

## PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BAGI ANAK USIA DINI

**Felicia Lesica, Panji Firman Rahadi**  
Universitas BSI, lesicafelicia@gmail.com  
Universitas BSI, panjifirman@gmail.com

### ABSTRAK

Kurangnya pendidikan budi pekerti bagi anak-anak usia dini berpengaruh terhadap perkembangan dan sikap anak ketika beranjak dewasa. Beberapa penyimpangan sosial yang terjadi di kalangan anak-anak remaja merupakan salah satu dampak dari kurangnya didikan budi pekerti yang baik pada usia dini. Selain didikan budi pekerti melalui guru di sekolah, orang tua pun perlu ikut campur tangan dalam hal mendidik anak-anaknya dengan baik. Tujuan didikan sedari dini adalah agar saat beranjak dewasa, anak-anak sudah menanamkan nilai-nilai budi pekerti yang baik dalam dirinya dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk memperoleh data-data yang valid, penulis melakukan penelitian ke sekolah TK Gamaliel Bandung menggunakan metode penelitian wawancara. Dari hasil wawancara didapatkan beberapa permasalahan budi pekerti yang sering muncul pada anak-anak usia dini serta media-media yang dapat membantu para orang tua dan guru dalam menyampaikan pendidikan-pendidikan budi pekerti seperti contoh buku cerita. Dalam merancang buku cerita bergambar yang baik dan dapat menarik perhatian anak-anak usia dini diperlukan karakter-karakter yang *familiar* atau sudah dikenali oleh anak-anak seperti karakter-karakter *shio*. Perancangan buku cerita bergambar ini bertujuan untuk membantu para guru sekaligus para orang tua dalam mendidik anak-anak dari usia dini. Dengan strategi pemasaran melalui poster, x-banner, pin, gantungan kunci, boneka pensil dan stiker, diharapkan anak-anak lebih tertarik dengan isi buku dan jalan cerita buku, serta dapat meningkatkan minat membaca sedari dini.

**Kata Kunci: Penyimpangan, Budi Pekerti, Buku Cerita**

### ABSTRACT

*Lack of character education for young children influences the development and attitudes of children when they grow up. Some social deviations that occur among teenagers are one of the effects of the lack of good character training at an early age. In addition to character education through teachers at school, parents also need to interfere in educating their children well. The purpose of early education is that when they grow up, children have instilled good values of character in themselves and do it in everyday life. To obtain valid data, the authors conducted research into the Gamaliel Kindergarten in Bandung using interview research methods. From the interviews, it was found that some of the problems of character that often arise in early childhood and the media that can help parents and teachers deliver character education such as storybook examples. In designing a good picture book that can attract the attention of young children, characters that are familiar or already recognized by children such as zodiac characters are needed. The design of this picture book aims to help teachers as well as parents in educating children from an early age. With a marketing strategy through posters, x-banners, pins, key chains, pencil puppets and stickers, it is hoped that children will be more interested in the contents of books and story books, and can increase interest in reading early.*

**Keywords: Deviations, Morality, Story Book**

## PENDAHULUAN

Kurangnya media pembelajaran pada anak usia dini saat ini sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Begitu banyak anak pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, bahkan Sekolah Menengah Atas saat ini yang tidak menunjukkan budi pekerti yang baik. Bahkan beberapa anak saat ini melakukan hal-hal yang dapat merugikan dirinya sendiri misalnya seperti narkoba, seks bebas, dan lain-lain. Semua itu salah satunya disebabkan atau dipengaruhi oleh kurangnya didikan budi pekerti pada anak di usia dini. Persoalan tentang kurangnya didikan budi pekerti ini pada dasarnya bukan hanya tanggung jawab pihak sekolah saja, tetapi juga menjadi tanggung jawab orang tua dari anak-anak tersebut.

