

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI KUMPULAN CERITA RAKYAT JAWA BARAT DALAM UPAYA MENINGKATKAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

ILLUSTRATION BOOK DESIGN OF WEST JAVA STORIES IN EFFORTS TO IMPROVE CHARACTER EDUCATION IN MIDDLE SCHOOL STUDENTS

Rendy Herdian Saputra, Idhar Resmadi, S.Ikom., M.T.,², Syarip Hidayat, S.Sn., M.Sn.,³

¹²³Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom Jl. Telekomunikasi No. 01, Terusan Buah Batu, Bandung, Indonesia
rendyherdian@students.telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan karakter dirasakan penting untuk membentuk watak remaja awal sejak pendidikan dasar. Pembentukan karakter ini bisa dilakukan antara lain dengan mengajak remaja awal-remaja awal usia sekolah dasar menyimak kisah-kisah atau cerita rakyat yang menjadi khasanah kearifan lokal. Tiap suku bangsa di Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang bisa disimak untuk pendidikan karakter. Dan Remaja awal malas belajar sudah menjadi keluhan umum bagi orang tua dan guru. Kasus yang terjadi remaja awal lebih banyak menghabiskan waktu didepan layar televisi, komputer maupun handphone (HP), sehingga mengabaikan waktu belajarnya. Pengumpulan data untuk membangun media pembelajaran untuk membangun karakter remaja awal dengan menggunakan Metode penelitian kualitatif yaitu metode yang menekankan kepada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah yang dialami oleh siswa sekolah menengah pertama, dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara-wawancara yang dilakukan kebeberapa pihak sekolah yang ada di Bandung. dengan hasil data tersebut peneliti dapat dengan mudah mengetahui permasalahan apa saja yang terdapat dalam membangun karakter seorang remaja awal, dengan begitu media buku kumpulan cerita rakyat dapat menjadi media untuk memudahkan pembelajaran di sekolah, dirumah, dan juga secara pribadi oleh pembaca, serta buku ini juga dapat membantu melestarikan cerita rakyat dan budaya yang dimiliki Indonesia

Kata Kunci: Pendidikan karakter, pembentukan karakter remaja awal, cerita rakyat, buku ilustrasi

ABSTRACT

Character education is increasingly felt important to shape the character of children since basic education. The formation of this character can be done, among others, by inviting elementary school-age children to listen to stories or folktales that become local treasures. Each ethnic group in Indonesia has much folklore that contain local wisdom values that can be listened to for character education. And lazy children learn has become a common complaint about parents and teachers. Cases that occur, children, spend more time in front of the television screen, computer, or cellphone (cellphone), so that ignoring the learning time. Collecting data to build learning media to develop children's character using qualitative research methods, namely methods that emphasize the aspect of in-depth understanding of a problem experienced by junior high school students, by collecting data through interviews conducted to several existing school parties in Bandung. with the results of these data researchers can easily find out what problems are found in building the character of a child so that the media book collection of folklore stories can be a medium to facilitate learning at school, at home, and also personally by the reader, and this book can also help preserve Indonesian folklore and culture.

Key Words: Character education, children's character formation, folklore, illustrated book

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran siswa sekolah agar dapat dididik untuk aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki nilai-nilai keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta. (UU SISDIKNAS

No.20 tahun 2003). Menurut Heidjrachman dan Husnah (1997:77) pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang untuk meningkatkan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan masalah dan mencari solusi atas persoalan-persoalan dalam mencapai tujuannya, termasuk persoalan dalam dunia pendidikan ataupun kehidupan sehari-hari.

Dalam membangun moral dan karakter bangsa, sekolah di Indonesia sudah memiliki instrument dalam membangunnya yaitu mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) atau Pendidikan Moral Pancasila (PMP). Sebagai instrument pendidikan karakter bangsa, mata pelajaran tersebut sudah diberikan sedari SD sampai ke perguruan tinggi. membuktikan bahwa semua warga negara, termasuk mereka yang berperilaku menyimpang dan mengganggu ketertiban sosial, telah belajar tentang pendidikan kewarganegaraan atau Pendidikan Moral Pancasila. Meskipun instrument pendidikan karakter sudah ada, namun isinya lebih banyak menekankan aspek kognitif. Banyak pelajaran sekolah yang menekankan aspek kognitif daripada aspek afektif. Padahal, pendidikan moral, apalagi pada remaja awal seharusnya lebih banyak berkaitan dengan aspek afektif, daripada aspek kognitif

Pendidikan karakter yang dilakukan secara formal melalui mata pelajaran di sekolah, selama ini kurang efektif, karena lebih banyak menekankan pada aspek kognitif, seharusnya lebih menekankan pada aspek afektif. Selain itu, secara psikologis perkembangan jiwa remaja awal pada usia 13-15 tahun masih didominasi aspek empirik. Kemampuan abstraksi mereka belum berkembang dengan baik. Oleh karena itu, mereka akan melakukan cara belajar dengan meniru apa yang mereka lihat.

