

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU DONGENG SI KANCIL UNTUK MEMBENTUK  
KARAKTER POSITIF ANAK**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh Tugas Akhir  
program S1 Jurusan Desain Komunikasi Visual

Disusun Oleh :

**Teddy Karas Onyskow**

**086010036**

**Pembimbing 1 : Nana Sumpena, M. Psi**

**Pembimbing 2 : Wahyu Tamly, Drs**



**JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ILMU SENI DAN SASTRA**

**UNIVERSITAS PASUNDAN**

**BANDUNG**

**2013**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN BUKU DONGENG SI KANCIL UNTUK MEMBENTUK  
KARAKTER POSITIF ANAK**

**Disusun Oleh:**

**Teddy Karas Onyskow**

**086010036**

**Disetujui:**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Drs. Nana Sumpena, M.Psi**

**Wahyu Tamly, Drs**

**Diketahui:**

**Ketua Program Studi**

**Dekan**

**Desain Komunikasi Visual**

**Fakultas Ilmu Seni dan Sastra**

**Drs. H. Agus Setiawan, M.Sn**

**Drs. Agus Setiawan, M.Sn**

**NIP.Y.151.103.08**

**NIP.Y.151.102.77**

## ABSTRAK

Teddy Onyskow. 2013. *Perancangan Buku Dongeng Si Kancil Untuk Membentuk Karakter Positif Anak*. Laporan Tugas Akhir, Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Pasundan. Pembimbing: (I) Drs. Nana Sumpena, M.Psi, (II) Wahyu Tamly, Drs.

**Kata Kunci:** Pendidikan, Anak, Karakter Positif, Membaca, Dongeng

Potensi karakter yang baik telah dimiliki oleh setiap individu, namun potensi tersebut harus terus dibina melalui sosialisasi dan pendidikan sejak usia dini. Karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan atau lingkungan melalui sosialisasi dan pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu wadah dalam pembentukan karakter setiap individu.

Semua pihak bertanggung jawab dalam pendidikan karakter anak-anak sebagai generasi penerus, namun keluarga adalah yang utama dalam pendidikan karakter anak. Pola asuh yang diterapkan orang tua pada anaknya menentukan berhasil atau tidaknya pendidikan karakter anak di rumah. Kesalahan dalam pengasuhan anak di keluarga akan berakibat pada kegagalan dalam pembentukan karakter yang baik.

Kegiatan membaca bagi anak terutama membaca buku dongeng atau cerita anak yang mengandung nilai-nilai moral mempunyai manfaat untuk membentuk karakter positif pada anak. Namun kualitas buku dongeng dan cerita anak lokal masih kalah dengan buku cerita anak terjemahan, buku-buku lokal kurang menarik bagi anak karena tidak memahami keinginan anak.

Berdasarkan data penelitian, penulis menceritakan ulang cerita dongeng Kancil yang sudah ada melalui media Buku Cerita Dongeng untuk anak-anak dengan gaya ilustrasi yang disesuaikan kesukaan anak pada saat ini.

Tujuan yang ingin dicapai adalah agar dengan membaca buku ini, anak-anak dapat lebih tertarik untuk membaca, sehingga dapat membentuk karakter positif pada anak.

## **KATA PENGANTAR**

Asalamu 'Alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan kesehatan dan kemampuan berpikir sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis mengangkat judul mengenai “Perancangan Buku Dongeng Si Kancil Untuk Membentuk Karakter Positif Anak”.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis pasti tidak luput dari berbagai rintangan. Tetapi berkat doa dan dukungan dari berbagai pihak, tugas ini dapat diselesaikan dengan baik.

Tiada kata yang pantas untuk diucapkan selain ‘alhamdulillah..’. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah banyak membantu, antara lain:

- Kedua orang tua, tanpa kekuatan doa dan rihidonya tidak ada yang berjalan dengan lancar.
- Dosen pembimbing Pak Nana Sumpena dan Pak Wahyu Tamly yang telah mengarahkan dari awal hingga akhir.
- Seluruh pihak DKV Unpas, para dosen yang selama ini membekali ilmu.

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vi
BAB 1 : PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	3
1.3. Rumusan Masalah .....	3
1.4. Batasan Masalah .....	3
1.5. Maksud dan Tujuan .....	4
1.6. Metode Penelitian .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	4
BAB 2 : LANDASAN TEORI	
2.1. Pendidikan Karakter .....	5
2.1.1. Urgensi Pendidikan Karakter .....	6
2.2. Perkembangan Anak .....	7
2.3. Dongeng .....	11
2.3.1. Pengertian Dongeng .....	11
2.3.2. Jenis-jenis Dongeng .....	11
2.4. Komunikasi .....	12
2.4.1. Pengertian Komunikasi .....	12

2.4.2. Proses Komunikasi .....	12
2.4.3. Fungsi Komunikasi .....	14
2.5. Media .....	14
2.5.1. Media Above The Line .....	15
2.5.2. Media Below The Line .....	15
2.5.3. Media Through The Line .....	16
2.6. Prinsip-prinsip Visual .....	16
2.6.1. Literasi Visual .....	17
2.6.2. Interpretasi Visual .....	17
2.7. Desain Komunikasi Visual .....	18
2.7.1. Pengertian Layout .....	18
2.7.2. Pengertian Tipografi .....	19
2.7.3. Pengertian Warna .....	21
2.7.4. Pengertian Nirmana .....	27

### BAB 3 : ANALISA DATA

3.1. Karakter .....	28
3.1.1. Pendidikan Karakter Anak .....	28
3.1.2. Membaca Sebagai Pembentuk Karakter .....	30
3.1.3. Membentuk Karakter Melalui Dongeng .....	30
3.1.4. Nilai Positif Pada Dongeng Fabel Kancil .....	31
3.2. Desain Untuk Anak .....	32

3.3. Hasil Wawancara dan Kuesioner .....	32
3.3.1. Wawancara Guru SD Semi Palar .....	32
3.3.2. Kuesioner SD KPAD dan SD Semi Palar, Bandung .....	32
3.3.3. Kesimpulan .....	35
3.4. Metode 5W+1H .....	35
3.4.1. What .....	35
3.4.2. Why .....	35
3.4.3. Who .....	35
3.4.3.1. Target Audience .....	35
3.4.3.2. Target Market .....	36
3.4.3.3. Geografis .....	37
3.4.3.4. Psikografis .....	37
3.4.4. When .....	37
3.4.5. Where .....	37
3.4.6. How .....	37
3.5. AIDA .....	38
3.6. Consumer Journey .....	38
3.7. Consumer Insight .....	39
3.8. Kesimpulan Analisa .....	39

## BAB 4 : PERANCANGAN MEDIA

4.1. What to say .....	40
------------------------	----



4.2. Strategi Pesan .....	40
4.2.1. Pendekatan Pesan .....	40
4.2.2. Gaya Eksekusi Pesan .....	40
4.3. Strategi Kreatif .....	40
4.4. Konsep Kreatif .....	40
4.5. Konsep Visual .....	41
4.5.1. Studi Karakter .....	41
4.5.2. Sinopsis .....	44
4.5.3. Storyboard dan Storyline .....	45
4.6. Konsep Verbal .....	49
4.7. Konsep Warna .....	51
4.8. Strategi Media .....	53
<b>BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1. Kesimpulan .....	59
5.2. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>61</b>

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Di era *modern* seperti sekarang ini, media hiburan sangat mudah didapatkan oleh masyarakat, salah satunya adalah televisi. Tayangan televisi sangat beraneka ragam, ada tayangan yang mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan seperti tayangan tentang binatang, alam, atau budaya. Tayangan seperti ini baik untuk anak karena dapat menambah pengetahuan anak. Namun tayangan seperti itu masih kalah banyak dengan acara hiburan seperti sinetron, acara komedi, dan *film* kartun yang memperlihatkan perkelahian, bahasa yang tidak sopan, dan kelakuan tidak baik yang dijadikan lelucon. Menurut Ketua Komisi Perlindungan Anak Indonesia, Aris Merdeka Sirait (2012) presentase tayangan televisi yang mengandung kekerasan saat ini adalah 62,7%. Sementara itu menurut Komisioner Komisi Penyiaran Indonesia, Nina Armando (2012) saat ini secara umum tayangan televisi belum berpihak pada anak, acara yang ditayangkan tidak semua aman untuk ditonton oleh anak-anak. Dampak tayangan televisi yang tidak sesuai untuk anak pada perkembangan karakter anak sangat besar, anak dapat meniru perilaku yang tidak baik dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan tersebut karena anak cenderung meniru apa yang menarik bagi dirinya. Perkembangan karakter yang dimaksud adalah perkembangan emosi dan moral pada anak yang akan berpengaruh pada sikap dan perilaku anak.

Banyaknya tayangan televisi dari berbagai stasiun televisi dapat menyita waktu anak dan berpengaruh pada berkurangnya minat baca anak karena teralihkannya oleh banyaknya pilihan pada tayangan televisi yang cenderung lebih menarik bagi anak. Selain televisi, *video game* juga menjadi mainan kegemaran anak. Padahal banyak konten pada *video game* yang sebenarnya untuk orang dewasa dan tidak cocok dikonsumsi oleh anak. Hal ini berpengaruh pada perkembangan emosi, moral, minat belajar dan minat baca anak. Banyak yang

menjadi penyebab rendahnya minat baca pada anak. Beberapa penyebabnya adalah pertama, sistem pembelajaran belum memuat kalau anak-anak harus membaca buku atau mencari informasi dan pengetahuan lebih diluar dari yang diajarkan di sekolah; kedua, banyaknya media hiburan seperti *game*, internet dan tayangan televisi yang mengalihkan perhatian anak-anak dari buku; ketiga, banyaknya tempat hiburan untuk menghabiskan waktu seperti *Mall* dan tempat rekreasi lainnya; keempat, sarana bacaan seperti perpustakaan atau taman bacaan jumlahnya sangat sedikit; kelima, sifat malas untuk membaca dan belajar demi kemajuan diri untuk menambah ilmu pengetahuan; keenam, orang tua yang disibukkan oleh urusannya masing-masing sehingga tidak sempat untuk membantu anaknya untuk membaca atau belajar. Berdasarkan studi lima tahunan yang dikeluarkan oleh *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* pada tahun 2006, yang melibatkan siswa sekolah dasar, hanya menempatkan Indonesia pada posisi 36 dari 40 negara yang dijadikan sampel penelitian. Hal itu menunjukkan kalau minat baca anak di Indonesia masih rendah.

Membaca bagi anak, khususnya bacaan yang mendidik yang mengandung nilai-nilai kebaikan, merupakan *tool* untuk membentuk karakter positif. Menurut Sani B Hermawan (2011) membaca sendiri mempunyai manfaat untuk meningkatkan daya tangkap; kreativitas; logika berpikir; wawasan pengetahuan; menanamkan nilai positif seperti rasa empati, solidaritas, toleransi, dan tolong menolong; membentuk karakter positif; dan membangun hubungan emosional dengan orang tua. Karena hubungan membaca dan hasil positif memiliki keterkaitan maka jika digambarkan dengan skema, yakni Informasi melalui membaca > tumbuh nilai positif > sikap positif > karakter positif > hasil positif.

Banyak buku bacaan yang mengandung isi yang positif dan baik dibaca oleh anak. Seperti buku tentang ilmu pengetahuan, buku yang bersifat imajinatif atau buku tentang fantasi. Salah satu buku yang baik untuk anak adalah buku cerita dongeng, anak dapat diajarkan segala hal, mulai dari bahasa, pengetahuan umum, etika, dan kreativitas. Dongeng yang memiliki pesan moral yang baik dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak, selain itu dongeng juga dapat

merangsang imajinasi anak. Banyak buku dongeng, cerita anak atau cerita binatang dari luar yang sudah diterjemahkan, buku-buku terjemahan ini juga mengandung pesan yang baik untuk anak. Selain buku terjemahan, ada juga buku dongeng lokal, cerita binatang seperti si kancil, cerita si kancil mengajarkan nilai-nilai kebaikan yang juga mengandung pesan moral yang baik. Namun jumlah buku dongeng lokal yang ada tidak sebanyak buku terjemahan.

Kualitas buku dongeng lokal yang ada masih kalah dengan buku-buku terjemahan dan komik. Menurut Sugihastuti (2000) mengatakan bahwa tidak bisa dipungkiri dari berbagai segi kualitas buku dongeng atau cerita anak lokal memang masih jauh dibandingkan dengan buku cerita anak terjemahan. Hal ini disebabkan karena buku dongeng lokal kurang bisa memahami anak, karena kebutuhan dan selera anak sekarang sangat jauh berbeda dengan dulu, oleh karena itu minat baca anak pada buku dongeng dan cerita anak lokal rendah.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Kegiatan membaca bagi anak terutama membaca buku dongeng atau cerita anak yang mengandung nilai-nilai moral mempunyai manfaat untuk membentuk karakter positif pada anak. Namun kualitas buku dongeng dan cerita anak lokal masih kalah dengan buku cerita anak terjemahan, buku-buku lokal kurang menarik bagi anak karena tidak memahami keinginan anak.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Bagaimana cara untuk menumbuhkan minat baca anak khususnya pada buku dongeng fabel lokal yang mengandung nilai-nilai moral yang dapat membentuk karakter positif pada anak?