Beberapa pendapat mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini itu melibatkan tiga pilar, yaitu pemerintah, sekolah, dan orang tua. Sebab itulah, setiap orang tua tak seharusnya melepaskan tangan mereka. (Robiah. 2018: 63). Menurut Robiah, ketika anak telah dibekali di usia keemasan (*golden age*), maka di usia selanjutnya perkembangan sang anak akan jauh lebih baik. Ia akan menjadi pribadi yang “siap”. Hal yang berbeda, jika pada usia *golden age* tak dimanfaatkan dengan baik. Hal ini umumnya terjadi karena orang tua tak mau ambil pusing dalam menstimulasi anak untuk perkembangannya. Mereka cenderung membiarkan anak tumbuh berkembang dengan sendirinya. Berdasarkan uraian di atas, penulis kemudian berpandangan bahwa harus ada media pembelajaran alternatif yang dapat membantu para guru sekaligus orang tua dalam mendidik hal-hal baik kepada anak atau murid-muridnya sejak dini. Media pembelajaran berupa gambar dan cerita, serta bimbingan dari para orang tua dan guru akan memberikan pengaruh yang besar bagi anak usia dini. Anak-anak usia dini akan bisa lebih mengingat, menyerap, dan melakukannya dalam kehidupan sehari-hari karena diibaratkan mereka sedang diberi contoh untuk berbuat baik. Untuk mendukung keberhasilan proses penyampaian pesan-pesan moral, diperlukan tokoh-tokoh yang

dapat menarik perhatian anak-anak usia dini. Untuk itu, cerita dan gambar yang akan dirancang oleh penulis akan didasarkan pada karakter-karakter *Shio*. Cerita dan gambar tersebut selanjutnya akan disusun menjadi sebuah buku cerita yang berisi pendidikan budi pekerti. Maka dari itu penulis akan merancang tugas akhir berupa: “Perancangan Buku Cerita Bergambar tentang Budi Pekerti bagi Anak Usia Dini berdasarkan Karakter-karakter *Shio*”.

## KAJIAN LITERATUR

### Ilustrasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ilustrasi memiliki pengertian sebagai gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas buku, karangan dan sebagainya. Ilustrasi juga diartikan sebagai gambar, desain atau diagram untuk menghias salah satu bagian halaman sampul (KBBI. 2018).

Rohidi (1984:87) berpendapat bahwa pengertian ilustrasi adalah penggambaran sesuatu melalui elemen rupa guna menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks, supaya pembacanya dapat merasakan secara langsung melalui mata sendiri, kesan, dan sifat-sifat gerak dari cerita yang disajikan. Ilustrasi menurut Soedarso (1990:1) adalah suatu seni lukis atau seni gambar yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang dapat memberikan penjelasan atau mengiringi sebuah pengertian, umpamanya cerita pendek di suatu majalah.

Ilustrasi mempunyai tujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi ataupun informasi lainnya. Adapun tujuan ilustrasi yang lain adalah memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca

memahami pesan. Selain itu ilustrasi juga dapat memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan gagasan yang disampaikan (Arifin, Kusrianto. 2009:70).

### **Illustration as Storytelling**

Sebuah ilustrasi harus mencapai tiga hal yaitu; harus menceritakan sebuah kisah, menyampaikan ide, dan mungkin yang paling penting bagi profesional, harus menjual produk klien (Carson. 1993:viii).

Menurut Katherine Dunn (2010:30-40), terdapat 4 langkah yang dapat dilakukan saat akan membuat sebuah ilustrasi storytelling:

1. Menangkap Esensi

Dunia tempat kita berada adalah perpustakaan gambar dan sangat matang dengan berbagai cerita. Ide-ide berada dimanapun kita berada, mulai dari tempat, tokoh, maupun suasana.

2. Membuat catatan

Sama seperti kita berjalan dua puluh menit untuk menjaga pikiran dan jantung kita tetap hidup, luangkan waktu dua puluh menit untuk mengamati, membuat sketsa, atau membuat catatan. Itu akan menjadi bagian dari rutinitas kita, dan itu akan mengasah indera kita semakin sering kita melakukannya. Melihat, serta menggambar dan melukis, akan menjadi suatu kedisiplinan.

3. Mengambil ide-ide dari luar dan dalam

Kadang-kadang sebuah ide muncul di kepala kita dari tempat yang tampaknya tidak ada di mana pun, dan ketika kita meninjau kembali gagasan itu, dibutuhkan jalan yang tidak benar-benar kita rencanakan. Hal itu akan mengembangkan kembali ide-ide dalam pikiran kita.

4. Biarkan ide berkembang luas

### **Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti

kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik (Suyadi. 2014:22).

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri (Suyadi. 2014:23).

Secara yuridis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (Suyadi. 2014:23).

Secara umum, tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Suyadi. 2014:24).