Pendidikan karakter penting dalam membentuk watak remaja awal sejak dini. Pembentukan karakter ini bisa dilakukan dengan mengajak remaja awal usia 13- 15 tahun dalam menyimak cerita -cerita rakyat. Suku bangsa di Indonesia memiliki banyak cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang dapat diambil untuk dijadikan instrument dalam mendidik karakter remaja awal. Ada pula manfaat ganda yang bisa diperoleh dengan menggunakan cerita yaitu sebagai media dalam melestarikan spirit kearifan lokal, dan eksistensi cerita rakyat itu sendiri. (Suarka 2011)

Kasus yang terjadi pada remaja awal ialah mereka lebih banyak menghabiskan waktunya didepan layar televisi, komputer maupun handphone (HP), sehingga mereka sering seklai dalam menghabiskan waktu belajarnya. Remaja awal usia sekolah menengah pertama (SMP) tentunya perlu untuk belajar, baik belajar disekolah maupun dirumah. aktivitas belajar dapat berupa mengikuti pembelajaran dikelas, mengerjakan tugas latihan soal yang berikan guru, mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Menurut Aziz (2006: 29) malas sangat berbeda dengan sifat yang lamban. Remaja awal yang lamban, memiliki kemauan akan sesuatu walau memakan proses yang sangat lama, sedangkan remaja awal yang malas cenderung menunjukkan ketidakmauan. Rasa malas dalam belajar dapat berupa tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR), malas belajar disaat pelajaran sekolah, yaitu menunda-nunda pekerjaan, bahkan bisa sampai tidak mengikuti pembelajaran dikelas. Menurut Musbikin (2009: 9) bahwa malas belajar memiliki 2 sebab yang berbeda, sebab yang pertama yaitu dari dalam diri (intrinsik) dan sebab yang kedua yaitu dari luar diri (ekstrinsik). Rasa malas yang timbul dalam diri remaja awal dapat disebabkan tidak memiliki motivasi pada dirinya, dan kelelahan dalam aktivitas yang ia lakukan dapat menyebabkan menurunnya kekebalan fisik dan melemahnya kondisi psikis. Faktor dari luar diri remaja awal (ekstrinsik) atau faktor eksternal, disebabkan karena ketidak adanya dukungan dari orang tua, faktor-faktornya dapat dari faktor kemiskinan, lingkungan yang tidak nyaman, dan fasilitas yang tidak mendukung.

Alasan inilah yang dirasa Pendidikan karakter melalui buku Ilustrasi cerita rakyat sangat menarik untuk di Analisa, Pendidikan karakter melalui pelajaran di sekolah dirasa kurang efektif. dan kurang tepat. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan cara belajar, membaca dan pembentukan karakter sejak dini lebih efektif dan efisien, melalui media komunikasi visual cerita dongeng lokal dalam proses pembentukan karakter remaja awal.

2. METODE PENELITIAN

Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang berlangsung, dengan tujuan untuk mendeskripsikan apa saja yang terjadi dan sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan. Penelitian ini mendeskripsikan suatu permasalahan atau fenomena yang terjadi di lingkungan sekolah menengah pertama (SMP) di beberapa sekolah di Bandung. Sudjana (2001: 64) mendefinisikan penelitian kualitatif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”.

Ciri-ciri dari metode kualitatif seperti yang dilakukan oleh Nasution (2003:61) yaitu:

- a) Memusatkan diri pada pemecahan-pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang atau masalah-masalah yang aktual
- b) Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa oleh karena itu metode ini sering disebut metode Analisa.

Berdasarkan pendapat diatas, penelitian ini dimaksud untuk mendeskripsikan kondisi yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan Pendidikan di lingkungan sekolah dengan keefektifan belajar.

Teknik pengumpulan data

Dalam pelaksanaan penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah:

- a) Teknik Wawancara.
Wawancara merupakan proses pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada Narasumber untuk dijawab secara lisan, dibantu dengan kuisioner dan panduan wawancara. Pada panduan tersebut berisi daftar isu-isu strategis yang di formulasikan pada analisis Deskriptif yang dapat dijadikan panduan informan dalam menjawab pertanyaan, hal ini dilakukan dengan cara tanya jawab dengan orang-orang yang dianggap berkepentingan dan mempunyai pengetahuan dan pengalaman tentang mengajar dalam membentuk Pendidikan karakter melalui cerita-cerita rakyat. Wawancara. Dalam hal ini peneliti akan mencoba menemukan narasumber ahli dan pihak sekolah/Guru-guru sebagai informan kunci yang pertama memberi informasi yang memadai ketika peneliti mengawali aktivitas pengumpulan data.
- b) Observasi.
Teknik observasi yang dilakukan penelitian ini melalui observasi terbuka (*overt observation*). Dalam situasi ini peneliti teridentifikasi secara jelas dan selama observasi subjek sadar bahwa mereka sedang diobservasi.