## **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, penulis membatasi pada minat baca anak usia sekolah dasar awal dari kalangan menengah keatas di wilayah kota Bandung pada dongeng fabel kancil.

## **1.5 Maksud dan Tujuan**

Maksud penelitian adalah untuk memperkenalkan nilai-nilai moral pada buku dongeng dan meningkatkan minat baca melalui media informasi yang sesuai dengan keinginan anak.

Tujuan penelitian adalah agar anak-anak dapat mengetahui nilai-nilai moral yang baik sehingga dapat membentuk karakter yang positif.

## **1.6 Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode kualitatif dengan wawancara kepada orang tua dari anak.

Selain itu pengumpulan data melalui artikel, kutipan oleh pakar yang berhubungan di bidang permasalahan yang diangkat, wawancara kepada guru sekolah dasar, dan opini dari penulis.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

BAB 1 PENDAHULUAN, Membahas tentang fenomena tentang penyebab berkurangnya nilai-nilai moral pada anak yang berpengaruh pada karakter anak, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 KAJIAN TEORI, Membahas tentang pendidikan karakter anak, dan teori yang berhubungan dengan desain komunikasi visual.

BAB 3 ANALISA DATA, Membahas tentang analisa dari hasil data yang telah dikumpulkan dengan menunjukkan kesimpulan dari wawancara, data yang terkait dari buku, artikel, dan media lain. Selain itu membahas tentang 5W1H.

BAB 4 PERANCANGAN MEDIA, Membahas tentang strategi komunikasi, strategi kreatif, yang akan membantu dalam pembuatan media.

BAB 5 KESIMPULAN, Berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah diuraikan di bab-bab sebelumnya

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pendidikan Karakter**

Pencetus pendidikan karakter yang menekankan dimensi etis-spiritual dalam proses pembentukan pribadi ialah pedagog Jerman FW Foerster (1869-1966). Pendidikan karakter merupakan reaksi atas kejumudan pedagogi natural Rousseauian dan instrumentalisme pedagogis Deweyan. Lebih dari itu, pedagogi puerocentris lewat perayaan atas spontanitas anak-anak (Edouard Claparède, Ovide Decroly, Maria Montessori) yang mewarnai Eropa dan Amerika Serikat awal abad ke-19 kian dianggap tak mencukupi lagi bagi formasi intelektual dan kultural seorang pribadi. Polemik anti-positivis dan anti-naturalis di Eropa awal abad ke-19 merupakan gerakan pembebasan dari determinisme natural menuju dimensi spiritual, bergerak dari formasi personal dengan pendekatan psiko-sosial menuju cita-cita humanisme yang lebih integral. Pendidikan karakter merupakan sebuah usaha untuk menghidupkan kembali pedagogi ideal-spiritual yang sempat hilang diterjang gelombang positivisme ala Comte.

Tujuan pendidikan adalah untuk pembentukan karakter yang terwujud dalam kesatuan esensial si subyek dengan perilaku dan sikap hidup yang dimilikinya. Bagi Foerster, karakter merupakan sesuatu yang mengkualifikasi seorang pribadi. Karakter menjadi identitas yang mengatasi pengalaman kontingen yang selalu berubah. Dari kematangan karakter inilah, kualitas seorang pribadi diukur.

Menurut Foerster ada empat ciri dasar dalam pendidikan karakter, yaitu:

Pertama, keteraturan interior di mana setiap tindakan diukur berdasar nilai. Nilai menjadi pedoman normatif setiap tindakan.

Kedua, koherensi yang memberi keberanian, membuat seseorang teguh pada prinsip, tidak mudah terombang-ambing pada situasi baru atau takut risiko. Koherensi merupakan dasar yang membangun rasa percaya satu sama lain. Tidak adanya koherensi meruntuhkan kredibilitas seseorang.

Ketiga, otonomi. Di situ seseorang menginternalisasikan aturan dari luar sampai menjadi nilai-nilai bagi pribadi. Ini dapat dilihat lewat penilaian atas keputusan pribadi tanpa terpengaruh atau desakan pihak lain.

Keempat, keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan merupakan daya tahan seseorang guna mengingini apa yang dipandang baik. Dan kesetiaan merupakan dasar bagi penghormatan atas komitmen yang dipilih.

Kematangan keempat karakter ini, lanjut Foerster, memungkinkan manusia melewati tahap individualitas menuju personalitas. Orang-orang modern sering mencampuradukkan antara individualitas dan personalitas, antara aku alami dan aku rohani, antara independensi eksterior dan interior. Karakter inilah yang menentukan forma seorang pribadi dalam segala tindakannya.

### **2.1.1 Urgensi Pendidikan Karakter**

Karakter adalah cara berpikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Individu yang berkarakter baik adalah individu yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggungjawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat. Pembentukan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Pasal I UU Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa di antara tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia.

Amanah UU Sisdiknas tahun 2003 itu bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama. Pendidikan yang bertujuan melahirkan insan cerdas dan berkarakter kuat itu, juga pernah dikatakan Dr. Martin Luther King, yakni; *intelligence plus character that is the goal of true education* (kecerdasan yang berkarakter adalah tujuan akhir pendidikan yang sebenarnya). Memahami Pendidikan Karakter Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Dengan pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi ini adalah bekal penting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan, karena seseorang akan lebih mudah dan berhasil menghadapi segala macam tantangan kehidupan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.

Terdapat sembilan pilar karakter yang berasal dari nilai-nilai luhur universal, yaitu:

1. Karakter cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya.
2. Kemandirian dan tanggung jawab.
3. Kejujuran/amanah, diplomatis.
4. Hormat dan santun.
5. Dermawan, suka tolong-menolong dan gotong royong/kerjasama.
6. Percaya diri dan pekerja keras.
7. Kepemimpinan dan keadilan.
8. Baik dan rendah hati.
9. Karakter toleransi, kedamaian, dan kesatuan.

Kesembilan pilar karakter itu, diajarkan secara sistematis dalam model pendidikan holistik menggunakan metode *knowing the good*, *feeling the good*, dan *acting the good*. *Knowing the good* bisa mudah diajarkan sebab pengetahuan bersifat kognitif saja. Setelah *knowing the good* harus ditumbuhkan *feeling loving the good*, yakni bagaimana merasakan dan mencintai kebajikan menjadi *engine* yang bisa membuat orang senantiasa mau berbuat sesuatu kebaikan. Sehingga tumbuh kesadaran bahwa, orang mau melakukan perilaku kebajikan karena dia cinta dengan perilaku kebajikan itu. Setelah terbiasa melakukan kebajikan, maka *acting the good* itu berubah menjadi kebiasaan.

Dasar pendidikan karakter ini, sebaiknya diterapkan sejak usia kanak-kanak atau yang biasa disebut para ahli psikologi sebagai usia emas (*golden age*), karena usia ini terbukti sangat menentukan kemampuan anak dalam mengembangkan potensinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia 4 tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua. Dari sini, sudah sepatutnya pendidikan karakter dimulai dari dalam keluarga, yang merupakan lingkungan pertama bagi pertumbuhan karakter anak.

## **2.2 Perkembangan Anak**

Pengertian perkembangan berbeda dengan pertumbuhan, meskipun keduanya tidak berdiri sendiri. pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Tidak saja anak menjadi lebih



besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur rgandalam otak meningkat. Akibat adanya pertumbuhan otak anak memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat, dan berpikir. Sedangkan perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif yang merupakan deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren. Progresif menandai bahwa perubahannya terarah, membimbing mereka maju dan bukan mundur. Teratur dan koheren menunjukkan adanya hubungan nyata antara perubahan yang sebelumnya dan sesudahnya.

Ada 6 prinsip perkembangan anak menurut Elizabeth Hurlock (1991). Prinsip-prinsip ini merupakan ciri mutlak dari pertumbuhan dan perkembangan yang dialami oleh seorang anak, keenam prinsip tersebut adalah:

#### 1. Adanya perubahan.

Manusia tidak pernah dalam keadaan statis dia akan selalu berubah dan mengalami perubahan mulai pertama pembuahan hingga kematian tiba. Perubahan tersebut bisa menanjak, kemudian berada di titik puncak kemudian mengalami kemunduran. Selama proses perkembangan seorang anak ada beberapa ciri perubahan yang mencolok, yaitu :

Perubahan Fisik :

- Perubahan ukuran, Perubahan fisik yang meliputi : tinggi, berat, organ dalam tubuh, perubahan mental. Perubahan mental meliputi : memori, penalaran, persepsi, dan imajinasi.
- Perubahan proporsi, Misalnya perubahan perbandingan antara kepala dan tubuh pada seorang anak.

Perubahan Non fisik :

- Hilangnya ciri lama, Misalnya ciri egosentrisme yang hilang dengan sendirinya berganti dengan sikap prososial.
- Mendapatkan ciri baru, Hilangnya sikap egosentrisme anak akan mendapatkan ciri yang baru yaitu sikap prososial.

#### 2. Perkembangan awal lebih kritis daripada perkembangan selanjutnya.

Lingkungan tempat anak menghabiskan masa kecilnya akan sangat berpengaruh kuat terhadap kemampuan bawaan mereka. Bukti-bukti ilmiah telah menunjukkan bahwa dasar awal cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dari perilaku anak sepanjang hidupnya, terdapat 4 bukti yang membenarkan pendapat ini.

- Hasil belajar dan pengalaman merupakan hal yang dominan dalam perkembangan anak.
- Dasar awal cepat menjadi pola kebiasaan, hal ini tentunya akan berpengaruh sepanjang hidup dalam penyesuaian sosial dan pribadi anak.
- Dasar awal sangat sulit berubah meskipun hal tersebut salah.
- Semakin dini sebuah perubahan dilakukan maka semakin mudah bagi seorang anak untuk mengadakan perubahan bagi dirinya.

### 3. Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar.

Perkembangan seorang anak akan sangat dipengaruhi oleh proses kematangan yaitu terbukanya karakteristik yang secara potensial sudah ada pada individu yang berasal dari warisan genetik individu. Seperti misalnya dalam fungsi filogenetik yaitu merangkak, duduk kemudian berjalan. Sedangkan arti belajar adalah perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui belajar ini anak-anak memperoleh kemampuan menggunakan sumber yang diwariskan. Hubungan antara kematangan dan hasil belajar ini bisa dicontohkan pada saat terjadinya masa peka pada seorang anak, bila pembelajaran itu diberikan pada saat masa pekanya maka hasil dari pembelajaran tersebut akan cepat dikuasai oleh anak, demikian pula sebaliknya.

### 4. Pola perkembangan dapat diramalkan.

Dalam perkembangan motorik akan mengikuti hukum *cephalocaudal* yaitu perkembangan yang menyebar keseluruh tubuh dari kepala ke kaki ini berarti bahwa kemajuan dalam struktur dan fungsi pertama-tama terjadi di bagian kepala kemudian badan dan terakhir kaki. Hukum yang kedua yaitu *proximal* perkembangan dari yang dekat ke yang jauh. Kemampuan jari-jemari seorang anak akan didahului oleh ketrampilan lengan terlebih dahulu.

### 5. Pola perkembangan mempunyai karakteristik yang dapat diramalkan.

Karakteristik tertentu dalam perkembangan juga dapat diramalkan, ini berlaku baik untuk perkembangan fisik maupun mental. Semua anak mengikuti pola perkembangan yang sama dari satu tahap menuju tahap berikutnya. Bayi berdiri sebelum dapat berjalan. Menggambar lingkaran sebelum dapat menggambar segi empat. Pola perkembangan ini tidak akan berubah sekalipun terdapat variasi individu dalam kecepatan perkembangan. Pada anak yang pandai dan tidak pandai akan mengikuti urutan perkembangan yang sama seperti anak yang memiliki kecerdasan rata-rata. Namun ada perbedaan mereka yang pandai akan lebih cepat dalam perkembangannya dibandingkan dengan yg memiliki kecerdasan rata-rata, sedangkan anak yang bodoh akan berkembang lebih lambat. Perkembangan

bergerak dari tanggapan yang umum menuju tanggapan yang lebih khusus. Misalnya seorang bayi akan mengacak-acak mainan sebelum dia mampu melakukan permainan itu dengan jari-jarinya. Demikian juga dengan perkembangan emosi, anak akan merespon ketekutan secara umum pada suatu hal yang baru namun selanjutnya akan merepon ketakutan secara khusus pada hal yang baru tersebut. Perkembangan berlangsung secara berkesinambungan sejak dari pembuahan hingga kematian, namun hal ini terjadi dalam berbagai kecepatan, kadang lambat tapi kadang cepat. Perbedaan kecepatan perkembangan ini terjadi pada setiap bidang perkembangan dan akan mencapai puncaknya pada usia tertentu. Seperti imajinasi kreatif akan menonjol di masa kanak-kanak dan mencapai puncaknya pada masa remaja. Berkesinambungan memiliki arti bahwa setiap periode perkembangan akan berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.