### **Media Pembelajaran Interaktif**

Dalam UU Republik Indonesia No. 20 Th. 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat (20) dalam [kelembagaan.ristekdikti.go.id](http://kelembagaan.ristekdikti.go.id) (2016) mengemukakan, bahwa "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Munir (2012:110) menyatakan, bahwa: "Pengertian interaktif adalah

komposisi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi”.

### **Metode Pendidikan Anak Usia Dini**

#### **1. Metode Keteladanan**

Metode keteladanan adalah metode influitif yang paling meyakinkan keberhasilannya dalam mempersiapkan dan membentuk moral spiritual dan sosial anak sebab pendidikan adalah contoh terbaik dalam pandangan anak yang akan ditiru dalam tindak-tanduk dan sopan santunnya terpatri dalam jiwa. Metode ini digunakan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan sosial anak (Fadlillah, 2013:166).

Menurut Fadlillah (2013:168), dalam penerapan metode keteladanan di sekolah, ada beberapa hal yang dapat dilakukan:

- a. Memberikan keteladanan dengan cara memanfaatkan apa yang dilihat anak. Guru-guru di sekolah diharapkan bisa menjadi teladan bagi anak didiknya. Misalnya, guru mengajarkan kesabaran pada anak didiknya dengan cara saat berinteraksi dengan anak-anak guru bisa menunjukkan sikap yang sabar, tidak cemberut apalagi mudah marah dengan anak didiknya.
- b. Metode keteladanan dapat dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas melalui kisah-kisah para nabi dan kisah-kisah lainnya yang berisi keteladanan akhlak. Lewat bercerita anak akan dapat belajar tanpa harus merasa digurui.
- c. Metode keteladanan juga dapat diterapkan ketika ada seorang pengemis yang meminta uang. Guru berusaha mengajak anak untuk memberi, secara tidak langsung anak diajarkan untuk berbagi dengan sesama.

Perilaku keseharian orang tua yang disaksikan dan dirasakan oleh anak juga termasuk hal yang memiliki pengaruh tersendiri di dalam jiwa dan kepribadian anak. Dari interaksi antara orang tua dan anak-anak, terjadilah proses peneladanan (modelling). Tanpa adanya keteladanan yang baik dari orang tua, maka akan cukup sulit bagi sekolah untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan dan pesan-pesan kebijakan pada anak-anak usia dini (Fadlillah, 2013: 169).

#### **2. Metode Pembiasaan**

Metode pembiasaan adalah suatu cara yang dapat dilakukan untuk membiasakan anak berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan ajaran-ajaran yang baik atau perilaku yang menunjukkan budi pekerti (Fadlillah, 2013:172).

Hakikat pembiasaan sebenarnya berintikan pengalaman. Uraian tentang pembiasaan selalu menjadi rangkaian tentang perlunya melakukan pembiasaan-pembiasaan di setiap harinya. Inti dari pembiasaan adalah pengulangan. Dalam pembinaan sikap, metode pembinaan sangat efektif digunakan karena akan melatih kebiasaan-kebiasaan yang baik kepada anak sejak dini (Fadlillah, 2013:173).

Penerapan metode pembiasaan dapat dilakukan dengan membiasakan anak untuk mengerjakan hal-hal positif dalam keseharian mereka. Dalam menrapkan metode pembiasaan, orang tua dan guru dapat mengajarkan beberapa hal, misalnya berdoa sebelum dan sesudah makan. Dengan melakukan kebiasaan-kebiasaan secara rutinitas, anak usia dini dapat melakukan kebiasaan-kebiasaan tersebut dengan sendirinya tanpa harus diperintah (Fadlillah, 2013:177).

#### **3. Metode Bercerita**

Cerita adalah salah satu cara untuk menarik perhatian anak. Biasanya cerita yang disukai anak adalah cerita yang berkaitan dengan dunia binatang, seperti cerita si Kancil dan Buaya. Metode bercerita adalah suatu cara menyampaikan materi pembelajaran melalui cerita-cerita yang dapat menarik perhatian anak-anak usia dini. (Fadlillah, 2013:179).