3. KAJIAN TEORI

3.1 Teori layout

Menurut SuriyantoRustan S.Sn (2009:0) “Layout merupakan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya” dalam membentuk suatu formula layout yang baik terdapat beberapa prinsip-prinsip dasar.

Prinsip dasar *layout*:

1. Sequence

Adalah urutan informasi yang ingin disampaikan. Dengan adanya *sequence* pembaca akan lebih mudah memahami dan mengurutkan informasi yang diprioritaskan terlebih dahulu untuk diproses pembaca.

2. Emphasis

Emphasis adalah elemen-elemen penekan yang mendukung *sequence* seperti: ukuran, warna, letak/posisi, bentuk.

3. Balance

Merupakan elemen keseimbangan pada suatu bidang layout. Kesan keseimbangan pada suatu layout yang merata dari segi kebutuhan dan posisi yang tepat dan seimbang

4. Unity

Merupakan prinsip kesatuan tiap elemen desain pada layout. Mencakup penampilan dan keselarasan tiap elemen yang dapat dilihat pesan secara fisik oleh para pembaca.

3.2 Teori tigraphy

Menurut SuriyantoRustan S.Sn (2009:0) pada buku “Layout Dasar dan Penerapannya” tipografi sangatlah berkaitan dengan layout, hurufmemiliki efek yang sangat berdampak pada ruang suatu layout dua dimensi, huruf juga menjadi elemen informasi yang pembaca butuhkan Kemudian di dalam dalam suatu teks biasanya ada beberapa elemen teks yang digunakan yakni:

1. Judul

Suatu artikel biasanya mempunyai judul, judul biasanya diberikan ukuran yang lebih besar dari elemen yang lain dikarenakan untk menarik perhatian pembaca dan membedakan dari elemen layout yang lainnya.

2. Sub Judul

Artikel yang Panjang biasanya membagi informasi menjadi beberapa segmen sesuai pada topiknya, sub judul berfungsi sebagai judul pada tiap-tiap segmen tersebut

3. Bodycopy

Bodycopy atau isi adalah elemen layout yang memberikan informasi secara penuh terhadap elemen judul, semua yang dihasilkan oleh isi bergantung pada keberhasilan dari elemen judul.

4. Caption

Keterangan singkat yang menyertai elemen visual seperti contohnya ilustrasi dan tulisan singkat sebagai pendukung.

5. *Callouts*

Berfungsi seperti caption, namun elemen ini biasanya memiliki unsur diagram.

6. Nomor Halaman

Berfungsi untuk memudahkan para pembaca mengingat tempat atau lokasi informasi pada suatu publikasi yang mempunyai lebih dari 8 halaman yang memiliki banyak topik.

7. *Name Plate*

Adalah nama surat kabar pada majalah, biasanya elemen ini diletakan pada bagian atas halaman.

3.3 Teori Ilustrasi

Menurut kutipan Wiratmo Triyadi Guntur (2007) Dari Etimologinya Illustrate berasal dari kata 'Lustrate' bersala dari Bahasa latin yaitu menerangi atau terang. Arti yang terkait pada gambar ilustrasi adalah elemen gambar pendukung yang berfungsi untuk memperjelas informasi dan membantu elemen yang lain yang mempunyai sifat yang tekstual, harapan dari ilustrasi adalah elemen tulisan dapat lebih mudah dipahami oleh para pembaca dan memiliki sentuhan dekorasi.

3.4 Teori Pendidikan Karakter

Karakter dapat disebut sebagai tabiat atau kebiasaan (KBBI). Sementara, seorang psikolog bernama N.K. Singh dan Mr. A.R. Agwan berpendapat bahwa karakter merupakan sistem keyakinan yang dapat mengarahkan tindakan seseorang. Ketika karakter seorang individu telah diketahui, maka dapat diprediksi pula sikap individu tersebut ketika ditempatkan pada kondisi-kondisi tertentu.

Lickona dan Kilpatrick yang keduanya merupakan penggagas pendidikan karakter, mempercayai akan keberadaan moral absolut, yang penting untuk diajarkan kepada generasi muda guna membedakan perbuatan yang baik dan yang tidak baik. Lickona dan Kilpatrick (1992), serta Goble tidak sepakat mengenai pendidikan moral yang dianut oleh sistem pendidikan di Amerika Serikat, tepatnya pendidikan *moral reasoning* dan *moral values clarification*. Lickona, Kilpatrick, dan Goble berpendapat bahwa "*the golden rule*", yang diambil dari berbagai agama di dunia adalah yang sebaiknya diterapkan. Contoh penerapan "*the golden rule*" adalah menolong yang membutuhkan, menghormati sesama, berkata jujur, dan bertanggung jawab (Martianto, 2002).

Martiadi (2010), mendefinisikan pendidikan karakter sebagai proses pemberian tuntunan kepada peserta atau remaja awal didik guna menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, rasa, dan karsa. Seluruh peserta atau remaja awal didik, diharapkan untuk menjadi pribadi berkarakter dengan cakupan kejujuran, kecerdasan, tanggung jawab, kebersihan dan kesehatan, kepedulian, dan kreativitas. Kehadiran aspek-aspek karakter tersebut diharapkan dapat menstimulus timbulnya keselarasan dan keharmonisan dari olah hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa.