#### 6. Terdapat perbedaan individu dalam perkembangan.

Walaupun pola perkembangan sama bagi semua anak, setiap anak akan mengikuti pola yang dapat diramalkan dengan cara dan kecepatannya sendiri. Beberapa anak berkembang dengan lancar, bertahap langkah demi langkah, sedangkan lain bergerak dengan kecepatan yang melonjak, dan pada anak lain terjadi penyimpangan. Perbedaan ini disebabkan karena setiap orang memiliki unsur biologis dan genetik yang berbeda. Kemudian juga faktor lingkungan yang turut memberikan kontribusi terhadap perkembangan seorang anak. Misalnya perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh sejumlah faktor seperti kemampuan bawaan, suasana emosional, apakah seorang anak didorong untuk melakukan kegiatan intelektual atau tidak. Dan apakah dia diberi kesempatan untuk belajar atau tidak. Selain itu meskipun kecepatan perkembangan anak berbeda tapi pola perkembangan tersebut memiliki konsistensi perkembangan tertentu. Pada anak yang memiliki kecerdasan rata-rata akan cenderung memiliki kecerdasan yang rata-rata pula ketika menginjak tahap perkembangan berikutnya. Perbedaan perkembangan pada tiap individu mengindikasikan pada guru, orang tua, atau pengasuh untuk menyadari perbedaan tiap anak yang diasuhnya sehingga kemampuan yang diharapkan dari tiap anak seharusnya juga berbeda. Demikian pula pendidikan yang diberikan harus bersifat perseorangan.

Setiap tahap perkembangan memiliki bahaya yang potensial. Pola perkembangan tidak selamanya berjalan mulus, pada setiap usia mengandung bahaya yang dapat mengganggu pola normal yang berlaku. Beberapa hal yang dapat menyebabkan antara lain dari lingkungan dari dari anak itu sendiri. Bahaya ini dapat mengakibatkan terganggunya penyesuaian fisik, psikologis dan sosial. Sehingga pola perkembangan anak tidak menaik tapi datar artinya tidak ada

peningkatan perkembangan. Dan dapat dikatakan bahwa anak sedang mengalami gangguan penyesuaian yang buruk atau ketidakmatangan. Peringatan awal adanya hambatan atau berhentinya perkembangan tersebut merupakan hal yang penting karena memungkinkan pengasuh (orangtua, guru, dll) untuk segera mencari penyebab dan memberikan stimulasi yang sesuai.

## **2.3 Dongeng**

### **2.3.1 Pengertian Dongeng**

Dongeng adalah cerita fiktif atau cerita imajinatif. Oleh karena itu, di dalam dongeng ada tokoh, watak tokoh, alur, latar dan unsur cerita lainnya. Perbedaan yang mencolok dengan cerita-cerita lainnya adalah pada kefiksiannya. Di dalam dongeng mungkin kita akan menemukan manusia bisa terbang atau binatang bisa bicara. Dari situlah dongeng memiliki daya tarik tersendiri khususnya bagi anak-anak, selain itu dongeng juga menyimpan moral *value* apa yang menjadi pesan dongeng tersebut. Dan ini menjadi daya tarik bagi orang tua dalam pembelajaran kepada anaknya.

### **2.3.2 Jenis-jenis Dongeng**

Dongeng dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, antara lain yaitu:

- Fabel (cerita binatang) seperti : cerita Si Kancil, Kera dan Kura.
- Cerita jenaka (cerita yang lucu) seperti: Si Kabayan, Lebai Malang.
- Legenda (cerita berkaitan dengan asal – usul tempat) seperti: Tangkuban Perahu, Roro Mendut, Danau Toba.
- Mite (cerita dewa – dewi, makhluk halus, dan hal – hal goib) seperti: Nyi Roro Kidul, Roro Jonggrang.
- Sage (cerita dongeng yang mengandung unsur sejarah) seperti: Tutar Tinular, Paraton.
- Parabel (cerita yang berisi unsur pendidikan atau keagamaan) seperti: Damarwulan, cerita sepasang selop putih.

## **2.4 Komunikasi**

### **2.4.1 Pengertian Komunikasi**

Dari sudut pandang etimologi, komunikasi ( *communicate* ) memiliki arti ‘menceritakan’, menyampaikan, atau ‘berhubungan dengan’. Dengan kata lain komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator ( sasaran target yang dituju ) kepada komunikan ( nara sumber ). Pesan yang disampaikan bisa berupa opini, gagasan, pendapat atau informasi yang ada dipikiran komunikator.

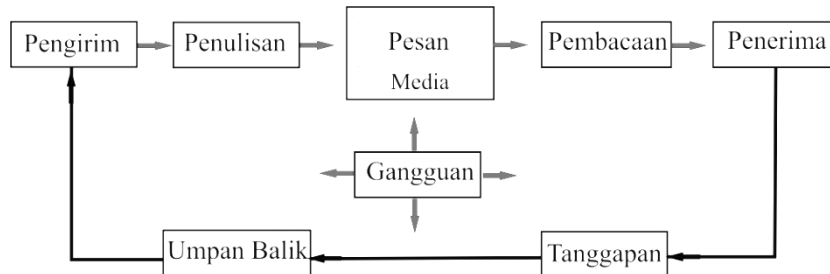
Media yang akan digunakan dalam berkomunikasi harus benar-benar mendapat perhatian. Hal ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh target audien. Pesan dalam sebuah komunikasi memiliki dua aspek yakni “isi” ( *the content of message* ) dan “lambang” ( simbol ) untuk mengekspresikannya.

### **2.4.2 Proses Komunikasi**

Proses komunikasi dibagi menjadi dua cara, yaitu:

1. Primer ; proses penyampaian pikiran atau pendapat seseorang kepada orang lain dilakukan menggunakan lambang sebagai media. Lambang yang dimaksud bisa berupa: bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain-lain.
2. Sekunder ; proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dilakukan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan alat di dalam berkomunikasi karena sasaran berada relatif jauh dan jumlahnya banyak. Sarana yang dipakai berkomunikasi berupa radio, televisi, surat kabar dan lain-lain.

Berikut adalah elamen-elemen dalam proses penyampaian komunikasi:



**Pengirim** : pihak yang mengirim pesan kepada pihak yang lain ( komunikator).

- **Penulisan** proses mengungkapkan pendapat kedalam bentuk-bentuk simbolik.
- **Pesan** serangkaian simbol yang di kirim oleh pengirim.
- **Media** saluran-saluran komunikasi yang dipakai untuk menyampaikan pesan-pesan dari pengirim kepada penerima.
- **Pembacaan** Proses ketika penerima mengartikan simbol-simbol yang dikirim oleh pengirim
- **Penerima** pihak yang menerima pesan yang dikirimkan oleh pihak lain.
- **Tanggapan**: Serangkaian reaksi dari penerima setelah melihat atau mendengar pesan-pesan.
- **Umpan-balik**: Bagian dari tanggapan penerima bahwa penerima itu mengomunikasikan kembali kepada pengirim.
- **Gangguan**: Gangguan atau distorsi yang tak terduga dalam proses komunikasi, mengakibatkan penerima memperoleh pesan berbeda dari yang dikirimkan oleh pengirim.

### **2.4.3 Fungsi Komunikasi**

Dalam sistem sosial, komunikasi berfungsi sebagai berikut:

1. Informasi

Pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta pesan, opini dan komentar yang dibutuhkan agar orang dapat mengerti dan bereaksi secara jelas terhadap kondisi lingkungan dan orang lain, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat.

2. Pendidikan

Pengalihan ilmu pengetahuan sehingga dapat mendorong perkembangan intelektual, perkembangan watak dan pendidikan keterampilan serta kemahiran yang diperlukan pada semua bidang kehidupan.

3. Motivasi

Menjelaskan tujuan yang mendorong orang menentukan pilihan dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarkan tujuan bersama yang dikejar.

4. Sosialisasi ( pemyarakatan )

Penyedia sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang menyebabkan ia sadar akan fungsi sosialnya sehingga dapat aktif di dalam masyarakat.

Agar proses komunikasi dapat berjalan dengan baik, sebelum menyampaikan pesan kepada komunikan, seorang komunikator haruslah merujuk kepada apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Seperti dalam penyampaian pesan dalam kampanye diperlukan teori - teori yang dapat memperkuat penyampaian pesan tersebut kepada komunikan (sasaran yang dituju).

### **2.5 Media**

Media adalah alat yang digunakan komunikan untuk menyampaikan pesan kepada komunikator. Media berasal dari kata bahasa Inggris dan merupakan

bentuk jamak dari kata ‘medium’ yang artinya *perantara, alat jalur komunikasi*<sup>1</sup>. Dengan kata lain, media adalah *sarana yang digunakan oleh seorang desainer dalam melakukan presentasi atau penyampaian pesan*. Dengan perencanaan yang sistematis diharapkan pesan yang disampaikan melalui media yang dipilih mendapat tanggapan dari penerima

### **2.5.1 Media Above The Line**

*Media Above the line* yaitu suatu Media yang dapat mencapai sasaran luas, secara serentak atau bersamaan dan dalam waktu yang relatif sama.

Sifat :

- Target Audience Heterogen
- Bersifat umum
- Komunikasi berlangsung searah
- Arus komunikasi tidak dapat dikendalikan

Contoh :

- Media Elektronik : Televisi, Radio, Website
- Media In door : Majalah, Koran, Tabloid
- Media Out Door : Billboard, Spanduk, Baligho, Dll.

Efektifitas :

- Dapat menjangkau khalayak luas dalam waktu yang relatif singkat.
- Menjangkau semua kalangan lapisan masyarakat

### **2.5.2 Media Below The Line**

Kegiatan periklanan yang tidak melibatkan pemasangan iklan di media komunikasi massa.

Contoh:

---



- *Point of Purchase advertising*/periklanan di titik-titik penjualan atau toko-toko, seperti : Poster, Brosur, Leaflet, Hanging Mobile, Sticker, Flag Chain, Hang Tag, dll.
- Media Grafika-cetakan : Packaging, Kalender, Direct Mail, Flier, Agenda, dll
- Media Grafis : Sign Sistem, Company Profile, dsb.
- Media Gimmick : Jam, T-shirt, Jaket, Payung, Asbak, Gelas/mug, dll.  
Pameran/event : Display/stand/,dll.

Efektifitas :

- Terlibat secara langsung dengan perilaku konsumen dan keberadaannya dapat bertahan dalam kehidupan konsumen sehari-hari.
- Existensi produk dalam kehidupan konsumen lebih lama dibanding dengan media yang lain.

### **2.5.3 Media Through The Line**

Sifat media *Through The Line* adalah Ambient,

Strategi pemanfaatan semua bentuk media yang sesuai dengan perilaku konsumen untuk mencapai tujuan dari *Social change campaigns* dengan demikian akan tercipta interaksi antara komunikator dengan komunikan.

Efektifitas :

- Memiliki jangkauan lebih luas dan dapat langsung terlibat dalam kehidupan konsumen.
- Dapat melibatkan sisi emosi dan rasio konsumen yang dituju

### **2.6 Prinsip-prinsip Visual**

Salah satu peran visual dalam pembelajaran adalah sebagai sarana untuk menyediakan atau memberikan referensi yang konkret tentang sebuah ide. Kata-kata tidak dapat mewakili atau menyarakan benda karena visual bersifat *iconic*. Oleh karena itu, setiap kata memiliki kesamaan dengan benda yang dirujuk. Beberapa manfaat visual dalam pembelajaran antara lain, visual dapat memotivasi

pebelajar dengan cara menarik perhatian mereka, mempertahankan perhatian serta mendapatkan respon-respon emosional. Selain itu, visual juga dapat menyederhanakan informasi yang sulit untuk dijelaskan dengan kata-kata. Dengan kata lain, peranan visual dalam pembelajaran termasuk penting untuk mendukung informasi tertulis dan informasi lisan.

### 2.6.1 Literasi Visual

Literasi Visual adalah kemampuan pebelajar untuk menganalisis sebuah pesan visual dalam pembelajaran. Literasi visual dapat dikembangkan melalui dua macam pendekatan:

- *Input Strategies*. Membantu pebelajar untuk *decode* atau membaca dengan cara mempraktekan kemampuan analisa visual.
- *Output Strategies*. Membantu pebelajar untuk *encode* atau menulis secara visual untuk mengekspresikan diri mereka dan berkomunikasi dengan orang lain.

