Pada bagian isi, buku ini pertama mengambil beberapa informasi dari buku berjudul "Dinosaurus" milik Widya Wiyata Pertama Anak-anak untuk digabungkan dengan gambar ilustrasi yang diambil beberapa dari buku ini lalu dirancang ulang menggunakan teknik sketsa gambar digital berwarna dan watercolor campur cat akrilik dan pensil warna. Sementara untuk pengemasannya menggunakan format buku pada umumnya seperti *cover*, lembaran pengantar dan lembaran isi.

Gambar (lembaran isi) berupa visual gambar ilustrasi manual dan digital berwarna. Proses ilustrasi digital, pewarnaan dan *tracing* objeknya menggunakan *software* program Manga Studio, sedangkan ilustrasi manualnya menggunakan produk cat air, cat akrilik, dan pensil warna agar menghasilkan warna yang cerah. Format gambar dalam perancangan buku pengetahuan ini berukuran A4 perhalaman.

Ada satu keunikan dari karya ini yang tidak dimiliki karya serupa lainnya yaitu terdapat komik strip edukatif yang mengedukasi sekaligus sebagai media hiburan, agar informasi lebih menarik untuk dibaca berulang-ulang.

Sumber informasi untuk perancangan karya ini berangkat dari hobi penulis, lalu diulik lewat informasi di media buku. Pemilihan ide, dapat menjadi peristiwa dan imajinasi anak dalam menambah wawasan. Siswa-siswi kelas 4-6 SD, pasti memiliki pengalaman tentang di-



Gambar 2. Dummy tampilan depan buku 1 dan 2
(Sumber : Febby Risyanti W, 2021)

nosaurus ini, baik itu pengalaman langsung fisik mereka atau pengalaman yang didapat dari TV, internet, cerita dari orang lain, dan sebagainya. Pengalaman tersebut menjadi dasar bernalar dan berimajinasi mereka dan cara pandang mereka melalui imajinasi tentang dinosaurus tersebut. Dari sana, pemilihan *setting* tempat dan karakter disesuaikan dengan objek alam zaman dinosaurus.

a. Konten Lembaran Isi

1) Tema

Buku cerita berilustrasi ini memiliki satu tema yang mengikat yaitu, berfokus pada layout lembaran isi, ilustrasi, dan informasinya.

2) Plot

Plot atau alur cerita dalam buku ini mengikuti plot buku berjudul "Di-



Gambar 3. Ilustrasi habitat pterosaurus dan dinosaurius

(Sumber : Febby Risyanti W, 2021)

nosaurus” milik Widya Wiyata Pertama Anak- anak.

3) *Setting*

Setting dalam cerita pada buku ini terdiri dari tempat hidup dinosaurius, di antara; hutan, laut, dan sungai.

4) Karakter/tokoh dalam cerita

5) Karakter utama dalam cerita adalah Bibi anak perempuan kelas 5 SD. Pemilihan karakter tersebut disesuaikan dengan target penikmat buku ini, juga sebagai strategi untuk menjadikan tokoh sebagai subjek penikmat karya ini.

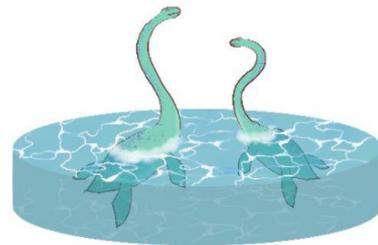
b. Tampilan Desain Gambar Lembaran Isi.

Dalam karya buku ini terdapat desain gambar manual dan digital yang akan memperkuat isi yang ingin disampaikan. Proses pewarnaan dan tracing gambar digital menggunakan software program Manga Studio, sedangkan ilustrasi manual menggunakan cat air dicampur cat akrilik, dan pensil warna yang hasilnya akan



Gambar 4. Ilustrasi habitat ikhtiosaurus dan plesiosaurus

(Sumber : Febby Risyanti W, 2021)

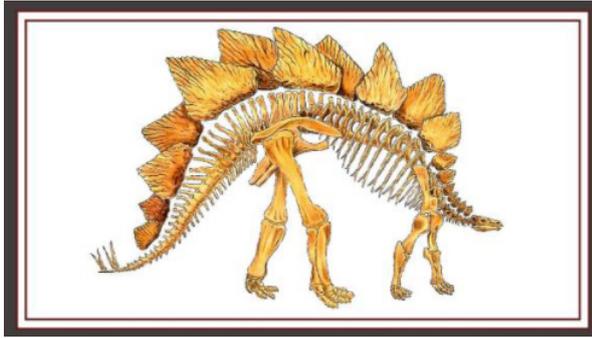


Gambar 5. Komik strip edukatif dinosaurius

(Sumber : Febby Risyanti W, 2021)

menjadi lebih jelas dan menarik. Format gambar dalam perancangan buku cerita ini berukuran A4 (21 cm x 29,7 cm) per halaman.