Di Indonesia, pendidikan karakter berdasar pada sembilan pilar karakter dasar, yaitu:

1. Cinta kepada Allah dan semesta beserta isinya
2. Tanggung jawab, disiplin dan mandiri
3. Jujur
4. Hormat dan santun
5. Kasih sayang, peduli dan kerja sama
6. Percaya diri, kreatif, kerja keras dan pantang menyerah
7. Keadilan dan kepemimpinan
8. Baik dan rendah hati
9. Toleransi, cinta damai dan persatuan

Kesembilan pilar karakter tersebut merupakan acuan yang digunakan oleh para pendidik dalam proses pendidikan karakter.

4. HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep pesan

Konsep pesan pada buku ini adalah bagaimana buku ini bisa mengedukasi remaja awal melalui media visual gambar dan kalimat dalam membangun karakternya. Dengan menggunakan cerita-cerita rakyat jawa barat, buku ini akan mengambil pesan moral pada cerita rakyat tersebut dalam membangun karakter remaja awal yang lebih positif, kreatif dan berani. Pesan yang akan disampaikan pada buku ini juga menggunakan bahasa-bahasa yang mudah dimengerti dan juga ringan, dilengkapi dengan aspek visual yang membantu agar pesan moral pada buku ini dapat dengan mudah sampai dan

dirasa oleh para pembaca. Cerita rakyat pada buku ini juga mengalami perubahan yang tidak terlalu signifikan pada cerita dengan tujuan dapat dengan mudah dimengerti oleh pembaca yang berumur 13-15 tahun, dan juga dapat lebih relevan untuk digunakan dimasa sekarang.

Kata kunci : Karakter remaja awal, Cerita rakyat, pesan moral dan amanat.

4.2 Konsep kreatif

Buku ini merupakan buku kumpulan cerita rakyat yang terfokuskan pada pesan moral dan amanat yang terkandung didalam cerita tersebut yang mengerucut untuk membangun karakter remaja awal melalui media buku cerita. Cerita rakyat pada buku ini juga mengalami perubahan dari segi cerita yang tidak terlalu signifikan. Dikarenakan menyesuaikan para pembaca yang cenderung remaja awal yang masih muda dan menyesuaikan pada era modern ini yang akrab dengan gawai dari sejak kecil yang terbiasa melihat, menulis, dan membaca serba singkat di sosial media seperti Facebook, Instagram, dan Twitter. maka pada umumnya mereka tidak suka buku yang tebal dan berisikan banyak tulisan, maka dari itu agar tetap relevan dan tetap dapat dibaca dengan ringan. buku ini juga di bantu dengan aspek visual yang dapat membantu pembacanya dalam berimajinasi. Buku ini juga menyediakan pertanyaan-pertanyaan seputar karakter dan pribadi seseorang agar tetap interaktif, bertujuan agar pembaca juga ikut serta dalam cerita dan akan lebih mudah merefleksikan/menilai dirinya sendiri mempunyai pribadi yang seperti apa. Dalam mengisi pertanyaan-pertanyaan tersebut buku ini juga menyediakan media pendukung alat tulis pena yang berfungsi untuk menjawab pertanyaan pada buku.

4.3 Konsep Perancangan

4.3.1 Konsep Media utama

Media yang akan menjadi produk akhir pada perancangan ini adalah buku ilustrasi kumpulan cerita yang interaktif, dengan tujuan memberikan edukasi untuk remaja awal dalam membentuk pendidikan karakter dirinya. Buku ini menggunakan cara-cara agar remaja awal juga aktif dalam membaca buku, yaitu dengan adanya kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

Pada buku ini penulis menyelipkan beberapa pertanyaan-pertanyaan kepribadian kepada pembaca (remaja awal), pembaca akan terpicu untuk merefleksikan dirinya sendiri dan mencoba menilai dirinya. Pertanyaan pada buku ini tetap memicu dengan amanat yang terkandung dalam masing-masing cerita rakyat.

Buku ini juga mampu mengembangkan remaja awal dalam menilai sesuatu, dan memandang orang lain yang ia temui menjadi lebih peka, peka yang remaja awal rasakan akan berbentuk penilaian sikap baik buruknya suatu perlakuan, kata-kata, dan kejadian, dengan begitu remaja awal akan lebih mudah untuk membangun karakter dan pendiriannya kelak.