### 2.6.2 Interpretasi Visual

Dengan melihat sebuah tampilan visual tidak berarti bahwa seorang pebelajar dapat belajar dari tampilan tersebut. Pebelajar harus dibimbing untuk dapat memiliki pemikiran yang jelas dan benar tentang tampilan visual tersebut. Aspek literasi visual yang pertama adalah kemampuan untuk menginterpretasi dan menemukan makna dari stimulus yang ada di lingkungan sekitar.

- *Developmental Effects*. Banyak variable yang mempengaruhi seorang pebelajar dalam memaknai sebuah tampilan visual. Anak-anak sampai pada usia 12 tahun cenderung memaknai tampilan visual secara parsial. Disisi lain, anak yang lebih dewasa cenderung lebih mampu untuk menggambarkan kembali pesan yang ingin disampaikan dari sebuah tampilan visual. Gambar-gambar *abstrak* atau rangkaian gambar diam (*still pictures*) kurang sesuai untuk anak-anak (sampai usia 12 tahun).
- *Cultural Effects*. Harus disadari bahwa kemampuan pebelajar untuk menginterpretasi sebuah tampilan visual dapat dipengaruhi oleh latar belakang kebudayaannya. Misalnya seorang pebelajar yang berasal dari keluarga sederhana akan memiliki pemahaman yang berbeda mengenai suatu tampilan visual dengan pebelajar yang berasal dari kalangan menengah keatas.

## 2.7 Desain Komunikasi Visual

Jika kita memulai mendefinisikan Desain Komunikasi Visual ditinjau dari asal kata (etimologi) istilah ini terdiri dari tiga kata, desain diambil dari kata “*designo*” (Itali) yang artinya *gambar*. Sedang dalam bahasa Inggris desain diambil dari bahasa Latin *designare*) yang artinya *merencanakan* atau *merancang*. Dalam dunia seni rupa istilah desain dipadukan dengan reka bentuk, reka rupa, rancangan atau sketsa ide.

Kemudian kata komunikasi yang berarti menyampaikan suatu pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) melalui suatu media dengan maksud tertentu. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa Inggris *communication* yang diambil dari bahasa Latin “*communis*” yang berarti “sama” (dalam Bahasa Inggris: *common*). Kemudian komunikasi kemudian dianggap sebagai proses menciptakan suatu kesamaan (*commonness*) atau suatu kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan).

Sementara kata visual sendiri bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan kita yaitu mata. Berasal dari kata Latin *videre* yang artinya *melihat* yang kemudian dimasukkan ke dalam bahasa Inggris *visual*.

Jadi Desain Komunikasi Visual bisa dikatakan sebagai seni menyampaikan pesan (*arts of communication*) dengan menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku *target audience* sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

### 2.7.1. Pengertian Layout

Penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut

manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

### **2.7.2 Pengertian Tipografi**

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

Huruf dan tulisan memiliki arti amat penting bagi manusia. Bahkan, yang namanya peradaban atau masa sejarah ditandai dengan peristiwa dikenalnya tulisan oleh manusia.

Tipografi dalam desain grafis adalah pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi. (Danton Sihombing, 2001)

Dari banyak variasi yang ditemukan pada ribuan typeface yang ada, kebanyakan dapat digolongkan menjadi tiga *styles-serif, sans serif dan script*. Contoh-contoh ini adalah font postscript dari *Adobe Systems*.

Beberapa riset mengungkapkan bahwa typeface serif lebih mudah dibaca, teori mengatakan bahwa serif membantu mata bergerak dari satu huruf ke lainnya tanpa membuat pandangan kabur. Di lain pihak typeface sans serif pada umumnya dianggap lebih mudah dibaca pada ukuran sangat besar dan khususnya pada ukuran sangat kecil. Sangat sukar membuat aturan yang pasti karena pengaruh disini tidak hanya typeface tapi juga ukuran, panjang, garis, besarnya leading, banyaknya ruangan kosong pada halamannya dan bahkan juga kualitas kertasnya. (Ronnie Sushan & Don Wright, 1994)

### **a. Sans Serif**

Typeface sans serif tidak memiliki lengkungan pada ujungnya. Asal kata sans dari bahasa Perancis yang berarti “tanpa”. Face sans serif biasa disebut juga dengan *Gothic*.

Helvetica      Avant Garde      Futura

### **b. Script**

Faces *script* meniru tulisan tangan, dimana satu huruf disambung dengan yang lainnya, walaupun secara visual saja.

Freestyle Script      Monotype Corsiva

### **c. Serif**

Serif berarti garis ataupun lengkungan dari ujung-ujung sebuah huruf. Typeface dengan tambahan ini disebut dengan face *serif*. Jenis ini juga disebut *Roman* karena serif berasal dari cetakan pada huruf hias dalam monumen Romawi.

Times Roman      Palatino      Goudy Old

### **d. Ukuran**

Huruf diukur dari tinggi vertikalnya, dalam poin. (Satu pica sama dengan 12 poin dan 6 pica itu satu inci).

Height      6 pt

Height    10 pt

Height    12 pt

Height    18 pt

Height    36 pt

Height    72pt

#### **e. Berat**

Berat huruf berarti ketebalan huruf, dari. Spesifikasinya : *light, regular, book, demi, bold, heavy, black, extra bold*. Tidak semua berat ada untuk setiap typeface, dan spesifikasinya bermacam-macam.

ARIAL ARIAL BOLD ARIAL BLACK

#### **f. Lebar**

Ukuran horizontal huruf-huruf diukur dengan *condensed* (rapat), *normal* dan *expanded* (mengembang). Typeface residen seperti Times Roman dan Helvetica adalah normal. Merapatkan dan mengembangkan huruf di PageMaker dapat menggunakan option *Set Width*.

CONDENSED NORMAL EXPANDED

#### **g. Slant**

Slant adalah sudut dari suatu karakter, baik itu vertical Maupin miring. Huruf vertical disebut roman (di Pagemaker, disebut Normal dan paket pengolah kata lainnya disebut *Plain*). Huruf miring disebut *italic* atau *oblique*.

roman & *Italic*

#### **h. Style**

Style berarti pilihan-pilihan seperti *bold, italic dan underline*

**BOLD** *ITALIC* UNDERLINE

### **2.7.3 Pengertian Warna**

Warna dapat didefinisikan secara obyektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif / psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu

bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

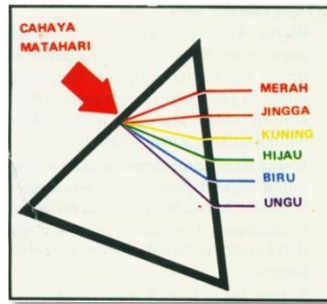
Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan corporate identity, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa warna digunakan dalam symbol – symbol grafis untuk mempertegas maksud dari symbol – symbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna - warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap – siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat.

Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek – efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sebagai berikut : Warna –warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam – macam benda

Teori tentang warna yang dikemukakan oleh ahli :

### ***Teori Sir Isaac Newton (1642 – 1727)***

Newton mengadakan percobaan pemecahan warna spectrum dari sinar matahari dengan prisma. Percobaan tersebut menghasilkan warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu.

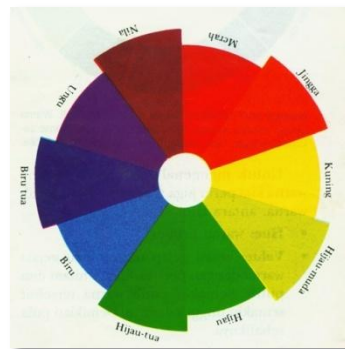


*Gambar 1. Prisma warna teori Newton*

### ***Teori Brewster***

Teori ini mengatakan bahwa warna pokok (primer) adalah warna yang dapat berdiri sendiri, dan bukan hasil pencampuran dengan warna lain, sedangkan warna yang berasal dari pencampuran dua warna pokok disebut warna sekunder. Warna pokok terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna sekunder terdiri dari warna hijau, jingga dan ungu. Warna hijau dihasilkan dari pencampuran antara warna kuning dan biru, warna jingga dihasilkan dari pencampuran antara warna merah dan kuning, sedangkan warna ungu dihasilkan dari pencampuran antara warna merah dan biru. Warna yang dihasilkan dari pencampuran warna – warna lainnya disebut warna tertier.

Sesuai dengan teori ini lalu Herbert Ives menciptakan lingkaran warna. Teori ini kemudian banyak di ikuti orang, terutama mereka yang berkecimpung dalam bidang seni rupa.

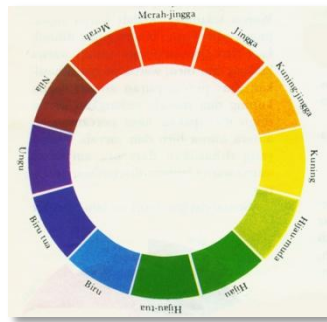


*Gambar 2. Lingkaran warna yang umum dikenal, ciptaan Herbert Ives.*



### ***Teori Munsell***

Pada tahun 1858 Munsell menyelidiki warna dengan standar warna untuk aspek fisik dan psikis. Teorinya mengatakan bahwa warna pokok terdiri dari warna merah, kuning, hijau, biru, dan jingga. Sedangkan warna sekunder terdiri dari warna jingga, hijau muda, hijau tua, biru tua, dan nila.



*Gambar 3. Lingkaran warna menurut Musell.*

Berikut potensi karakter warna yang mampu memberikan kesan pada seseorang sebagai berikut :

- **Hitam**

Sebagai warna yang tertua (gelap) dengan sendirinya menjadi lambang untuk sifat gulita dan kegelapan (juga dalam hal emosi)

- **Putih**

Sebagai warna yang paling terang, melambangkan cahaya, kesucian.

- **Abu – Abu**

Merupakan warna yang paling netral dengan tidak adanya sifat atau kehidupan spesifik.

- **Merah**

Bersifat menaklukan, ekspansif, (meluas), dominan (berkuasa), aktif dan vital (hidup)

- **Kuning**

Dengan sinarnya yang bersifat kurang dalam, merupakan wakil dari hal – hal atau benda yang bersifat cahaya, momentum dan mengesankan sesuatu.

- **Biru**

Sebagai warna yang menimbulkan kesan dalamnya sesuatu, sifat yang tak terhingga dan transenden, disamping itu memiliki sifat tantangan.

- **Hijau**

Mempunyai sifat keseimbangan dan selaras, membangkitkan ketenangan dan tempat mengumpulkan daya – daya baru.

Dari sekian banyak warna, dapat dibagi dalam beberapa bagian yang sering dinamakan system warna Prang Sistem yang ditemukan oleh Louis Prang pada 1876 meliputi :

- **Hue (warna primer)**

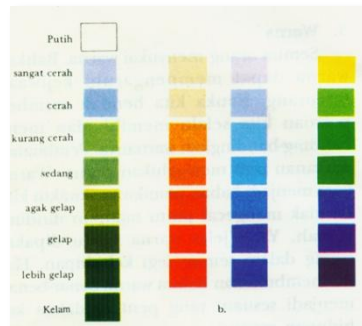
Adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan naman dari suatu warna, seperti merah, biru, hijau dsb.

- **Value**

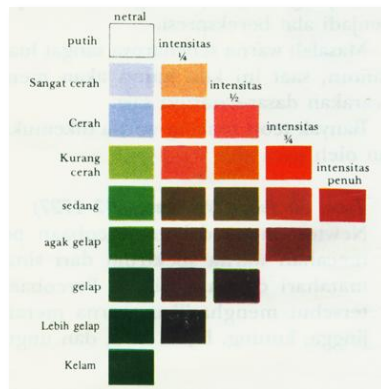
Kesan gelap terang atau gejala warna dengan perbandingan hitam dan putih. Semakin putih warna tersebut semakin tinggi valuenya, demikian sebaliknya.

- **Intensitas**

Seringkali disebut dengan chroma, adalah dimensi yang berhubungan dengan cerahatau suramnya warna.



Gambar 4. Skala warna yang menunjukkan tingkat kehitaman dari putih (cerah) hingga paling gelap (hitam).



Gambar 5. Intensitas atau skala warna yang menunjukkan tingkat kecerahan warna

- **Warna Analogus** : urutan atau nada yang dihasilkan karena percampuran dua warna yang berkelanjutan. Misalnya percampuran antara biru dan kuning (dalam lingkaran warna) akan menghasilkan warna sefamili.
- **Warna Komplementer** : dua warna yang saling bertentangan (kontras). Dalam lingkaran warna, warna – warna itu saling berhadapan. Contohnya warna ungu dan warna kuning, merah dan hijau, biru dan jingga.

Selain Prang system terdapat beberapa system warna lain yakni CMYK atau Process Color Sistem, Munsell Color Sistem, Ostwald Color Sistem, Schopenhauer / Goethe Weighted Color Sistem, Subtractive Color Sistem serta Additive Color / RGB Color Sistem.

Diantara bermacam system warna diatas, kini yang banyak dipergunakan dalam industri media visual cetak adalah CMYK atau Process Color system yang membagi warna dasarnya menjadi Cyan, Magenta, Yellow, dan Black. Sedangkan RGB (Red, Green, Blue) Color system dipergunakan dalam industri media visual elektronik.