Menurut Scott Russel Sanders dalam Fadlillah (2013:180), ada sepuluh alasan penting mengapa anak usia dini perlu menyimak cerita, antara lain:

- a. Menyimak cerita merupakan sesuatu yang dapat menyenangkan anak
- b. Cerita dapat mempengaruhi masyarakat
- c. Cerita membantu anak melihat melalui mata orang lain
- d. Cerita memperlihatkan kepada anak konsekuensi suatu tindakan
- e. Cerita mendidik hasrat anak
- f. Cerita membantu anak memahami tempat/ lokasi

- g. Cerita membantu anak belajar memanfaatkan waktu
- h. Cerita mengajarkan anak mengenal penderitaan, kehilangan, dan kematian
- i. Cerita mengajarkan anak bagaimana menjadi manusia yang baik
- j. Cerita menjawab rasa ingin tahu dan misteri kreasi

#### 4. Metode Karyawisata

Karyawisata sebagai metode pengajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati. Dengan cara tersebut anak akan mendengar, merasakan, melihat, dan melakukan. Anak dapat mendengar suara burung, air, tumbuhan dan yang lainnya. Anak dapat merasakan dinginnya air, panasnya matahari, tiupan angin, dan lain-lain. Anak dapat melihat berbagai jenis tanaman dan bentuk-bentuk benda lain yang dilihatnya. Anak juga dapat menyentuh permukaan kulit pohon, batu, daun, dan benda lainnya (Fadlillah, 2013:183).

Menurut Moeslichatoen dalam Fadlillah (2013:183), melalui karyawisata semua indra anak dapat diaktifkan antara lain indra penglihatan, pendengaran, penciuman, pembauan, pengecap, dan indra peraba. Informasi dari semua indra tersebut akan membentuk satu persepsi yang membantu anak mengembangkan pembendaharaan pengetahuan dan memperluas wawasan sehingga membentuk suatu kemampuan pada diri anak.

#### Data Lapangan

Untuk memperoleh data-data yang dapat mendukung proses perancangan buku tersebut, penulis melakukan penelitian ke sekolah TK Gamaliel Bandung yang berlokasi di Jl. Irsad No. 11, Cibadak, Astanaanyar, Bandung. Di sana penulis bertemu dengan guru para murid yang bernama Jessica, biasa dipanggil Miss Jessica. Dalam proses penelitian ini penulis telah melakukan wawancara yang berisi tentang hal-hal yang dapat mendukung proses perancangan buku ini.

T: Permasalahan apa saja yang sering muncul dari anak-anak usia dini dalam hal budi pekerti?

J: Permasalahan yang sering muncul adalah belum terbiasa mengucapkan kata-kata tolong, terima kasih dan maaf. Selain itu anak-anak seringkali belum memahami sabar menunggu giliran atau antrean, seperti berbicara atau berbaris. Anak-anak juga sering tidak menatap wajah orang yang sedang berkomunikasi dengan dirinya. Permasalahan yang lainnya adalah mengganggu teman dan membalas perbuatan teman yang jahil kepadanya.

T: Bagaimana pendapat Miss tentang media pembelajaran buku cerita bergambar berdasarkan karakter shio ini?

J: Menurut saya, ide media pembelajaran dengan mengambil karakter shio adalah hal yang menarik dan unik. Hal ini akan menarik perhatian anak karena anak sudah familiar dengan karakter binatang yang menjadi karakter shio sehingga pesan moral pun akan lebih mudah tersampaikan pada anak.

T: Menurut Miss, anak-anak akan lebih tertarik dalam 1 buku terdapat hanya satu shio, atau dalam 1 buku terdapat semua karakter shio yang saling berhubungan dan tetap satu cerita?

J: Kalau ini saya boleh kasih masukan yang lain? Menurut saya jika karakternya terlalu banyak dalam satu buku, saya khawatir anak-anak akan bingung. Seandainya hanya terdapat satu karakter dalam satu buku pun akan terasa monoton bagi anak. Saya menyarankan dalam satu buku terdapat beberapa karakter, seperti 2 sampai 3 karakter saja. Dengan begitu cerita akan lebih menarik dan mudah dicerna bagi anak.

#### METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode pengumpulan data Kualitatif. Menurut Sugiyono (2015:308), metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara, kuisisioner, dokumentasi, dan gabungan keempatnya. Dalam perancangan ini, penulis memakai metode observasi dan wawancara.

##### 1. Observasi

Observasi yang penulis gunakan yaitu observasi nonpartisipan, dimana penulis tidak terlibat langsung dengan aktifitas orang-orang yang diamati.