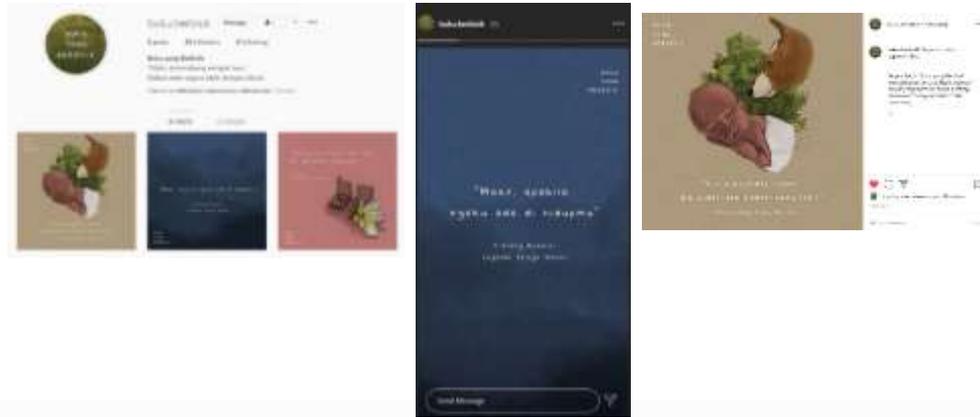
*Gambar 2 Makna Logo
Sumber: Mutiara Wannahari Firdausa, 2020*

4.4 Konsep Media pendukung

Adapun media lainnya yang mendukung buku cerita rakyat dapat dengan mudah dikenal dan membantu remaja awal dalam membangun karakternya yaitu:

a. Sosial Media (*Instagram*)

Sosial media adalah media pendukung dalam upaya mempromosikan buku tersebut melalui sosial media *Ads*, Akun resmi buku tersebut berfungsi untuk membangun kepekaan para pengguna dan membantu menginformasikan cerita, budaya, dan sekaligus mempromosikan buku. Selain itu, dapat lebih mudah membangun relasi kepada komunitas-komunitas pembaca buku melalui jejaring *online*.



Gambar 4.3.2 Mockup “Buku yang Berbisik”

Sumber : Dokumen Pribadi

b. Media cetak poster

Media ini adalah media yang mendukung promosi buku tersebut, selain itu poster juga dapat menjadikan pusat perhatian awal seorang remaja awal. Media poster akan diaplikasikan di berbagai perpustakaan khusus maupun umum, dan toko-toko buku.



Gambar 4.3.2 Mockup Poster

Sumber : Dokumen Pribadi

c. Totebag/Tas

Media ini adalah media yang mempunyai kegunaan untuk membawa/mengemas buku tersebut agar remaja awal tidak kesulitan untuk membawa produk tersebut



Gambar 4.3.2 Mockup Totebag

Sumber : Dokumen Pribadi

d. Pembatas buku

Media ini mempunyai kegunaan untuk menandakan sudah sampai mana kegiatan yang pembaca kerjakan dan baca, sebagai penanda/*check point*.



Gambar 4.3.2 *Bookmark*
Sumber : Dokumen Pribadi

e. Stiker dan Kartu nama

Stiker berfungsi untuk mempromosikan buku dalam bentuk media stiker yang bisa ditempel di bagian belakang mobil, buku, laptop dan botol minum. Stiker berisi kata-kata Mutiara yang terdapat didalam buku. Kartu nama berfungsi untuk mempromosikan penulis buku secara langsung.



Gambar 4.3.2 *Mockup* Stiker dan kartu nama
Sumber : Dokumen Pribadi

f. Alat tulis pena

Media ini membantu agar siswa dapat dengan mudah menaruh dan menyimpan alat tulisnya pada buku, dan buku tersebut menyediakan alat tulis khusus yang nantinya akan dibawa oleh buku tersebut.



Gambar 4.3.2 Pena
Sumber : <https://id.pinterest.com/>

4.4.1 Konsep Komunikasi

Komunikasi yang digunakan oleh buku tersebut menggunakan komunikasi interaktif, Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Buku ini dapat dipastikan dapat melatih remaja awal agar lebih peka dalam menilai dirinya dan orang lain, remaja awal akan dipicu untuk berfikir dan merefleksikan dirinya dengan pertanyaan-pertanyaan tentang kepribadian.

4.4.2 Konsep Visual

Data wawancara kepada guru Bimbingan Konseling Siswa Menengah Pertama, menunjukkan banyaknya remaja awal menyukai kegiatan-kegiatan yang dikemas secara interaktif dan menarik

perhatian, caranya menggunakan Visual yang menarik. Hal tersebut adalah salah satu cara yang dapat menarik perhatian remaja awal pada umur 13-15 tahun. Menggunakan buku yang interaktif dalam membangun metode pembelajaran adalah salah satu cara membangun suasana belajar yang aktif dan tidak monoton.

Agar dapat diingat oleh pembaca buku ilustrasi cerita rakyat Jawa Barat ini, membutuhkan nama. Nama dari buku ini adalah “Buku yang Berbisik” yang mempunyai artian bahwa buku ini dapat bercerita dengan bisikan-bisikan cerita fantasi bagi si pembaca, dan seorang pembaca akan dapat lebih peka terhadap lingkungannya dikarenakan buku ini sudah memicu seorang remaja awal untuk lebih peka.