#### **2.8.4 Pengertian Nirmana**

Nirmana adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa.

Elemen –elemen seni rupa dapat dikelompokkan menjadi lima bagian berdasarkan bentuknya.

- a. Titik adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat, tak bersudut dan tanpa arah.
- b. Garis adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna.
- c. Bidang adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis.
- d. Ruang adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.
- e. Bentuk adalah unsur paling luar dari suatu benda. Bentuk dua dimensi yaitu bentuk datar berupa bidang yang dikelilingi garis, misalnya lingkaran, bujur sangkar dan segitiga.

## **BAB 3**

### **ANALISA DATA**

#### **3.1 Karakter**

##### **3.1.1 Pendidikan Karakter Anak**

Orang tua mengharapkan anaknya pintar dan cerdas, tapi sebenarnya tidak hanya kecerdasan kognitif, tetapi juga memiliki karakter yang baik. Itu merupakan tujuan pendidikan yang menciptakan kesejahteraan lahir dan batin. Budi pekerti merupakan salah satu sifat yang harus dimiliki oleh manusia. Oleh karena itu budi pekerti sedini mungkin sudah harus dikenalkan kepada anak untuk menghasilkan sumber daya yang bermutu sesuai dengan tujuan pendidikan. Budi pekerti lebih menitikberatkan pada watak, perangai, perilaku, atau dengan kata lain tata krama dan etika. Jadi pendidikan budi pekerti secara sederhana diartikan sebagai penanaman nilai-nilai akhlak, tata krama, bagaimana berperilaku yang baik kepada seseorang. Pada perkembangannya, pendidikan budi pekerti tidak lagi cukup untuk membentuk kepribadian yang baik (Isjoni, 2006). Dibutuhkan pendidikan budi pekerti yang tidak hanya melibatkan relasi sosial anak, tetapi juga melibatkan pengetahuan, perasaan, dan perilaku anak yang berada dalam ranah pendidikan karakter.

Pembentukan karakter dapat dilakukan melalui pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan. Tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif. Dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi adalah bekal terpenting dalam mempersiapkan anak menyongsong masa depan, karena dengannya seseorang akan dapat berhasil dalam menghadapi segala macam tantangan, termasuk tantangan untuk berhasil dalam akademis.

Pendidikan karakter mempunyai makna lebih tinggi dari pendidikan moral, karena bukan sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah,

lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan tentang hal yang baik sehingga anak menjadi paham dengan mana yang baik dan salah, mampu merasakan nilai yang baik dan mampu melakukannya. Dalam pendidikan karakter, Lickona (1992) menekankan pentingnya tiga komponen karakter yang baik yaitu *moral knowing* atau pengetahuan tentang moral, *moral feeling* atau perasaan tentang moral, dan *moral action* atau perbuatan bermoral. Hal ini diperlukan agar anak mampu memahami, merasakan dan mengerjakan sekaligus nilai-nilai kebaikan. *Moral action* atau perbuatan bermoral merupakan hasil dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan baik maka harus dilihat tiga aspek lain dari karakter yaitu kompetensi, keinginan dan kebiasaan. Seorang anak tidak akan dapat melakukan tindakan bermoral bila dia tidak memiliki kompetensi sosial, berkeinginan dan terbiasa melakukannya. Tindakan moral merupakan sesuatu yang harus dibiasakan pada diri anak sehingga menjadi bagian dari karakternya (Sjarkawi, 2006). *Moral Action* yang dapat diamati salah satunya adalah empati. Kamus psikologi (Kartono, 1987) memberikan definisi empati sebagai pemahaman terhadap pikiran-pikiran dan perasaan-perasaan orang lain dengan cara menempatkan diri ke dalam kerangka pedoman psikologis orang lain tersebut. Empati merupakan salah satu kecakapan seseorang dalam memahami pikiran dan perasaan orang lain sehingga seseorang itu dapat tahu apa yang dipikirkan dan dirasakan orang lain itu, dan selanjutnya seseorang tersebut dapat bersikap bijak sesuai dengan pikiran, perasaan dan keinginan orang lain tanpa mengorbankan emosi atau perasaan diri sendiri. Empati berkenaan dengan sensitivitas yang bermakna sebagai suatu kepekaan rasa terhadap hal-hal yang berkaitan secara emosional. Kepekaan rasa ini adalah suatu kemampuan dalam bentuk mengenali dan mengerti perasaan orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, sensitivitas terdapat pada kemampuan bertenggang rasa. Ketika tenggang sudah muncul pada diri seseorang maka akan diikuti dengan munculnya sikap penuh pengertian dan peduli pada sesama (Setyawati,dkk 2007).

### **3.1.2 Membaca Sebagai Pembentuk Karakter**

Dunia membaca merupakan kegiatan aktif untuk semua kalangan. Membaca dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang perkembangan ilmu, teknologi, iman, taqwa di dunia. Membaca juga akan melangsungkan integrasi pemikiran dengan masalah-masalah baru di lingkungan kita. Pendidikan karakter salah satunya dapat dilakukan melalui dunia baca, buku dapat menumbuhkan karakter anak (Soekarman, 2012). Dengan membaca, kita dapat mengetahui segala informasi dan ilmu pengetahuan yang menunjang mutu atau kualitas hidup kita nantinya sebagai masyarakat yang berintelektual dan bermoral.

### **3.1.3 Membentuk Karakter Melalui Dongeng**

Arti dongeng adalah cerita fiktif atau rekaan belaka. Didalam dongeng ada unsur keindahan, kehangatan dan juga imajinasi. Dalam dongeng semua makhluk khayalan bisa tercipta, seperti pohon dan binatang yang bisa bicara. Dongeng yang merupakan cerita teladan dapat masuk kedalam alam bawah sadar, dimana alam bawah sadar inilah yang kemudian paling berperan dalam membentuk karakter seorang anak. Jika cerita yang kandungannya baik seperti kepahlawanan, kebaikan, persahabatan terus masuk kedalam alam bawah sadar anak, maka seperti itulah sifat anak nantinya (Eka Wardhana, 2011).

Dalam kegiatan mendongeng selain terjadi transfer nilai, terjadi juga kedekatan antara orang tua dan anak. Ketika mendengar dongeng atau cerita dari orang tua, anak akan semakin merasa dekat dan terikat dengan orang tuanya. Bagi anak, kedekatan ini dapat mengalahkan kegiatan lainnya. Dengan mudah anak akan berpaling dari televisi, game dan sebagainya. Kegiatan mendongeng ini dapat mengembangkan imajinasi anak. Pengembangan daya imajinasi ini penting sebagai dasar mengembangkan kreativitas anak, dan ini bisa didapat dari kegiatan mendongeng. Melalui kegiatan mendongeng pun akan mendorong anak untuk gemar membaca. Setelah mendengar dongeng, anak-anak akan punya keinginan untuk membaca kisah dari buku-buku dan akan merasakan keasyikan membaca

sehingga akan senang membaca. Minat baca ini penting untuk membuka dan mengembangkan ilmu dan wawasan anak-anak pada berbagai hal.

### **3.1.4 Nilai Positif Pada Dongeng Fabel Kancil**

Salah satu dongeng yang ada di Indonesia adalah dongeng fabel si kancil, yang merupakan dongeng lokal yang cukup populer. Dalam cerita si kancil, diceritakan tentang kecerdikan si kancil, kerja sama, dan juga persahabatan yang merupakan nilai positif untuk membentuk karakter baik pada anak. Berikut adalah beberapa cerita dongeng kancil dan pesan yang terkandung didalamnya:

- Kancil dan Pak Tani  
Yang mengandung pesan, “siapa saja yang berani melakukan sesuatu, harus berani menanggung akibatnya” atau berani berbuat, berani bertanggung jawab.
- Monyet menjadi Raja Hutan  
Yang mengandung pesan, harus menjaga dan menjalani dengan baik kepercayaan yang sudah diberikan oleh seseorang, karena jika tidak maka ia akan mendapat hukuman yang setimpal.
- Kancil dan Kelinci  
Yang mengandung pesan, kesombongan dapat merugikan diri sendiri, kita tidak boleh berbuat semena-mena kepada orang lain, justru kita harus berbuat baik dan menolong sesama.
- Kancil, Monyet, dan Pohon Pisang  
Yang mengandung pesan, kemarahan yang berlebihan tidaklah berguna. Kemarahan akan membuat seseorang tidak bisa berpikir dengan baik, dan merugikan dirinya sendiri.
- Kancil dan Buaya  
Yang mengandung pesan, kecerdikan dimiliki oleh setiap orang, kecerdikan harus digunakan untuk hal yang baik bukan untuk sesuatu yang buruk.



- Kancil dan Siput Lomba Lari

Yang mengandung pesan, setiap orang memiliki kelebihan dan kelemahan. Merasa lebih baik dan berlaku sombong adalah perilaku yang tidak baik. Dengan berkerja sama seseorang dapat mendapatkan kesuksesan.

### **3.2 Desain Untuk Anak**

Desain yang efektif untuk anak-anak menurut Catharine Fishel (2001) adalah:

- Desain tersebut harus menarik, dapat menggelitik intelek mereka dan membuat mereka berinteraksi.
- Desain tersebut harus memberikan informasi. Desain yang efektif untuk anak-anak untuk menghargai intelegensi mereka. Memberitahu mereka tentang dunia luar.
- Desain tersebut harus memuaskan anak. Secara isi, nilai estetis, dan *value* yang ada dalam produk tersebut.

### **3.3 Data Wawancara dan Kuesioner**

#### **3.3.1 Wawancara Guru SD Semi Palar**

Dari wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru di SD Semi Palar dapat disimpulkan kalau melalui cerita dongeng, dapat merubah perilaku seorang anak. Karena dari studi kasus, seorang anak yang berperilaku tidak baik, merubah perilakunya setelah diceritakan dongeng yang memiliki pesan kalau perbuatan anak tersebut tidak baik. Selain itu, seorang anak harus dibebaskan berimajinasi sesuai dengan apa yang ada didalam pikiran anak. Seperti saat anak menggambar, anak seharusnya dibebaskan menggambarkan apa yang ada didalam imajinasinya, walaupun bentuk-bentuk yang dihasilkan tidak nyata.

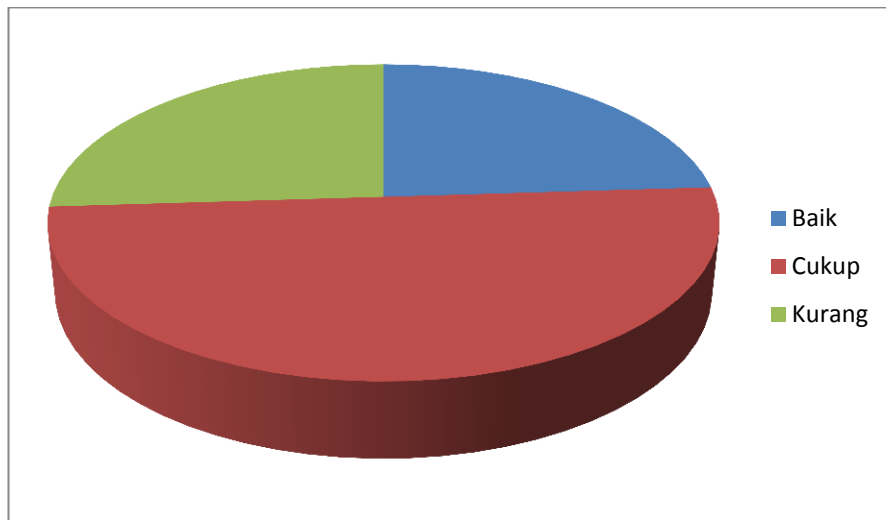
#### **3.3.2 Kuesioner SDN KPAD dan SD Semi Palar, Bandung**

Penelitian dilakukan kepada orang tua murid dari anak kelas 1-3 di SDN KPAD dan SD Semi Palar di Kota Bandung yang terdiri dari 50 orang responden.

Hasil kuesioner yaitu:

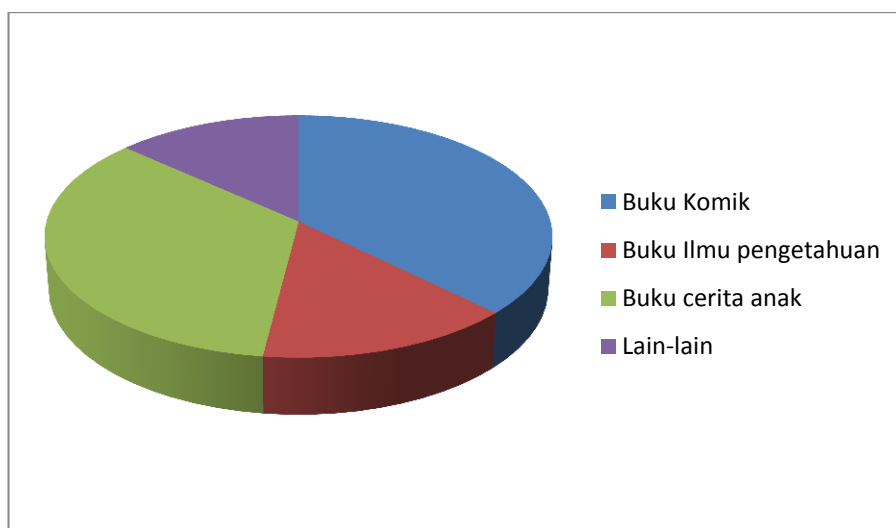
1. Minat baca anak di rumah.

