

Original Article

PICTORIAL STORY BOOK DESIGN OF RAMADHAN ANAK HEBAT

Silvy Ramadhani Harahap¹; Yanuar Rahman²; Bijaksana Prabawa³

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom

¹hrpsilvy@gmail.com

²vidiyan@gmail.com

³bijaksanaprabawa@gmail.com

ABSTRACT

Islam is a religion that has the most followers in Indonesia. And every year the moeslem gladly celebrate the fasting month or Ramadhan. one of the requirement to fasting is when someone has *akil baligh* and he/she can be trained when he/she already 7 years old. There are so many recommended positive activity to do on Ramadhan, such as taraweeh, zakat, etc. Children education is one of parents duty, but many of them are not teach their children about the Ramadhan acivity yet. Children can get information of Ramadhan in many ways, such as from books. The purpose of this final project is to design a pictorial story book as a media that can educate children about Ramadhan and positive activity during Ramadhan.

This final project get the information from observating the similar books, literature study, interviewing the expert, and distribute questionare to parents dan interviewing some kids. And hope that this final project can help the children to know about positive activity during Ramadhan before they have to do their duty as a mosleem.

Keywords : Ramadhan, kids, moslem, book

ABSTRAK

Salah satu syarat wajib berpuasa dalam Islam adalah ketika seseorang sudah akil baligh dan anak sudah bisa dilatih mulai dari usia 7 tahun. Pendidikan anak adalah salah satu tugas orangtua, namun tidak sedikit diantara orangtua yang belum mengajarkan anaknya mengenai kegiatan Ramadhan tersebut. Anak-anak bisa mendapatkan informasi mengenai Ramadhan dengan berbagai cara, diantaranya dapat diperoleh dari buku. Tujuan dari laporan tugas akhir ini adalah merancang sebuah buku cerita bergambar sebagai media yang mampu mengedukasi anak-anak tentang Ramadhan dan kegiatan positif apa saja yang bisa mereka lakukan selama bulan Ramadhan. Untuk menjawab permasalahan tersebut, Penulis berusaha memperoleh data yang dibutuhkan melalui metode observasi terhadap buku sejenis, studi pustaka, wawancara ahli, kuesioner orangtua dan wawancara beberapa anak yang mewakili target *audience* yang akan disasar. Setelah data diperoleh, Penulis melakukan perancangan buku cerita bergambar "Ramadhan Anak Hebat".

Diharapkan dengan adanya perancangan Tugas Akhir ini, akan mampu membantu anak untuk memperoleh ilmu mengenai kegiatan positif Ramadhan dan membantu anak untuk berlatih sebelum mereka wajib melaksanakannya.

Kata kunci : Ramadhan, anak, muslim, buku

1. Pendahuluan

Islam adalah agama dengan jumlah pemeluk terbanyak di Indonesia yang pada setiap tahunnya umat muslim semarak merayakan datangnya bulan suci Ramadhan. Ramadhan adalah bulan ke-sembilan dalam penanggalan Islam dan berasal dari kata dasar 'ra ma da', yang berarti panas yang menyengat atau kekeringan khususnya pada tanah. Dari kata dasar tersebut kata Ramadhan digunakan untuk menggambarkan pada bulan itu dosa-dosa dihapuskan oleh perbuatan baik sebagaimana matahari membakar tanah dan diwajibkan berpuasa sejak terbit fajar (subuh) hingga terbenam matahari dengan berniat terlebih dahulu sebelumnya. Ada beberapa syarat seorang muslim untuk wajib berpuasa, salah satunya adalah sudah akil baligh, yaitu kondisi fisik seseorang yang sudah matang atau sudah berfungsi sempurna alat reproduksinya. Islam mengajarkan bahwa anak yang sudah memasuki usia 7 tahun, sudah masuk masa pengajaran dan latihan sebelum tiba saatnya mereka wajib untuk melaksanakan kewajiban-kewajiban seperti shalat dan berpuasa dibulan Ramadhan. Ada banyak kegiatan positif yang dianjurkan untuk dilaksanakan selama Ramadhan, diantaranya shalat tarawih, iktikaf, tadarus, zakat,dll.