Buku tersebut memiliki kegiatan disetiap ceritanya, selain mendapatkan fantasi melalui cerita singkat, para siswa juga mendapatkan pesan moral pada cerita tersebut, dengan adanya pertanyaan yang memicu kepribadian remaja awal, pesan moral pada cerita diharapkan akan siswa pelajari dan lakukan dikehidupan nyata di lingkungannya. Seakan berbisik tentang kebaikan-kebaikan, buku ini dapat dengan mudah memicu seorang remaja awal agar dapat mencontoh kebaikan dari cerita fantasi yang menempel kedalam raga dan pikiran mereka sebagai *role model* mereka.

1. “Buku yang Berbisik”

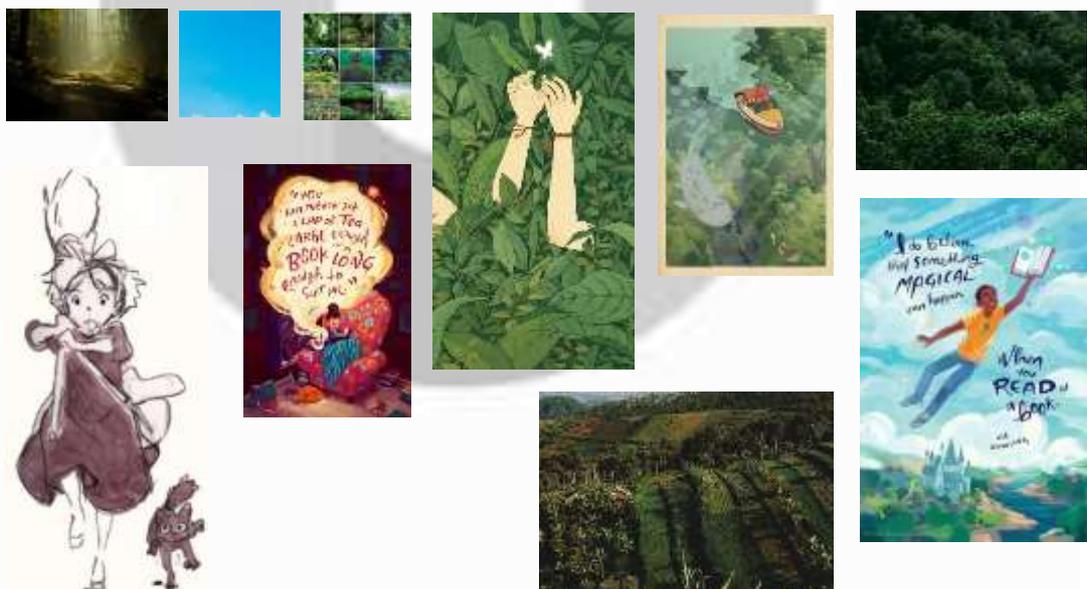
“Buku yang Berbisik” adalah buku ilustrasi cerita rakyat dari daerah Jawa Barat, buku ini berisikan kumpulan cerita rakyat dengan tema dan gaya gambar yang lebih modern dan lebih relevan terhadap remaja awal usia 13-15 tahun. Menampilkan beberapa role model yang terdapat pada masing-masing cerita, yang diharapkan dapat menjadi contoh dan panutan bagi sang pembaca.

Buku yang berbisik juga menampilkan beberapa ilustrasi yang dapat menarik perhatian remaja awal dan dapat mudah dibaca oleh remaja awal umur 13-15 yang sedang duduk di bangku sekolah menengah pertama. Buku tersebut memperlihatkan budaya, landscape daerah/tempat dan cerita khas Indonesia (Jawa Barat) dan didukung dengan amanah yang diberikan oleh buku.

Buku tersebut bukan hanya sekedar buku bergambar saja, namun dengan adanya soal-soal tentang kepribadian remaja awal, buku tersebut dapat menarik perhatian mereka.

2. Moodboard

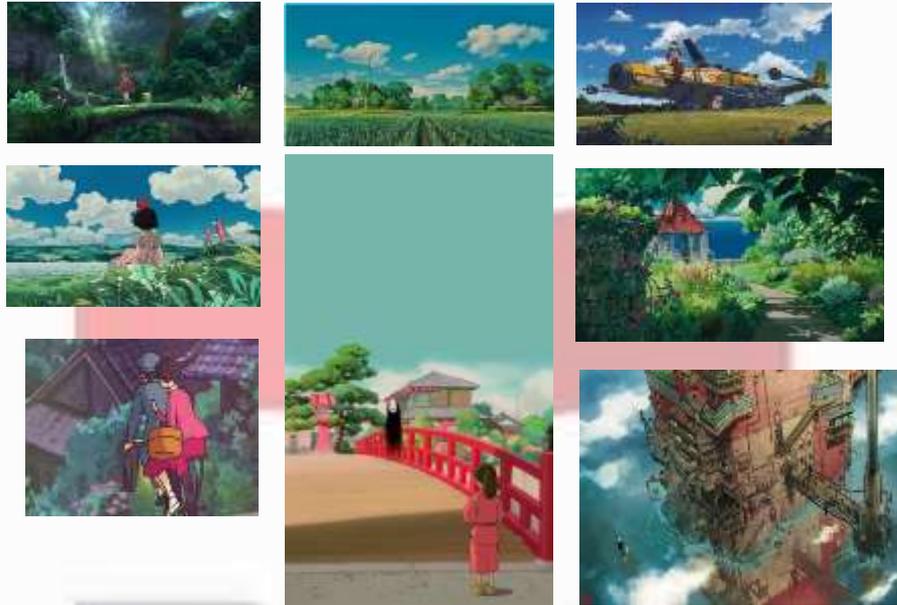
Moodboard digunakan sebagai alat bantu dalam menuangkan imajinasi sebelum mendesain. Moodboard dapat mengumpulkan referensi secara abstrak, dengan begitu dengan adanya moodboard membantu peneliti dalam proses mendesain. Moodboard pada perancangan ini memiliki elemen visual unsur-unsur alam dan sesuatu yang fantasi.