Dari hasil kuesioner, sebanyak 12 responden menjawab baik, 25 responden menjawab cukup, dan 13 responden menjawab kurang.



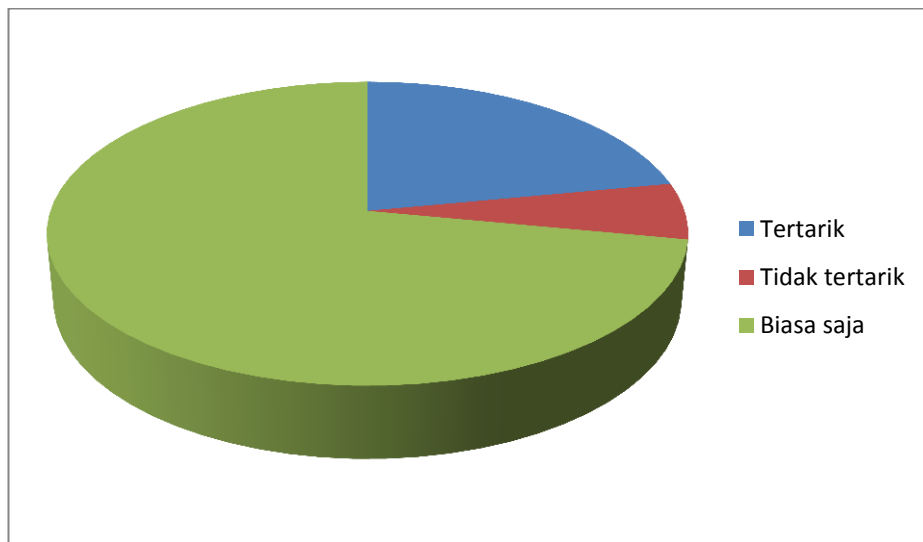
2. Jenis buku yang disukai anak.

Dari hasil kuesioner, responden memilih lebih dari satu jawaban, dan hasilnya adalah chart dibawah ini.



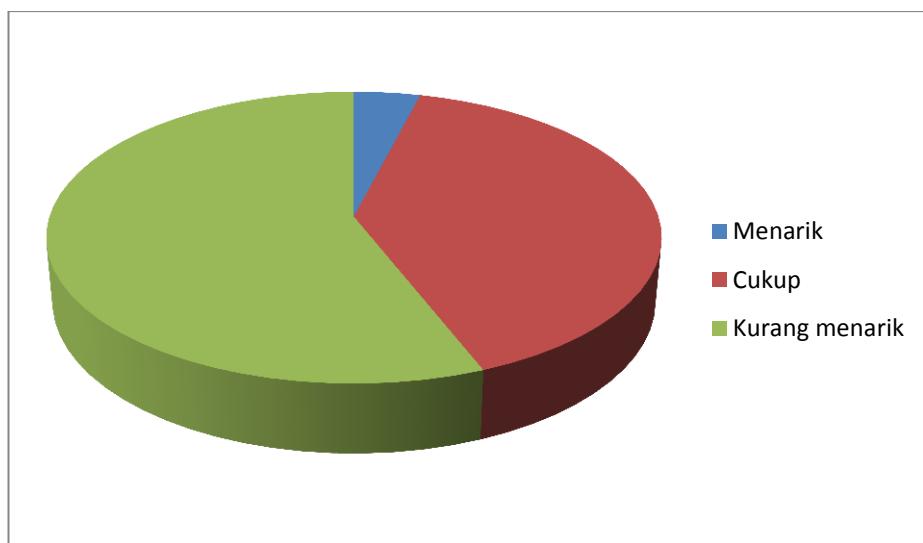
### 3. Ketertarikan anak pada buku dongeng lokal.

Dari hasil kuesioner, sebanyak 11 responden menjawab tertarik, 3 responden menjawab tidak tertarik, dan 36 responden menjawab biasa saja.



### 4. Perbandingan yang lebih menarik bagi anak, antara buku dongeng lokal dengan buku terjemahan.

Dari hasil kuesioner, sebanyak 2 responden menjawab menarik, 20 responden menjawab cukup, dan 28 responden menjawab kurang menarik.



### **3.3.3 Kesimpulan**

Hasil penelitian melalui kuesioner terhadap orang tua murid kelas 1-3 Sekolah Dasar dengan jumlah 50 responden, dapat disimpulkan bahwa minat baca anak sudah cukup, anak juga menyukai buku jenis cerita anak. Namun anak masih kurang tertarik dan mengatakan kalau buku cerita lokal masih kurang menarik jika dibandingkan dengan buku cerita terjemahan.

## **3.4 Metode 5W+1H**

### **3.4.1 What**

Perancangan buku dongeng fabel kancil yang mengandung nilai-nilai positif, disesuaikan dengan minat anak pada jaman sekarang, dengan tujuan untuk membentuk karakter positif pada anak. Cerita yang akan diangkat pada buku ini adalah “dongeng kancil menolong kelinci”, yang mengandung pesan atau nilai positif, yaitu:

- tidak boleh sombong.
- tidak boleh berbuat semana-mena kepada orang lain.
- harus mau menolong sesama.
- jika berbuat salah maka harus mau meminta maaf.

### **3.4.2 Why**

Buku dongeng fabel kancil ini dirancang karena berdasarkan hasil riset buku-buku dongeng lokal khususnya fabel si kancil kurang menarik bagi anak.

### **3.4.3 Who**

#### **3.4.3.1 Target Audience**

Target primer:

Anak-anak.

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan.

Usia: 5 – 8 tahun.

Kalangan: Menengah keatas.

Target sekunder:

Orang tua.

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan.

Usia: 25-35 tahun.

Kalangan: Menengah keatas.

Tingkat Pendidikan: SMA dan Perguruan Tinggi.

#### **3.4.3.2 Target Market**

Target Primer:

Orang tua.

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Usia: 25-35 tahun.

Kalangan: Menengah keatas.

Tingkat Pendidikan: SMA dan Perguruan Tinggi.

Target Sekunder:

Anak-anak.

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Usia: 5-8 tahun.

Kalangan: Menengah keatas.

### **3.4.3.3 Geografis**

Wilayah kota Bandung dan sekitarnya.

Lokasi : Perkotaan

### **3.4.3.4 Psikografis**

Perilaku anak:

Anak yang menghabiskan sebagian waktu di sekolah kemudian tempat les. Dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain atau menonton televisi di rumah.

Perilaku orang tua:

Ayah: Menghabiskan banyak waktu untuk bekerja diluar.

Ibu: Menghabiskan waktu untuk mengurus anak-anak mulai dari mengantar ke sekolah sampai mengurus kebutuhan di rumah.

### **3.4.4 When**

Akan dilaksanakan pada awal tahun ajaran sekolah.

### **3.4.5 Where**

Media ini akan ditempatkan di toko buku yang ada di Kota Bandung.

### **3.4.6 How**

Dengan memperkenalkan nilai-nilai positif pada dongeng kancil melalui media yang disesuaikan dengan ketertarikan anak, sehingga anak diharapkan dapat meniru perbuatan baik dari cerita tersebut.

### **3.5 AIDA**

#### ***Attention (Perhatian)***

Buku dongeng yang digunakan sebagai media informasi untuk mengenalkan nilai-nilai positif yang baik untuk anak, membuat anak mau mendengarkan pesan yang disampaikan.

#### ***Interest (Minat)***

Buku dongeng dibuat dengan pendekatan yang sesuai dengan ketertarikan anak, agar anak mau membaca buku tersebut, dan dapat membaca pesan yang akan disampaikan.

#### ***Desire (Hasrat)***

Buku dongeng dapat membuat anak meniru dari pesan yang disampaikan melalui cerita dongeng.

#### ***Action (Tindakan)***

Merancang media informasi yang menarik dari visual maupun verbal, sehingga anak memiliki keinginan untuk membaca dan mendapatkan manfaat dari membaca buku tersebut.

### **3.6 Consumer Journey**

Studi dilakukan dengan mengamati target audience yaitu anak pada usia 5 sampai 8 tahun, kalangan menengah keatas di wilayah Kota Bandung. Dari hasil studi kesimpulan yang didapat adalah:

- Ilustrasi yang imajinatif.
- Jenis huruf Sans Serif (tidak berkait)
- Warna warna cerah.

### **3.7 Consumer Insight**

Sebetulnya target yang merupakan anak usia 5 sampai 8 tahun memiliki keinginan untuk membaca, namun buku lokal yang ada masih belum sesuai dengan keinginan anak karena terlalu banyak tulisan jika dibandingkan dengan gambarnya.

### **3.8 Kesimpulan Analisa**

Membentuk karakter positif pada anak dapat dilakukan melalui membaca. Melalui membaca khususnya pada cerita dongeng fabel kancil yang memiliki pesan-pesan moral, anak dapat meniru pesan yang disampaikan dan dapat menjalankan pesan tersebut dengan berperilaku baik, selain itu dengan membaca maka minat baca anak akan bertambah sehingga anak dapat menjadi gemar membaca. Namun buku cerita dongeng lokal yang ada khususnya dongeng fabel kancil, masih kurang menarik secara jika dibandingkan dengan buku terjemahan.

Dari hasil analisa, dengan media informasi berupa cerita dongeng yang diceritakan kembali, penulis mencoba membuat media yang lebih sesuai dengan ketertarikan anak baik secara visual maupun verbal, dengan tujuan agar anak mau membaca buku dongeng lokal.



## **BAB 4**

### **PERANCANGAN MEDIA**

#### **4.1 What to say**

*What to say* dari perancangan buku ini adalah “Kisah Kancil Menolong Kelinci”. Yang merupakan cerita yang akan diangkat dalam perancangan buku ini.

#### **4.2 Strategi Pesan**

##### **4.2.1 Pendekatan Pesan**

Pendekatan pesan yang digunakan adalah emosional yang digunakan untuk membuat target audience termotivasi untuk berperilaku sesuai dengan pesan yang disampaikan.

##### **4.2.2 Gaya Eksekusi Pesan**

Gaya eksekusi pesan yang digunakan adalah Personifikasi dengan menggunakan tokoh binatang dalam cerita, yang setiap tokohnya memiliki karakter dan pesan untuk disampaikan kepada target audience.

#### **4.3 Strategi Kreatif**

Strategi kreatif yang digunakan adalah positioning untuk membentuk diferensiasi pada target audience sehingga terbentuk produk yang lebih unggul dibandingkan produk lain.

#### **4.4 Konsep Kreatif**

Judul Buku: Dongeng Si Kancil – Kisah Kancil Menolong Kelinci.

Jenis buku: Fabel, bergambar.

Jumlah halaman: 22 halaman.

Ukuran: 20 x 20 cm.

Isi buku: Cerita tentang petualangan kancil yang mengandung pesan-pesan moral.

#### **4.5 Konsep Visual**

Konsep Visual yang digunakan pada perancangan buku ini adalah dengan menggunakan ilustrasi kartun dan dibuat berdimensi. Karakter yang digunakan sesuai dengan cerita. Gaya ilustrasi dengan karakter gambar yang digunakan didapat dari hasil studi karakter.

##### **Visual utama**

Gambar dari karakter-karakter yang ada dalam cerita yaitu kancil, kelinci, burung, dan harimau.

##### **Teknik Visual**

Ilustrasi

##### **Warna**

Warna yang digunakan adalah warna-warna cerah namun terlihat lembut, didapatkan dari referensi visual berdasarkan warna-warna pada *film* kartun yang dilihat oleh target audience. Pewarnaan juga menggunakan bayangan agar gambar terlihat berdimensi.

##### **Typography**

Menggunakan jenis huruf sans serif (tidak berkait) agar lebih menarik dan lebih sesuai dengan target audience.

##### **4.5.1 Studi Karakter**

Karakter yang ada dalam cerita ini adalah binatang dengan bentuk yang sudah dimodifikasi sehingga tidak terlihat *real*, namun masih terlihat ciri khas dari binatang tersebut.



*Gambar 6. Studi Karakter.*



*Gambar 7. Karakter Kancil*

Dalam cerita ini kancil digambarkan sebagai sosok yang baik, suka menolong sesama, dan juga cerdik. Selain itu kancil juga memiliki banyak teman.