Mengajarkan ilmu agama adalah salah satu tugas para orang tua. Orangtua memegang peranan penting dalam melatih anak dalam melaksanakan kewajiban puasa di bulan suci umat Islam yaitu Ramadhan. Namun beAnak-anak bisa mendapatkan informasi mengenai Ramadhan dengan berbagai cara, diantaranya dapat diperoleh dari mata pelajaran agama islam di sekolah, penjelasan dan melihat langsung kegiatan selama Ramadhan di lingkungan sekitar ataupun kondisi rumah, serta dapat diakses di media informasi seperti televisi dan internet.

Saat ini kondisi pasar buku anak cukup ramai, hal ini dapat dilihat dari jumlah buku yang berkembang naik dan juga dari segi varian produk buku anak seperti komik, buku ilustrasi, *interactive book*,dll. Ada beberapa elemen yang dibutuhkan sebuah buku untuk mampu menarik perhatian anak, diantaranya adalah ilustrasi gambar, pemilihan warna yang cerah dan ceria, bentuk fisik buku yang menarik dan juga pemilihan judul buku. Ilustrasi dalam sebuah buku memegang peranan penting untuk menarik perhatian anak-anak, karena berhubungan dengan usia anak yang belum semuanya memahami pesan yang ingin disampaikan didalam teks dan ilustrasi akan

lebih menarik perhatian dan mudah ditangkap secara visual oleh anak.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, penulis merasa perlu untuk merancang media yang mampu memberikan edukasi yang mudah dipahami anak. Dalam hal ini penulis memilih buku sebagai media ajar. Buku adalah media yang dapat dengan leluasa dipahami oleh anak karena di dalamnya karena dapat disisipkan informasi berupa tulisan dan juga gambar. Informasi berupa tulisan ini diharapkan dapat membantu anak dalam kefasihan mereka membaca dan juga membantu untuk memahami segala informasi tersebut dengan adanya gambar sebagai cerita bergambar (visual).

Ada beberapa metode pemngumpulan data dalam perancangan ini, yaitu studi pustaka teori dasar, wawancara dengan ahli, kuesioner dengan orangtua, dan observasi produk sejenis.

Tujuan perancangan ini adalah merancang sebuah buku cerita bergambar sebagai media yang mampu mengedukasi anak-anak tentang Ramadhan dan kegiatan positif apa saja yang bisa mereka lakukan selama bulan Ramadhan.

Adapun rumusan masalah pada perancangan ini adalah:

"Bagaimana merancang buku cerita bergambar yang tepat untuk mengedukasi anak mengenai kegiatan positif apa saja yang bisa mereka lakukan selama bulan Ramadhan?"

2. DASAR PEMIKIRAN

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini diperlukan beberapa teori sebagai acuan dalam pengerjaannya. Adapun teori yang digunakan seperti teori buku yang menjelaskan bagaimana fungsi buku dalam menyampaikan pesan yang tepat pada anak-anak usia 7-11 tahun. Buku bergambar adalah sebuah buku yang menajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar[3].

Ilustrasi menurut definisi adalah seni gambar yang yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual[2]. Terdapat beberapa macam gaya ilustrasi, diantaranya adalah naturalisme, ekspresionisme, art nouveau, art deco, pop art, dan kartun[4].

Warna dapat didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif dan psikologis diartikan sebagai bagian dari pengalaman indera pengelihatan.

Tipografi merupakan ilmu dimana kita memilih dan menata huruf sesuai pengaturannya pada ruang-ruang yang tersedia guna menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong

pembaca dalam mendapatkan kenyamanan yang maksimal.

Grid merupakan kerangka kerja yang digunakan sebagai panduan untuk membangun tata letak halaman atau komposisi pada bagian yang akan dicetak.