Gambar 4.3.3.3 referensi ilustrasi

Sumber : <https://id.pinterest.com/>

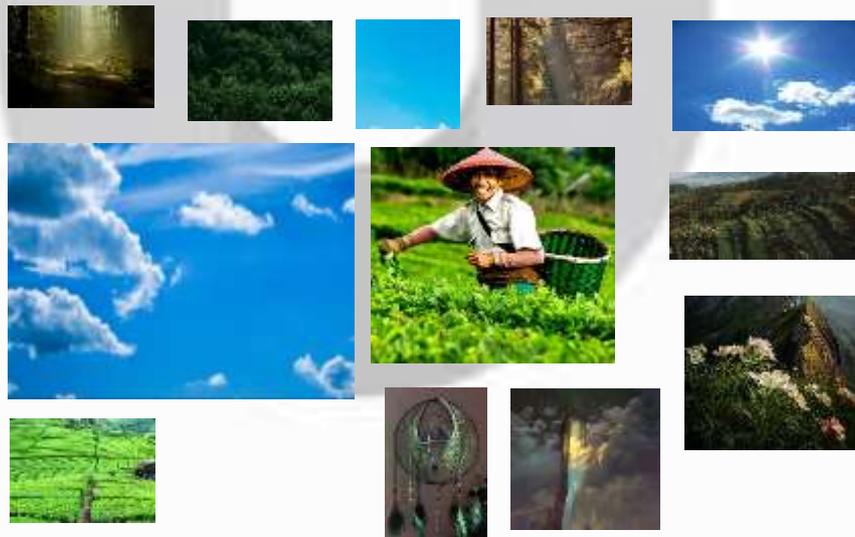
3. Referensi ilustrasi



Gambar 4.3.3.3 referensi ilustrasi

Sumber : <https://www.elsetge.cat>. <https://lh3.googleusercontent.com>.
<https://images5.alphacoders.com>. <https://cdn.hipwallpaper.com>. <https://id.pinterest.com/>

4. *Color Moods*



Gambar 4.3.3.4 Moodboard

Sumber : <https://id.pinterest.com/>

Pemilihan warna pada buku ini yaitu warna-warna yang mencerminkan warna alam, seperti biru, hijau, orange, dan warna kuning. Penggunaan warna pada buku ini juga mengacu pada suasana yang sedang cerita kembangkan, berfungsi untuk memicu mood para pembaca melalui visual warna.

5. Konsep Visual karakter

1.



Gambar 4.3.3.5 Konsep Visual Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi

6. Konsep visual gambar



Gambar 4.3.3.6 Konsep Visual lanskap
Sumber : Dokumen Pribadi

7. *Typface* / Rupa Huruf

Gaya tulisan pada buku cerita rakyat ini menggunakan *font* tulisan “Naomis Hand” dengan tujuan agar tulisan dapat mudah dicerna, dan *font* “Naomis Hand” terlihat relevan dengan tulisan remaja awal. juga *Font* “Belove” adalah *font* yang mempunyai gaya tulisan tinta kertas ala tulisan tangan.



4.5 Penerapan visual pada media

Media utama yang digunakan ialah buku ilustrasi yang mengandung 10 cerita rakyat yang memiliki visual dan cerita-cerita rakyat Jawa Barat yang memiliki sedikit perubahan dalam gambar agar mampu menjadikan cerita-cerita fiksi cerita rakyat terlihat lebih menarik dan relevan terhadap remaja awal sekolah menengah pertama, buku tersebut bukan hanya dapat memberikan cerita-cerita fantasi, namun buku tersebut dapat memiliki kegiatan yang mampu memicu remaja awal agar lebih aktif dan buku tersebut dapat menimbulkan kegiatan yang interaktif, seperti pertanyaan-pertanyaan yang mengacu kepada pengembangan pribadi remaja awal.