Karya redesign buku cerita dinosaurius untuk anak kelas 4-6 SD dengan sisipan komik strip edukatif ini sebagai media edukasi untuk



Gambar 6. Ilustrasi poster anatomi stegosaurus
(Sumber : Febby Risyanti W, 2021)

anak - anak. Perancangan karya ini merupakan media grafis untuk memberikan edukasi, pembelajaran, dan pengenalan dunia dinosaurus kepada anak -anak usia 9–11 tahun sebagai apresiator. Media utama perancangan ini adalah komik edukasi dinosaurus berikut dengan ilustrasinya, dan untuk media pendukung berupa x-banner, sticker, dan poster.

Berikut hasil Redesain Buku Dinosaurs untuk Anak Kelas 4-6 SD sebagai media edukasi untuk Anak, yakni *Mockup Cover Buku* (lihat gambar 2-6).

PENUTUP

Proses perancangan Redesain Buku Cerita Dinosaurs untuk Anak Kelas 4-6 SD Dengan Sisipan Komik Strip Edukatif ini adalah menarik kembali minat dalam membaca dan mengembangkan daya pikir imajinasi anak. Buku Cerita ini dikhususkan untuk anak usia dini setara 7-11 tahun.

Dalam proses redesain buku ini, penulis mendapatkan banyak pengalaman tentang cara membuat cerita serta ilustrasi khusus anak usia 7-11 tahun. Banyak masalah yang dihadapi ketika proses berlangsung diantaranya dalam

teknik yang terdiri dari dua cara yakni manual dan digital yang cukup menantang karena kemampuan mengatur waktu yang diasah. Dari permasalahan-permasalahan tadi penulis mendapatkan beberapa ilmu baru diantaranya bagaimana cara membuat cerita komik strip dan ilustrasi yang sesuai dengan anak usia dini zaman sekarang, dan cara menyelesaikan masalah, cara membuat tulisan dan cara menyusun laporan.

Oleh karena anak-anak memiliki kemampuan imajinasi yang sangat tinggi, penulis berusaha memilah dan memilih sumber acuan dalam mengembangkan kemampuan untuk mempelajari psikologi anak, pengetahuan tentang dinosaurus, dan teknik mewarnai cat air. Melalui karya ini penulis berharap dapat memberikan sumbangsih yang berdampak positif dalam dunia pendidikan Indonesia khususnya dalam media gambar atau rupa.

Daftar Pustaka

- Hendratman, H. (2006). *Tips n Trix-Computer Graphics Design!*, Bandung : Penerbit INFORMATIKA.
- Hendratman, H. (2014). *Computer Graphic Design-Revisi Kedua*. Bandung : Penerbit INFORMATIKA.
- Primadi, T. H. (2014). *Proses Kreasi Gambar Anak, Proses Belajar*. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Rita L, DKK. (1953). *Pengantar Psikologi, Edisi Kesebelas, Jilid 1*. Batam, Interaksara.
- Rustan, S. (2009). *Layout-Dasar dan*

Penerapannya-edisi baru 2009. Jakarta : Penerbit Erlangga.

Widya Wiyata Pertama Anak-anak. (1991). *Dinosaurus*. Jakarta : Tira Pustaka Jakarta.

Winata, K, H. (2017). *Belajar-Membuat Komik*. Yogyakarta : Penerbit Bentang Komik.

Pertama, W, W. (1991). *Anak-anak Dinosaurus*. Jakarta: Tira Pustaka Jakarta.

Safiyudin, Y. (2016). *Perancangan Buku Gambar Bercerita-Untuk Anak Kelas 5 SD*. Tugas Akhir: ISBI Bandung

Website:

Sumber:http://repository.maranatha.edu/20553/3/1064098_Chapter1.pdf Diakses tanggal : 13 Maret 2020

Sumber:<https://id.m.wikipedia.org/wiki/Fosil#:~:text=Fosil%20> Diakses tanggal : 13 Maret 2020

Sumber:<https://www.pelajaran.co.id/2020/05/pengertian-komik.html> Diakses tanggal : 25 Februari 2021