Storytelling terdiri atas dua kata yaitu *story* berarti cerita dan *telling* berarti penceritaan. Penggabungan duakata *storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita. *Storytelling* merupakan usaha yang dilakukan oleh pencerita dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah cerita kepada anak-anak serta lisan.

Storyboard adalah proses pra-produksi, alat pra-visualisasi utama yang dirancang untuk memberikan cerita, serangkaian gambar berurutan yang diadaptasi dari storyline.

Penjilidan adalah menggabungkan lembaran-lembaran lepas menjadi satu yang dilindungi dengan ban atau sampul. Terdapat beberapa jenis penjilidan yang menjadi pilihan para desainer, diantaranya *perfect binding* (lem panas), *saddle stitching* (jahit kawat atau steples tengah), dan *mechanical or spiral binding* (jilid spiral).

3. DATA DAN ANALISIS

3.1 DATA

PERUSAHAAN

Nama : PT. Grafindo Media Pratama
 Alamat : Jl. Pasirwangi No. 2-4
 Pasirluyu, Soekarno-Hatta
 Bandung 40254
 Telepon : 022-5222052
 Fax : 022-5221670
 Website : www.grafindo.co.id

PT. Grafindo Media Pratama adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang penerbitan dan percetakan buku. Perusahaan dibagi menjadi empat **Strategic Business Unit(SBU)** yang memiliki otonomi.

- Karya Kita yang bergerak di bidang percetakan;
- Grafindo Media Pratama yang bergerak di bidang penerbitan;
- Karsa Mandiri Persada yang bergerak di bidang distribusi produk pendidikan dan perdagangan umum;
- Sinar Nusantara Semesta yang bergerak di bidang ekspedisi atau pengiriman barang;
- Salamadani yang bergerak di bidang penerbitan buku umum dan keagamaan

Adapun visi dan misi PT. Grafindo Media

Pratama adalah sebagai berikut:

- Visi
Menjadi tiga besar *content publisher* di Indonesia pada tahun 2016.
- Misi
Mencerdaskan dan mencerahkan kehidupan bangsa serta mengembangkan nilai-nilai kebangsaan yang luhur dengan berbasis pada manajemen pengetahuan; Memberikan profit yang optimal bagi *stakeholder*; Menciptakan Sumber Daya Manusia yang profesional, pembelajar, inovatif, dan bermartabat.

3.2 ANALISIS

ANALISIS PROYEK SEJENIS

Analisis proyek sejenis yaitu membandingkan produk yang sudah ada, contohnya buku "Halal dan Haram Untuk Anak" dan "Anak Sopan Anak Hebat". Dari analisis ini ditemukan kelebihan dan kekurangan dari masing-masing buku. Dapat disimpulkan melalui analisis perbandingan bahwa masing-masing cover buku menggunakan ukuran font judul yang cukup besar dan mudah dibaca untuk anak-anak. Judul buku Anak Sopan Anak Hebat mengandung kata yang positif dan memotivasi anak dibandingkan dengan buku Halal dan Haram yang hanya mendeskripsikan isi buku. Cover kedua buku sama-sama menggunakan kertas *artpaper 230gr*.

Masing-masing buku juga menggunakan warna yang ceria dan menggunakan ukuran *font* judul yang lebih besar dari *bodytext* sebagai fokus inti cerita. Warna kontras antara *background* dengan warna teks maupun ilustrasi. Posisi gambar diletakkan menarik dengan membentuk bingkai pada bagian bawah.

