

ANALISIS STRATEGI VISUAL CERITA EDUKATIF SEBAGAI PENDIDIKAN KARAKTER ANAK MELALUI BUKU CERGAM

Widianingsih

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Seni dan Kreatif,
Universitas Mercu Buana

e-mail: widianingsih141@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan karakter pada anak adalah upaya untuk menumbuhkan kepekaan dan tanggung jawab sosial, membangun kecerdasan emosional dan mewujudkan etika baik. Pendidikan karakter usia dini sangat dibutuhkan, hal ini tentu sebagai upaya membentuk pribadi yang memiliki karakter tidak mudah terbawa arus globalisasi negatif dan menjadi pribadi yang memiliki perilaku teladan bagi kehidupan dalam lingkungan keluarga maupun sosial. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan memberikan konten cerita edukatif pada anak guna mendidik karakter. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode pengolahan data studi Pustaka, untuk mencari tahu strategi visual yang diperlukan dalam buku cerita bergambar.

Kata Kunci: Pendidikan Karakter, Buku Cerita Bergambar, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini, ancaman hilangnya karakter semakin nyata. Nilai-nilai karakter yang luhur tergerus oleh arus globalisasi. Pengembangan karakter dalam dunia pendidikan perlu ditingkatkan guna memiliki mutu yang memadai sebagai penggerak pembangunan karakter. Karakter yang memiliki kapabilitas yang cukup mencakup pengetahuan dan keterampilan. Keterampilan yang bermakna bagi diri, masyarakat, bangsa, dan agama (Barnawi, dkk, 2012: 11). Mulai merosotnya karakter bangsa pada saat ini, menyesuaikan dengan pernyataan Thomas Lickona (Barnawi, dkk, 2012: 12-14). Mengenai tanda-tanda merosotnya karakter bangsa saat ini, antara lain: (1) Rendahnya rasa hormat terhadap orang tua dan guru, (2) Merebaknya budaya kebohongan/ ketidakjujuran, (3) Pengaruh *peer-group* (geng) dalam tindakan kekerasan, (4) Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja (anak), (5) Penggunaan bahasa dan kata-kata yang memburuk (umpatan, ejekan, *alay*), (6) Semakin kaburnya moral baik dan buruk, (7) Rasa saling curiga dan kebencian antar-sesama, (8) Meningkatnya perilaku merusak diri, (9) Rendahnya rasa tanggung jawab, dan (10) Menurunnya sikap etos kerja. Pendidikan karakter anak menjadi isu yang dinilai penting sebagai upaya proses pembentukan karakter terhadap perkembangan emosional, spiritual dan kepribadian (Popmama, 2020).

Sejalan dengan pesatnya perkembangan industri berdampak pada anak-anak usia dini lebih dekat dengan teknologi digital salah satunya yaitu *gadget*. Kegiatan menggunakan *gadget* adalah aktivitas yang menyenangkan dan seru, hal ini didukung juga karena *gadget* salah satu media yang melekat pada orang dewasa

atau orang tua. *Gadget* merupakan media yang mudah dioperasikan termasuk oleh anak-anak. Sehingga memicu ketertarikan anak untuk memainkannya, terlebih di dalamnya terdapat *games* atraktif dan berbagai konten video yang cenderung kurang mendidik yang bersumber dari sosial media misalnya, *tik-tok*, dan *instagram*, apa yang dilihat dan menurutnya menarik dan seru maka anak akan menirukan apa yang telah dilihatnya tanpa mengetahui apa yang dilakukannya benar atau salah.

Dengan demikian, pendidikan karakter usia dini sangat dibutuhkan, hal ini tentu sebagai upaya membentuk pribadi yang memiliki karakter tidak mudah terbawa arus globalisasi negatif dan menjadi pribadi yang memiliki perilaku teladan bagi kehidupan dalam lingkungan keluarga maupun sosial. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan memberikan konten cerita edukatif pada anak guna mendidik karakter. Karakter berhubungan dengan perilaku positif yang berkaitan dengan moral yang berlaku, seperti kejujuran, kemandirian, percaya diri, bertanggung jawab, menghormati dan sebagainya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan dalam analisis ini adalah: Bagaimana membangun strategi visual yang tepat dan menarik pada buku cerita bergambar untuk cerita edukatif sebagai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini?

KAJIAN TEORI

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah kumpulan atau sebuah cerita yang dikemas dalam bentuk tulisan dengan ilustrasi sebagai visualisasi yang berperan penting dalam alur cerita. Menurut Stewing (1980:97) Buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen ini bekerja sama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat siswa untuk membaca cerita. Oleh karena itu, gambar dalam cerita anak-anak harus hidup dan komunikatif.