*Gambar 8. Karakter Kelinci*

Dalam cerita ini kelinci digambarkan sebagai binatang yang lemah dan lembut.



*Gambar 9. Karakter Burung*

Dalam cerita ini burung merupakan sahabat kancil yang juga suka menolong sesama dan baik hati.



*Gambar 10. Karakter Harimau*

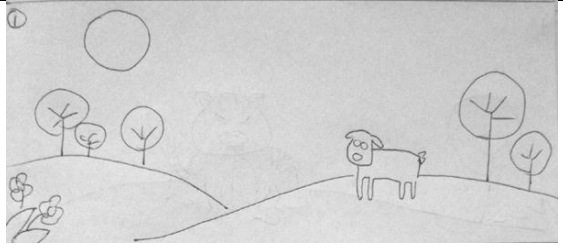
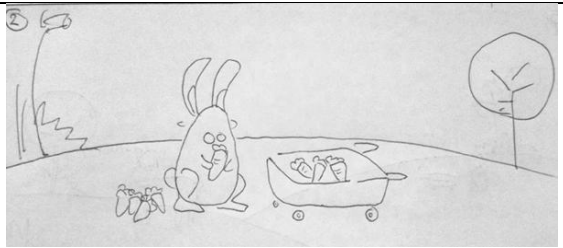
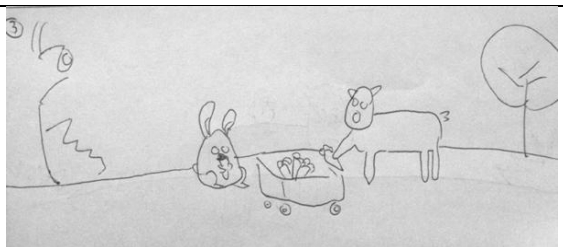

Dalam cerita ini Harimau merupakan sosok yang berperilaku tidak baik dan jahat.

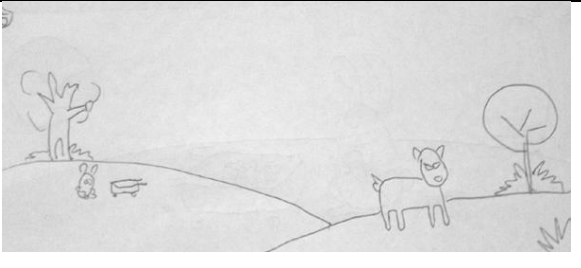
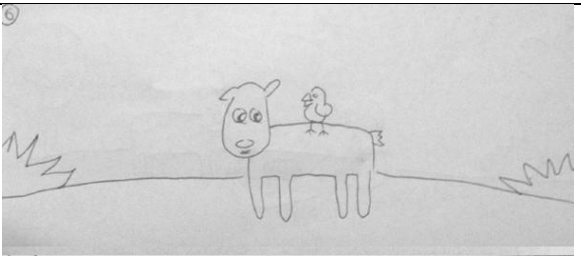
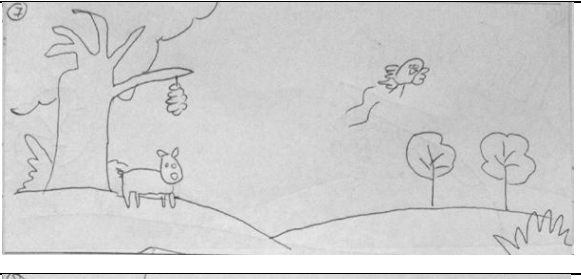
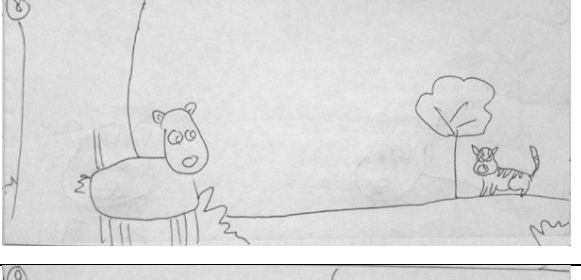

#### **4.5.2 Sinopsis**



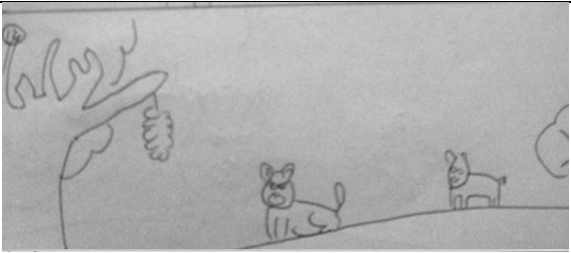
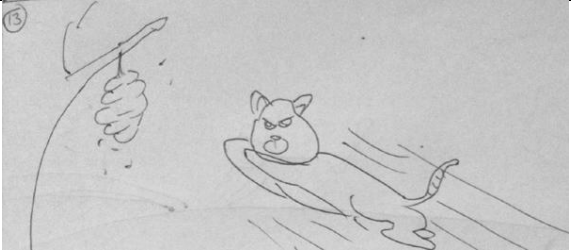
Di pagi yang cerah, kancil sedang berjalan-jalan menikmati suasana. Sesekali ia menyapa hewan lain yang ia temui. Ketika melewati rumah kelinci, ia melihat kelinci sedang kesusahan membawa masuk beberapa ikat wortel. Kancil pun membantu kelinci membawakan wortel. Kelinci menyiapkan wortel karena keluarganya yang tinggal di dekat danau akan datang. Mereka mungkin akan tinggal disini. Kancil pun menceritakan kalau keluarganya sering diganggu oleh Harimau yang tinggal di dekat danau, mereka pindah karena takut diganggu oleh harimau itu. Kancil marah mendengar cerita itu, apalagi karena perbuatan itu menimpa temannya. Ia pun berniat menolong kancil dan memberi pelajaran kepada harimau agar harimau kapok. Kancil meneruskan perjalanan, di jalan ia meminta bantuan kepada burung kecil untuk memberi pelajaran kepada harimau, burung kecil dan kancil pun membuat rencana. Beberapa saat kemudian, terdengar suara auman harimau dari kejauhan. Kancil pun bersiap-siap menyambutnya. Harimau mendekat, namun tidak berani mengganggu kancil. Rupanya burung kecil telah memberi tahu harimau kalau kancil sangat hebat dan dapat memberi kekuatan kepada harimau. Harimau menemui kancil karena ia ingin menguasai seisi hutan dengan kekuatan itu. Kancil pun memberi syarat kepada harimau. Kancil menyuruh harimau untuk mengambil benda ajaib yang menggantung pada pohon diatas kepala kancil (padahal itu sebenarnya adalah sarang lebah). Kancil juga mengatakan kalau hanya orang berhati baik yang dapat benda ajaib ini, jika ia berkelakuan tidak baik maka ia akan tertimpa musibah. Kancil juga mengatakan kalau ia tahu perbuatan harimau kepada keluarga kelinci, dan jika terjadi musibah maka harimau belum memiliki hati yang baik dan harus meminta maaf kepada keluarga kelinci. Harimau mengiyakan, ia pun langsung melompat dan menjatuhkan benda ajaib itu. Benda ajaib yang merupakan sarang lebah pun jatuh dan sekawanan lebah menghambur keluar. Harimau kaget dan teringat pesan kancil, Ia lari menceburkan diri ke danau, dan ia pun meminta maaf kepada

keluarga kelinci karena perbuatannya yang tidak baik. Sejak saat itu, harimau merubah sikap buruknya dan berteman dengan hewan-hewan di hutan.

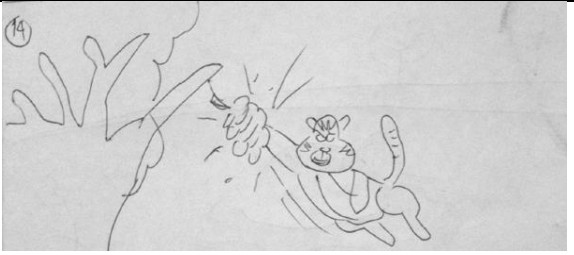

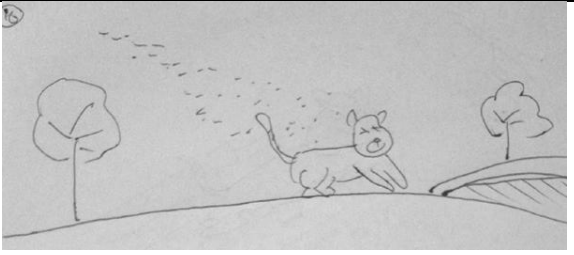


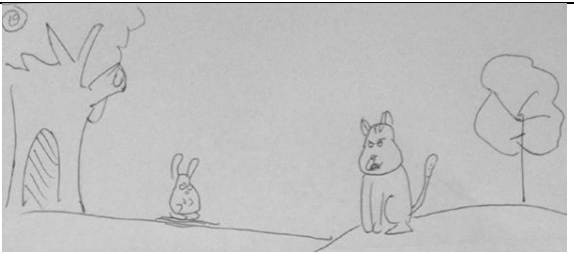
### 4.5.3 Storyboard dan Storyline

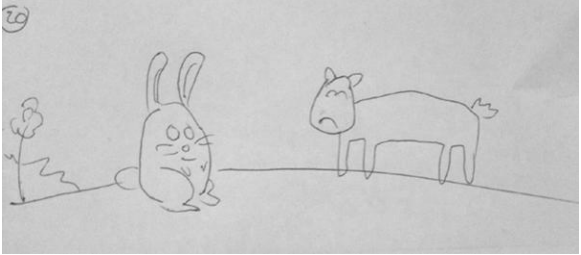

No	Storyline	Storyboard
1	Di pagi yang cerah, kancil sedang jalan-jalan di Hutan dengan gembira.	
2	Ketika melewati rumah kelinci, ia melihat kelinci sedang kerepotan memindahkan beberapa ikat wortel.	
3	Karena kasihan, Kancil menolong kelinci memindahkan wortel. Namun kelinci tidak terlihat senang.	
4	Kelinci menceritakan kalau keluarganya sering diganggu oleh Harimau. Oleh karena itu mereka akan pindah bersama Kelinci.	

5	Kancil marah mendengar cerita Kelinci. Ia pun pergi untuk memberi pelajaran kepada Harimau.	
6	Kancil bertemu dengan burung kecil, ia meminta pertolongan burung untuk memberi pelajaran kepada Harimau.	
7	Burung pun pergi mencari Harimau, sementara Kancil menunggu di bawah pohon.	
8	Tidak lama kemudian, Harimau pun datang tapi ia tidak berani mendekati Kancil.	
9	Rupanya burung memberitahu harimau kalau kancil sangat hebat, dan dapat memberi kekuatan kepada harimau. Karena ingin menguasai hutan, harimau pun mendatangi kancil.	

10	<p>Kancil pura-pura tahu maksud kedatangan harimau. Harimau kaget, ternyata kancil benar-benar hebat. Kancil pun memberi syarat untuk mengambil benda ajaib yang ada diatas pohon, ia mengatakan kalau benda itu dapat memberinya kekuatan.</p>	
11	<p>Kancil juga memberitahu kalau hanya orang berhati baik yang akan mendapatkan kekuatan dari benda ajaib itu, kalau tidak ia malah akan tertimpa musibah. Kancil memperingati harimau dengan mengatakan tahu perbuatan jahat harimau pada keluarga kelinci.</p>	
12	<p>Tapi harimau tidak memperdulikan perkataan kancil. Ia hanya ingin kekuatan dari benda ajaib itu. Harimau tidak mengetahui kalau benda ajaib itu adalah salarang lebah.</p>	
13	<p>Harimau melompat untuk mengambil benda ajaib itu.</p>	



14	Harimau berhasil membuat benda itu terlepas dari ranting pohon.	
15	Tapi ketika benda itu terjatuh ketanah, sekumpulan lebah marah dan mengejar harimau. Harimau tidak siap dan kaget.	
16	Harimau lari untuk menghindari lebah yang jumlahnya sangat banyak itu.	
17	Untuk menghindari sengatan lebah, harimau melompat kedalam air danau	
18	Kancil datang dan memberitahu pada harimau, kalau harimau tidak ingin tertimpa musibah lagi, maka harimau harus meminta maaf kepada kelinci.	
19	Dengan rendah hati, akhirnya harimau datang menemui kelinci dan meminta maaf atas segala perlakuan jahatnya kepada keluarga	

	kelinci. Kelinci pun memaafkan harimau.	
20	Kelinci yang merasa sudah terlolong oleh kancil pun menemui kancil dan berterima kasih, karena harimau sudah berjanji tidak akan berbuat jahat pada keluarganya lagi.	
21	Sejak saat itu, harimau merupah sikapnya menjadi lebih baik, bahkan ia berteman dengan binatang lain di hutan.	