Buku Anak Sopan Anak Hebat menggunakan layout asimetris, layout seperti ini lebih dinamis dan lebih bercerita kepada anak. Konten teks juga lebih sedikit dari pada gambar dan setiap ilustrasi gambar yang ditampilkan menceritakan kisah yang ada di halaman tersebut. Sedangkan buku Halal dan Haram menggunakan layout simetris yang membuat kesan lebih teratur dan rapi. Konten teks sama besar bagiannya dengan gambar dan ilustrasi gambar yang ditampilkan menceritakan kisah yang ada di halaman tersebut

Kedua buku mudah dibaca karena ukuran *font* besar maka memudahkan anak-anak yang baru bisa membaca, jelas karena konsistensi masing-masing judul maupun *bodytext* memiliki jenis *font* yang sama. Teks mudah dibaca karena komposisi yang baik tidak terhalang gambar atau warna yang hampis sama dengan latar

belakang. Font yang digunakan font sans serif dan ukuran font yang digunakan besar, jenis huruf yang mudah terbaca, warna yang kontras antara latar belakang, gambar dan teks, serta spasi antar huruf tidak terlalu rapat.

Buku Anak Sopan Anak Hebat menggunakan karakter anak-anak sebagai penutur cerita, terdapat percakapan (dialog) yang membuat cerita lebih mengena kepada pembacanya, sedangkan buku Halal dan Haram menggunakan komunikasi satu arah dimana penulis sebagai penutur cerita. Naskah.

4. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 KONSEP

KONSEP PESAN

Buku ini berisi informasi mengenai kegiatan-kegiatan positif yang dapat dilakukan anak usia 7-12 tahun selama Ramadhan. Adapun tujuan dari perancangan konsep komunikasi adalah untuk menginformasikan anak mengenai serunya bulan puasa dan tentang kegiatan positif yang dapat dilakukan selama Ramadhan, menanamkan nilai positif ibadah selama Ramadhan, dan juga membantu anak berlatih melaksanak kegiatan-kegiatan tersebut. Penggunaan bahasa Indonesia dengan pemilihan kata-kata sederhana yang mudah dipahami oleh anak usia 7-12 tahun.

KONSEP KREATIF

Strategi kreatif yang sesuai diperlukan untuk dapat menarik perhatian target audiens. Perancangan Tugas Akhir ini akan menggunakan pendekatan cara belajar anak usia 7-12 tahun yang masih perlu dibantu dalam penggambaran informasi secara konkret, maka penulis memilih gaya ilustrasi berupa gambar kartun dan krayon untuk mempermudah penyampaian informasi dan juga diharapkan mampu menarik perhatian anak.

Buku ini dirancang dengan komposisi gambar lebih banyak daripada teks karena anak-anak lebih mudah menangkap pesan dan tertarik pada gambar daripada teks. Gaya gambar ilustrasi kartun dipilih penulis untuk memvisualisasikan materi. Penulis akan menyisipkan beberapa permainan dan aktivitas yang diharapkan dapat mewakili evaluasi pemahaman anak dari setiap bab pembahasan pada buku seperti permainan labirin, mencocokkan gambar, mencari kesalahan pada gambar, dan mencari kata.

KONSEP VISUAL

Ilustrasi yang akan digunakan adalah gambar kartun yang akan memvisualisasikan cerita

Ramadhan Dhina. Ada 4 karakter yang akan menjadi penutur cerita, yaitu Ayah, Ibu, Rama, dan Dhina.

Buku ini berisi tentang anak perempuan muslim yang berkerudung dan dengan gaya gambar kartun. Gaya gambar yang menyerupai goresan krayon dipilih karena krayon identik dengan alat gambar anak kecil. Dari referensi gambar tersebut, maka penulis menggambar beberapa sketsa karakter Rama dan Dhina.

Anak-anak usia 7-12 tahun masih dalam masa baru bisa membaca. Jadi jenis font yang digunakan adalah jenis font sans serif dengan spasi yang dapat menggambarkan karakter yang ceria, tidak terlalu rapat, dan juga tidak kaku. Maka dari itu penulis memilih jenis font KG Happy Solid untuk judul dan juga font Abcissa untuk *bodytext* karena tingkat keterbacaannya yang cukup jelas. Warna yang penulis gunakan untuk mewakili warna ceria anak adalah warna merah muda, kuning, jingga, hijau kekuningan, biru toska, dsb.