Penulis hanya mengumpulkan data dengan cara mengamati tingkah laku audiens dan memahami situasi yang ada di lapangan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah proses penjelasan untuk mengumpulkan informasi dengan menggunakan cara tanya jawab bertatap muka atau tanpa tatap muka dan dengan atau tanpa pedoman. Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang isu atau tema yang diangkat. (Sujarweni, 2014:31). Wawancara yang dilakukan penulis adalah wawancara kepada guru di TK Gamaliel Bandung.

## PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dan analisis, dapat disimpulkan buku cerita bergambar yang akan penulis rancang akan mengikuti saran dari narasumber TK Gamaliel. Pada rancangan buku ini, penulis akan membuat 3 karakter shio yang dapat saling berhubungan dan memiliki sebuah cerita yang mendukung pendidikan budi pekerti pada anak-anak lewat pesan-pesan moral yang dihasilkan dari cerita yang akan dikarang oleh penulis. Terdapat 12 shio, maka dari itu penulis akan membuat 4 buah buku cerita bergambar, dan masing-masing berisi tentang budi pekerti yang dibutuhkan, antara lain:

- a. Belum terbiasa mengucapkan kata-kata tolong, terima kasih dan maaf.
- b. Belum memahami sabar menunggu giliran atau antrean, seperti berbicara atau berbaris.
- c. Tidak menatap wajah orang yang sedang berkomunikasi dengan dirinya (sombong dan tidak menghormati).
- d. Mengganggu teman dan membalas perbuatan teman yang jahil kepadanya.

### Tujuan Kreatif

Tujuan dibuatnya buku ini adalah membantu para guru sekaligus orang tua anak-anak usia dini untuk mendidik anak-anak usia dini dalam hal budi pekerti. Selain itu, buku ini dibuat untuk menarik perhatian anak-anak usia dini melalui visual, dan membantu anak-anak usia dini

untuk lebih mengingat nilai-nilai budi pekerti dalam cerita agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

### Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan oleh penulis adalah melalui media yang dapat menarik perhatian dan melatih perkembangan anak seperti buku ilustrasi yang berisi gambar-gambar penuh warna, dan memiliki ukuran yang besar agar anak-anak lebih fokus pada cerita dan gambar sehingga pesan-pesan moral lebih mudah tersampaikan dan diserap oleh anak-anak usia dini.

### Media Pendukung

Adapun media pendukung yang digunakan oleh penulis antara lain adalah pin, gantungan kunci, boneka pensil, x-banner, poster, dan stiker agar dapat menambah rasa ingin tahu dan rasa penasaran pada anak-anak usia dini.

### Teknis Produksi

Dalam pembuatan buku cerita bergambar ini, penulis menggunakan software Paint Tool Sai yang digunakan dari proses outline hingga memberi warna. Saat menuju ke proses cetak ke percetakan (Emporium Digital Offset Printing, Jl Pagarsih No. 91 Bandung), penulis memberikan file dalam bentuk PNG yang dikirimkan melalui flashdisk.

### Proses Produksi

Proses utama produksi yang dilalui saat pembuatan buku ini langsung dilakukan pada software Paint Tool Sai antara lain outline dan pemberian warna. Terdapat pemisahan layer antara tokoh, latar belakang, teks serta warna. Proses produksi buku dilakukan di percetakan, buku ini dicetak menggunakan bahan Art Carton 310 gsm berukuran 36x25 cm (landscape). Buku ini diberi laminasi gloss agar mengkilat, dan tiap lembarnya disatukan menggunakan ring cover. Proses cetak menggunakan mesin digital A3+ merek HP Indigo.

### Visualisasi

Penulis menggunakan *software* Paint Tool Sai saat membuat tipografi judul buku. Tipografi judul buku dibuat di layer yang berbeda dengan layer gambar cover buku.



Gambar 1

Keterangan Judul Buku

Sumber: Penulis

Penulis menggunakan *software* Paint Tool Sai saat membuat gambar karakter, background, dan mewarnai buku. Karakter-karakter, background dan warna masing-masing ditempatkan pada layer yang berbeda-beda.