#### 4.6 Konsep Verbal

Konsep verbal dan jenis huruf yang digunakan pada media buku cerita adalah:

- Judul Buku:

# Dongeng Si Kancil

Jenis huruf: Kristen ITC

- Judul Cerita:

Kisah Kancil Menolong Kelinci

Jenis huruf: Lucida Sans Unicode

- Body text 1:

Diceritakan kembali oleh: Teddy Karas Onyskow

Jenis huruf: Kristen ITC

- Body Text 2:

Kancil sedang berjalan-jalan di pagi yang indah, ia bertemu dengan Kelinci yang sedang membawa wortel yang sangat banyak, karena kasihan ia akhirnya membantu Kelinci membawa wortel. Dalam perjalanan, Kelinci bercerita kalau keluarganya sering diganggu oleh Harimau. Kancil pun marah. Ia meminta bantuan kepada burung kecil untuk memberi pelajaran kepada Harimau. Nah bagaimanakah kisah selanjutnya? Apakah kancil akan berhasil melawan Harimau?

Jenis huruf: Lucida Sans Unicode

- Body Text 3:

Dongeng Si Kancil

Kisah Kancil Menolong Kelinci

Diceritakan kembali oleh : Teddy Karas Onyskow

Ilustrasi : Teddy Karas Onyskow

Jenis huruf: Lucida Sans Unicode

Konsep verbal dan jenis huruf yang digunakan pada media pendukung adalah:

- Headline:

**Serunya Berpetualang Bersama Si Kancil**

Jenis huruf: OnomatoShark!

- Tagline:

Miliki segera “Buku Dongeng Si Kancil” dan ikuti petualangannya!

Jenis huruf: Lucida Sans Unicode

- Bodytext1:

Dapatkan bonus pin lucu

Jenis huruf: OnomatoShark!

- Bodytext2:

Tersedia di toko buku favoritmu

Jenis huruf: OnomatoShark!

#### 4.7 Konsep Warna

Warna-warna yang akan digunakan sebagai warna huruf dalam buku ini adalah sebagai berikut:



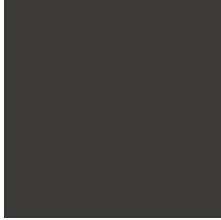
R:219, G:224, B:82

C:17, M:1, Y:83, K:0



R:217, G:220, B:199

C:15, M:8, Y:22, K:0



R:59, G:58, B:54

C:66, M:60, Y:64, K:54

Warna-warna yang akan digunakan sebagai warna pada elemen visual adalah sebagai berikut:



R:164, G:86, B:66

C:27, M:72, Y:75, K:16



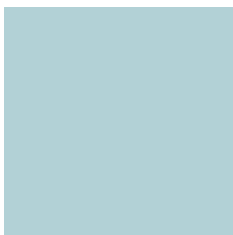
R:199, G:189, B:171

C:23, M:22, Y:32, K:0



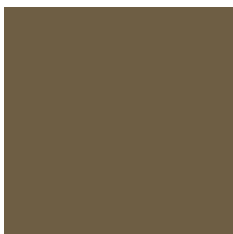
R:122, G:143, B:104

C:55, M:30, Y:67, K:8



R:178, G:209, B:214

C:30, M:8, Y:13, K:0



R:110, G:94, B:68

C:49, M:52, Y:73, K:29

Warna-warna yang digunakan didapatkan berdasarkan referensi visual dari *film* kartun yang sering dilihat oleh anak-anak.

#### **4.7 Strategi Media**

Media yang akan penulis gunakan agar pesan dapat tersampaikan secara optimal kepada target audience, diantaranya:

Media Utama:

- Media informasi berupa buku cerita bergambar tentang dongeng kancil, yang ditujukan untuk anak-anak berusia 5 sampai 8 tahun. Buku ini mengandung pesan-pesan moral yang dapat membentuk karakter anak. Media ini akan dijual di toko buku seperti gramedia dan toko gunung agung.

Judul Buku: Dongeng Si Kancil – Kisah Kancil Menolong Kelinci.

Jenis buku: Fabel, bergambar.

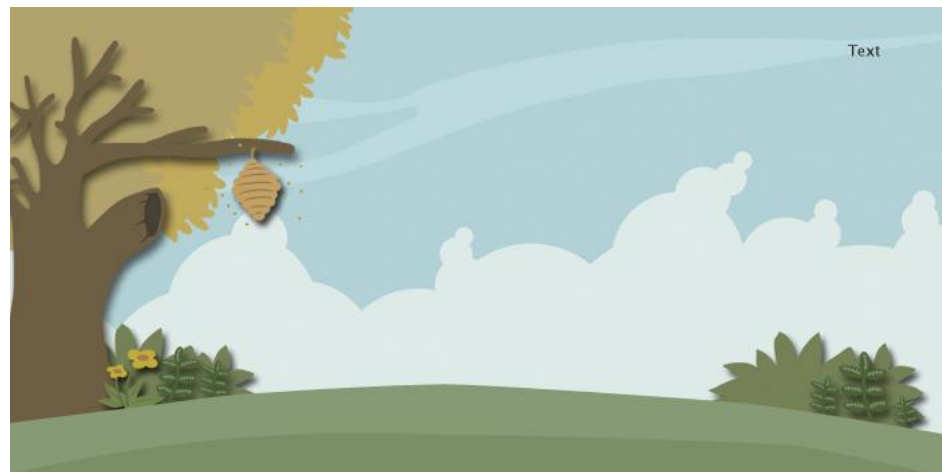
Jumlah halaman: 22 halaman.

Ukuran: 20 x 20 cm.

Isi buku: Cerita tentang petualangan kancil yang mengandung pesan-pesan moral.



Gambar 11. Visual pada Cover Buku Dongeng Si Kancil.



*Gambar 12. Contoh layout dari isi buku.*

Media Pendukung:

- Pin

Media ini digunakan sebagai bonus dari buku, yang visualnya merupakan karakter yang ada di dalam cerita.



*Gambar 13. Pin*



- Poster

Media ini merupakan media promosi untuk memberitahukan kepada target audience tentang produk dan dimana produk bisa didapatkan. Media ini akan disebarakan di toko buku dan sekolah dasar.

Ukuran: 59,4 x 42 cm



*Gambar 14. Media Poster*

- Flyer

Media ini merupakan media promosi untuk memberitahukan kepada target market yaitu orang tua tentang produk. Media ini akan disebar di toko buku.

Ukuran: 20 x 9,5cm



*Gambar 15. Media Flyer*

- X-Banner

Media ini digunakan sebagai media promosi, dan lebih mudah terlihat oleh target audience. Media ini akan digunakan di toko buku.

Ukuran: 60 x 160cm



Gambar 16. Media X-Banner

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Karakter merupakan cara berpikir dan berperilaku dari setiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Setiap individu yang memiliki karakter baik adalah individu yang dapat membuat keputusan dan siap bertanggungjawabkan akibat dari keputusan yang sudah dibuat. Pendidikan karakter harus dilakukan sejak anak masih berkembang karena nantinya akan berpengaruh pada sikap dan perilaku anak ketika dewasa.

Dengan memberikan pengetahuan kepada anak tentang nilai-nilai positif, melalui media informasi yang sesuai untuk anak yaitu buku cerita bergambar, diharapkan anak-anak dapat meniru dari nilai-nilai positif yang disampaikan. Melalui membaca tumbuh sikap positif yang akan menjadi karakter positif.

#### **5.2 Saran**

Untuk membentuk karakter positif pada anak, dapat melalui membaca bacaan yang mengandung nilai positif seperti buku tentang ilmu pengetahuan, buku tentang fantasi, atau melalui cerita dongeng. Dongeng yang mempunyai pesan moral yang baik dapat mempengaruhi perkembangan karakter anak dan juga merangsang imajinasi anak.

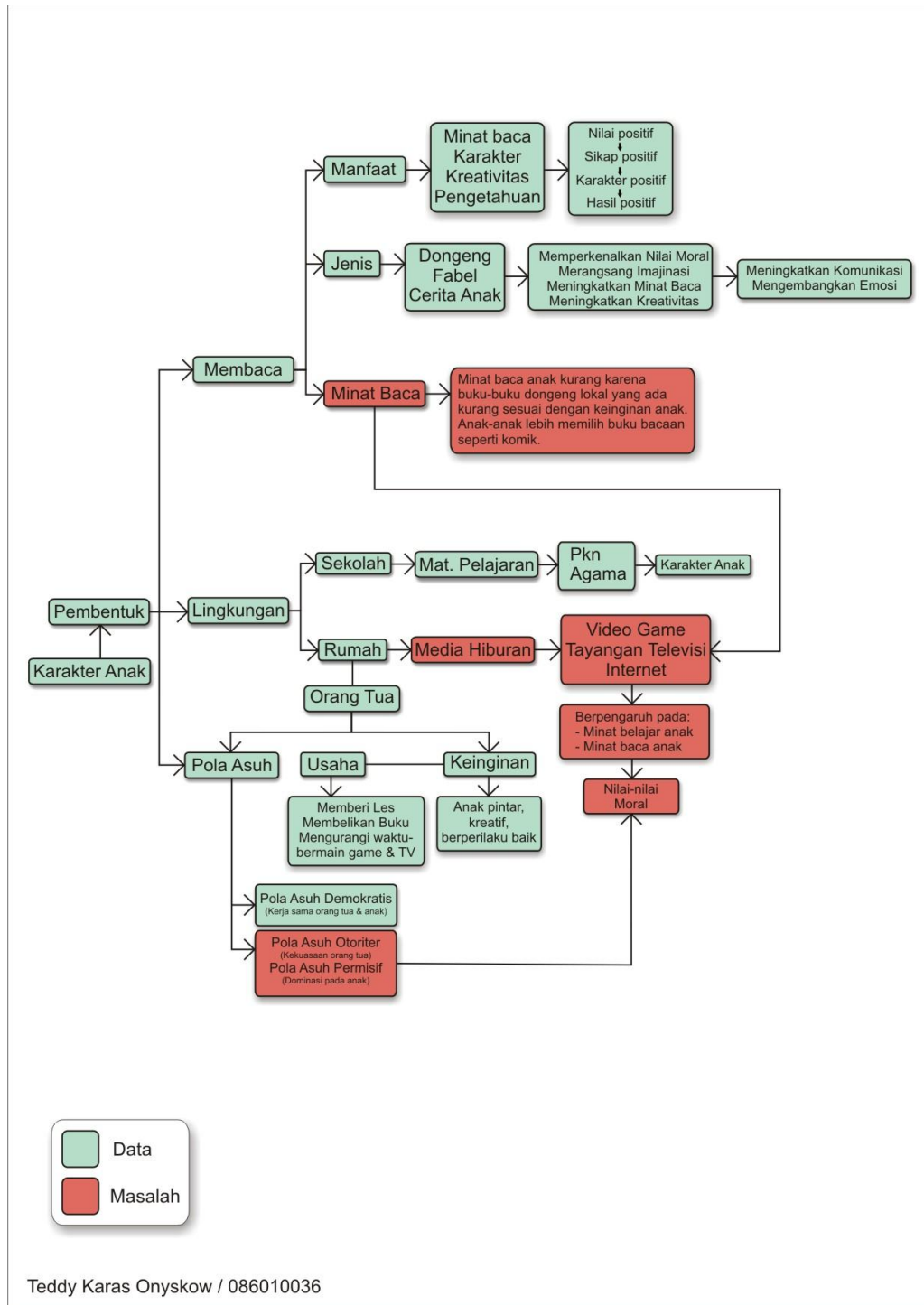
Menurut penulis, dengan merancang buku yang sesuai untuk anak dan mempunyai pesan-pesan yang positif. Anak akan tertarik untuk membaca sekaligus akan mempengaruhi perkembangan karakter anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aris Merdeka Sirait dan Nina Armando. (2012). *Tayangan Televisi tidak berpihak pada anak*. (<http://radiopelitakasih.com>)
- Catharine Fishel. (2001). *Design For Children: Marketing Design that Speaks To Kids*. New Jersey: Rocport Publishers, Inc
- Eka Wardhana. (2011). *Mendongeng membangun karakter anak*. (<http://insanpermata.com>)
- Hurlock. (1991). *Psikologi Perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Airlangga
- Kartono. (1987). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya
- Lickona. (1992). *Educating For Character*. New York: Bantam Books
- Sani B Hermawan. (2011). *Workshop Story Telling Aqua*. Jakarta (<http://percikkeluarga.com>)
- Sjarkawi. (2006). *Pembentuk Kepribadian Anak*. Jakarta: Bumi Aksara
- Soekarman. (2012). *Pengembangan Karakter Bisa Lewat Buku*. (<http://jurnas.com>)
- Sugihastuti. (2000). *Seminar Sastra Anak Indonesia Kegagalan Memahami Siapa Anak*. (<http://goodreads.com>)

## LAMPIRAN

### 1. Mindmap



## 2. Analisa Consumer Journey



### 3. Reverensi Visual



Gambar dari film kartun yang sering ditonton oleh anak-anak Sekolah Dasar awal, kalangan menengah keatas.