Penulis akan menggunakan layout asimetris untuk menimbulkan kesan dinamis dan tidak membosankan untuk anak-anak. Komposisi gambar akan ditampilkan lebih banyak daripada teks, karena akan lebih mudah untuk menarik perhatian anak-anak dengan gambar.

KONSEP MEDIA

Konsep media yang akan digunakan adalah buku ilustrasi. Hasil akhir dari perancangan ini adalah buku cerita bergambar Ramadhan Anak Hebat, dengan perencanaan sebagai berikut :

- a. Jenis Produk : Picture Book
- b. Judul Buku : Ramadhan Anak Hebat
- c. Ukuran Buku : 19 cm x 24 cm
- d. Jenis Kertas : Art Paper
- e. Teknik Jilid : Hard cover
- f. Jumlah Halaman : 35 halaman + 2 lembar cover
- g. Isi Buku : cover, tittle page, credit, isi cerita

Dalam buku yang akan dirancang penulis, terdapat beberapa konten yang akan dicantumkan, seperti *cover*, pembuka, isi, penutup, jumlah halaman. Berikut rinciannya.

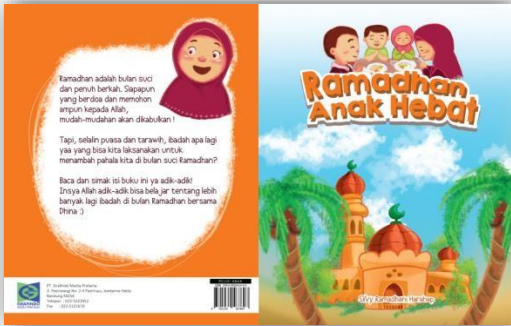
Tabel 1 Deskripsi Halaman
Sumber : Dokumentasi Penulis

Halaman	Isi	Deskripsi
-	Cover	Berisi judul, ilustrasi, nama penulis, sinopsis buku, logo dan penerbit.
i	Halaman judul	Berisi judul dan

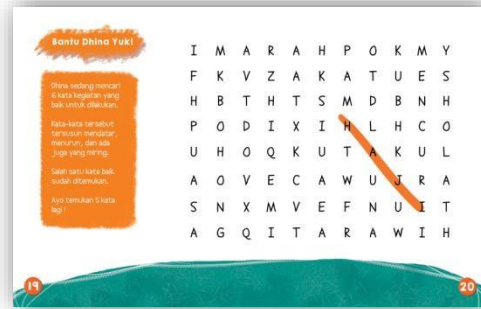
		ilustrasi yang sama dengan isi cover depan buku.
ii	Catatan hak cipta	Berisi deskripsi judul, penulis, ilustrator, tanggal cetak, data penerbit.
iii	Berisi deskripsi judul, penulis, ilustrator, tanggal cetak, data penerbit.	Berisi data kepemilikan buku, nama, alamat, kelas, sekolah anak.
1-2	Ramadhan Berkah	Berisi penjelasan singkat mengenai Ramadhan
3-4	Puasa: Apa itu puasa dan mengapa harus puasa?	Berisi penjelasan Ibu kepada Dhina tentang apa itu puasa dan mengapa harus puasa.
5-6	Puasa: belajar sahur	Berisi penjelasa Ibu kepada Dhina tentang apa itu sahur dan belajar membaca niat puasa bersama kak Rama.
7-8	Puasa:membalkan puasa	Berisi penjelasan Ibu kepada Dhina tentang apa saja yang tiddak boleh dilakukan selama berpuasa.
9-10	Puasa: berbuka	Berisi penjelasan Ibu kepada Dhina tentang berbuka, hikmah puasa, dan belajar doa berbuka puasa bersama kak Rama.
11-12	Tarawih	
13-14	Aktivitas: Bantu Dhina hapal doa sahur dan melingkari perbuatan yang tidak boleh dilakukan selama puasa.	Berisi latihan bagi pembaca untuk menghapalkan doa sahur sambil membantu Dhina. Dan juga melatih pembaca untuk membedakan dan menemukan hal yang tidak boleh dilakukan selama berpuasa.
15-16	10 hari terakhir : Lailatul Qadar	Berisi penjelasan Ayah tentang malam lailatul qadar dan keistimewaan 10 hari terakhir di bulan Ramadhan.
17-18	10 hari	Berisi penjelasan Ayah