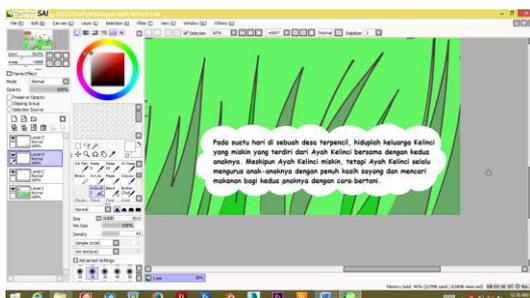


Gambar 2

Keterangan Gambar Buku

Sumber: Penulis

Saat memasukkan teks ke dalam cerita, penulis menggunakan aplikasi Paint dan menyalinnya ke dalam *software* Paint Tool Sai. Setelah itu, di belakang teks penulis memberikan efek awan agar tulisan mudah dibaca oleh pada orang tua maupun guru.



Gambar 3  
Keterangan Cerita Buku  
Sumber: Penulis

Dalam proses pembuatan karya, penulis tidak menggunakan sketsa melainkan langsung menuangkan ide gambar dalam bentuk outline dan diaplikasikan langsung ke dalam *software* Paint Tool Sai.



Gambar 4  
Outline Karya  
Sumber: Penulis

Desain akhir materi karya diakhiri dengan pemberian warna dan teks, serta efek awan untuk memperjelas tulisan isi cerita dalam buku agar memberi kemudahan membaca bagi para orang tua dan guru.



Gambar 5  
Desain Akhir Materi Karya  
Sumber: Penulis

## PENUTUP

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya serta menjawab rumusan masalah, maka penulis menarik kesimpulan yaitu menyusun sebuah perancangan media buku cerita bergambar tentang budi pekerti bagi anak-anak usia dini usia 4-6 tahun memerlukan proses yang panjang dan tidaklah mudah.

Diperlukan data lapangan yang mengarah kepada kebutuhan para pendidik dalam mendidik anak-anak usia dini tentang budi pekerti.

Dalam merancang buku cerita bergambar yang baik dan dapat menarik perhatian anak-anak usia dini diperlukan karakter-karakter yang familiar atau sudah dikenali oleh anak-anak seperti karakter-karakter shio. Cara merancang buku yang jelas, konsisten, dan dapat membantu para orang tua dan guru adalah merancang cerita yang masuk akal, menyusun kalimat yang mudah dipahami baik oleh pendidik maupun anak-anak, serta memisahkan teks dengan gambar menggunakan efek awan agar teks mudah dibaca oleh para orang tua maupun guru.

Dalam membagi karakter-karakter shio sesuai dengan sifatnya agar dapat tersusun menjadi sebuah cerita, penulis mempelajari berbagai macam karakter lewat buku karangan Sabrina Liao berjudul Chinese Astrology dan membagi karakter berdasarkan cerita-cerita yang telah penulis susun.

Adapun saran untuk kepentingan bersama, antara lain:

1. Dibuatkannya buku cerita bergambar tentang budi pekerti yang lain dan dirancang lebih menarik

2. Buku cerita bergambar tentang budi pekerti dapat dengan resmi diterbitkan oleh dinas pendidikan sebagai media pembelajaran anak dan sebagai pilihan buku di perpustakaan-perpustakaan sekolah

3. Diperlukannya ilustrasi-ilustrasi di setiap buku pelajaran anak-anak agar dapat mendukung penyampaian materi dan proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan.

#### REFERENSI

- Arifin, Syamsul dan Adi Kusrianto. 2009. Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Carson, Haven. 1993. Illustrators' Reference File. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Dunn, Katherine. 2010. Creative

Illustration Workshop for Mixed Media Artist. United States: Quarry Books.

- Fadlillah, Muhammad dan Lilif Mualifatu Khorida. 2013. Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. Yogyakarta: AR-Buzz Media.
- Kesowo, Bambang. 2003. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. [https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU\\_no\\_20\\_th\\_2003.pdf](https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf) (25 September 2019).
- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Robiah, Faidatur. 2018. Membangun Karakter Anak. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rohidi, Rohendi. 1984. Lintasan Peristiwa & Tokoh Seni Rupa Indonesia Baru. Bandung: Percetakan IKIP.
- Soedarso. 1990. Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern. Jakarta: Studio Delapan Puluh Enterprise.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustakabarupress.
- Suyadi. 2014. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

#### BIODATA PENULIS

Nama saya Felicia Lesica. Lahir di Bandung, pada tanggal 05 April 1996. Saya beragama Kristen Katolik. Saya kuliah di Universitas BSI Bandung angkatan 2015. Jurusan yang saya ambil adalah jurusan Desain Komunikasi Visual. Saya lulus kuliah S1 tahun 2019.