Gambar 4.5.3 Struktur Keuangan Produk.
Sumber : Dokumen P

5. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh hasil tahapan penelitian yang telah dilakukan pada perancangan buku ilustrasi cerita rakyat Jawa Barat untuk meningkatkan Pendidikan karakter siswa menengah pertama dapat disimpulkan sebagai berikut:

6. Dalam membentuk Pendidikan karakter di lingkungan sekolah dan rumah untuk seorang remaja awal yang berusia 13-15 tahun, ialah dengan menggunakan sistem yang simple seperti adanya sebab akibat, contohnya kedisiplinan waktu, jika terlambat akan mendapatkan sanksi, kegiatan yang berulang-ulang tanpa disadari akan menjadi kebiasaan yang terus menerus akan dilakuakan seorang remaja awal.
7. Kegiatan yang interaktif menjadi pemicu seorang remaja awal akan lebih mudah belajar dan mengikuti, dengan kegiatan seperti itulah remaja awal dapat dengan mudah mengikuti setiap perintah dan kegiatan tanpa ia sadari, dan remaja awal lebih merasakan seperti bermain dibandingkan kegiatan yang cukup formal seperti belajar.
8. Role model sangat lah penting bagi perkembangan karakter seorang remaja awal, dikarenakan usia 13-15 tahun adalah waktu yang tepat untuk remaja awal memilih siapa yang akan dirinya contoh sebagai karakter yang tepat dalam dirinya.
9. Cerita rakyat Jawa Barat banyak sekali mengajarkan amanat tentang kehidupan berbagi, mencintai, menghormati dan juga rasa percaya diri/yakin.
10. Kalimat sederhana yang dapat membangun kesan dan makna yang disetujui oleh pembaca dalam buku ilustrasi, dan cerita yang mudah diaplikasikan/*relatable* di kehidupan nyata.
11. Aspek visual pendukung yang ada pada novel/buku berguna untuk pemahaman yang lebih mudah dalam mendidik seorang remaja awal, dengan gambar remaja awal dapat mudah memproses apa yang terjadi dibandingkan barisan tulisan yang banyak.

12. SARAN

Adapun beberapa saran yang disampaikan sebagai perancangan buku ilustrasi remaja awal kedepannya yang bersangkutan dalam meningkatkan Pendidikan seorang remaja awal siswa sekolah menengah pertama adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa data mengenai permasalahan seorang remaja awal pada usia 13-15 tahun belum sepenuhnya tersedia pandangan dari objek penelitian itu sendiri, masih ditemukan data yang berisi ketidak sesuaian antara pandangan remaja awal dan seorang guru Badan Konseling.
2. Dari hasil penelitian ini juga ditemukan ketidak sesuaian penempatan cerita yang tepat dan adanya cerita yang sepenuhnya tidak ada di ruang lingkup masyarakat dan hanyalah sebuah cerita adaptasi dari cerita rakyat lainnya saja.

13. DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, (1995). Pengantar Apresiasi Sastra. Bandung: PT Sinar Baru Algesindo
- Arifin, & Kusrianto. (2009). Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Benny Heldrianto (2013) “penyebab rendahnya tingkat pendidikan remaja awal putus sekolah dalam program wajib belajar 9 tahun desa sungai kakap kecamatan sungai kakap kabupaten kubu raya” <http://jurnafis.untan.ac.id>
- Dwi Astuti Martianto. (2002) “Pendidikan Karakter”: Paradigma Baru dalam Pembentukan Manusia Berkualitas. <http://ikk.fema.ipb.ac.id/v2/images/dosen/dwi.h.pdf>

- Imam Musbikin. (2009) "MENGAPA REMAJA AWALKU MALAS BELAJAR YA?", Yogyakarta: DIVA Press.
- Ni Putu Parmini (2015) "Eksistensi Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter Siswa SD di Ubud".
- Kilpatrick. W. (1992) "Why Johnny Can't Tell Right From Wrong". (New York: Simon and Schuster), Inc. books. google. co. id/books?isbn=0671870734,.
- Kroeger, Michael. (2008), "*Paul Rand :Conversations with Students*", Princeton Architectural Press, New York .
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan Komunikasi Visual Komik Berbasis Cerita Rakyat Timun Mas. *eProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Martadi. (2010). "Grand Design Pendidikan Karakter". Makalah disajikan dalam Saresehan Nasional Pendidikan Karakter, diselenggarakan oleh KOPERTIS [Koordinator Perguruan Tinggi Swasta] Wilayah XI Kalimantan.
- Mursini. (2011). "Apresiasi dan Pembelajaran Sastra Remaja awalremaja awal". Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Nasution. (2003). "Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif. Bandung: Tarsito".
- Sudjana. (2001) "Metode & Teknik Pembelajaran Partisipatif", Bandung : Falah Production.
- Nurgiyantoro, B, (1995). Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.
- Surianto Rustan, S.Sn (2009) "*Layout Dasar dan Penerapannya*" 13-14.
- Suseno, F. M. (1987). "Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral". Yogyakarta: Kanisius.
- Wiratmo Triyadi Guntur (2007) "Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi"
- Wiguna, Al Ashadi Alimin. (2018). "Analisis Nilai-nilai Moral dalam Cerita Rakyat Kalimantan Barat" dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa*, Vol. 7, No. 1, Juni 2018.