	terakhir : Iktikaf	tentang iktikaf dan kapan melaksanakannya.
19-20	Aktivitas: bantu Dhina menemukan kegiatan baik atau ibadah.	Berisi latihan bagi pembaca untuk menemukan kata kegiatan yang baik dan ibadah dalam susunan kata acak sambil membantu Dhina.
21-22	Zakat: apa itu zakat?	Berisi penjelasan Ayah mengenai pengertian zakat, kapan, dan hikmah melaksanakannya.
23-24	Zakat: siapa yang berhak menerimanya ?	Berisi penjelasan Ayah mengenai siapa saja yang berhak untuk menerima zakat.
25-26	Aktivitas: Bantu Dhina menghubungkan papan dan balon yang berhak menerima zakat	Berisi latihan bagi pembaca untuk menghubungkan gambar dan kata golongan berhak menerima zakat yang cocok, sambil membantu Dhina.
27-28	Hari kemenangan: malam takbiran	Berisi penjelasan Ibu kepada Dhina tentang pengertian Idul fitri, kapan, dan tradisi takbiran yang ada di sekitarnya
29-30	Hari kemenangan: saling bermaaf-maafan	Berisi penjelasan Ibu mengenai kegiatan saling memaafkan pada saat setelah shalat Idul Fitri.
31- 32	Aktivitas : Bantu Dhina menemukan Rama	Berisi latihan bagi pembaca untuk menemukan jalan Dhina untuk pulang ditengah keramaian selepas shalat Idul fitri.

HASIL PERANCANGAN
Cover



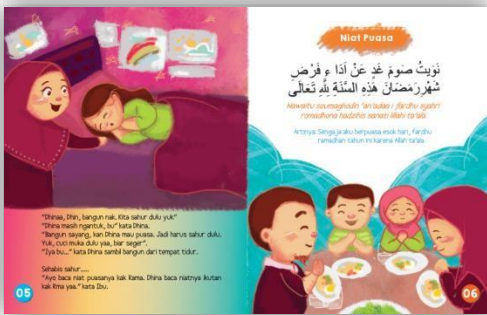
Aktivitas 2



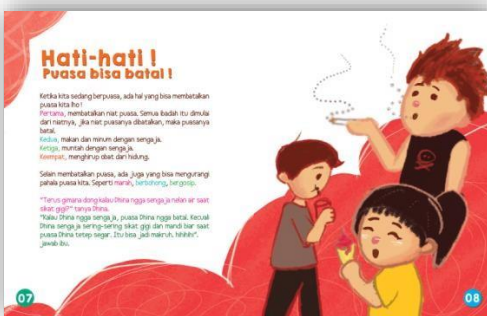
Ramadhan Berkah



Belajar Saur



Membatalkan puasa



5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan dan perancangan Tugas Akhir yang telah dilakukan oleh Penulis, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan terkait objek penelitian, yakni perancangan buku cerita bergambar Ramadhan Anak Hebat ini diharapkan mampu menarik perhatian target sasaran dan memberikan edukasi mengenai keseruan Ramadhan dan kegiatan-kegiatan positif selama Ramadhan.

6. REFERENSI

[1]Aliyah, S. 2011. *Kajian Teori Metode Storytelling Dengan Media Panggung Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Quasi di TK Negeri Pembina Kabupaten Majalengka*. Tesis Universitas Pendidikan Indonesia.

[2]Kusianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta : C.V Andi.

[3]Stewing, J.W. 1980. *Children and Literature*. Chicago : Mc.Nally College Publishing Company.

[4]Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI

[5]Suwarno, Wiji. 2011. *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Jogjakarta:Ruzz Media