Desain dan Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin "*illustrate*", yang memiliki arti menerangi atau menghias. Gambar ilustrasi dapat berarti gambar yang menghias dan membantu pemahaman terhadap sesuatu. Pada akhir tahun 1970-an, ilustrasi menjadi tren dalam Desain Komunikasi Visual. Ilustrasi dapat menjelaskan beberapa subjek yang tidak dapat dilakukan dengan fotografi, seperti menjelaskan informasi yang detail seperti cara kerja fotosintesis. Saat ini ilustrasi lebih banyak digunakan dalam cerita anak-anak, yang biasanya bersifat imajinatif. Contohnya ilustrasi yang harus menggambarkan seekor rusa yang sedang berbicara atau anak burung yang sedang menangis karena kehilangan induknya atau beberapa ekor kelinci yang sedang bermain-main. Ilustrasi-ilustrasi yang ditampilkan harus dapat merangsang imajinasi anak-anak yang melihat buku tersebut, karena umumnya mereka belum dapat membaca.

Unsur Visual

1. Garis

Garis dalam buku ilustrasi anak sangat penting sebagai penyederhanaan bentuk dari yang lebih rumit, sehingga bentuk dapat segera dipahami oleh anak-anak, serta sebagai penegas dari suatu bentuk. Selain itu, garis kerap memberikan kesan gerak ataupun arah. Garis pada gambar hanya berperan untuk menunjukkan atau menandakan adanya gerak.

2. Bentuk

Bentuk merupakan unsur desain yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk kotak, lingkaran, segitiga, lonjong, dan lain-lain. Bentuk dalam kategori sifat, dapat dikategorikan menjadi tiga: (1) Bentuk geometrik, penerapan bentuk-bentuk organik maupun geometris dapat mengembangkan imajinasi anak. (2) Bentuk natural, bentuk yang dapat berubah-ubah dan bertumbuh secara ukuran, seperti bunga, awan, dan (3) Bentuk abstrak, bentuk yang kasat mata, tidak jelas, dan tidak berdefinisi.

3. Tekstur

Merupakan tampilan permukaan yang dapat dinilai dengan cara diraba, keadaan suatu permukaan benda dan bentuk kualitas dari suatu permukaan berdasarkan hasil pengamatan, penglihatan dan sentuan terhadap permukaan, yang mempunyai nilai raba kasar, lembut, alus, menyengat, nyeri dan sebagainya yang digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu.

4. Gelap Terang

Merupakan pemberian cahaya pada objek dengan menerangi pada bagian-bagian tertentu sehingga terlihat perbedaan sisi gelap dan terang yang digunakan untuk memberikan tiga dimensional pada objek.

5. Ruang

Ruang adalah perwujudan dari bidang yang membentuk tiga dimensi. Ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

6. Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam membuat ilustrasi untuk anak. Warna merupakan sesuatu yang berhubungan dengan emosi manusia, dan dapat menimbulkan pengaruh psikologis. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menghidupkan emosi dan suasana.

Layout

Layout merupakan penyusunan letak elemen-elemen desain pada suatu media tertentu yang disusun untuk membentuk sebuah susunan yang artistik. Dalam ilustrasi *layout* memiliki kekuatan visual untuk menarik perhatian, seperti terdapat alur untuk menuntun mata pembaca menyusuri seluruh komposisi yang harmonis tanpa menghilangkan maknanya. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Merujuk dalam buku Suriyanto Rustan "Layout Dasar & Penerapannya" (2009:74-75) prinsip dasar layout terdiri atas 4, yaitu: (1) *Sequence* (Urutan), (2) *Emphasis* (Penekanan), (3) *Balance* (Keseimbangan), (4) *Unity* (Kesatuan).

Unsur Perseptual

Unsur ini dapat dinamakan unsur perseptual dengan pertimbangan bahwa unsur-

unsur tersebut dirasakan hadir pada sebuah objek dikarenakan kemampuan manusia dalam melakukan proses persepsi (Masri, 2010:104). Unsur perseptual muncul ketika seseorang telah melakukan pengamatan pada objek visual, kemudian di benaknya akan muncul tafsir “gambaran” mengenai keberadaan unsur visual tadi. Terdapat beberapa yang termasuk dalam unsur-unsur perseptual, diantaranya adalah harmoni atau keselarasan, keastuan atau *unity*, keseimbangan, intensitas, ukuran dan proporsi, irama, arah dan gerak. Ketidaktercapaian peran masing-masing unsur perseptual inilah yang sering menimbulkan ‘reaksi emosional’ negatif.

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Selain itu cara pengolahan data, penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Dalam penelitian ini untuk memperoleh strategi visual mengenai cerita edukatif sebagai Pendidikan Karakter anak melalui media buku cerita bergambar yang informatif dan variatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu studi pustaka, dan observasi.

Studi Pustaka

Melalui metode studi pustaka, peneliti mengumpulkan data dan mempelajari teori unsur visual yang menjadi dasar dalam menganalisis strategi visual pada buku cerita edukatif Pendidikan karakter anak.

Observasi

Metode observasi digunakan menggunakan satu jenis buku cerita bergambar mengenai Pendidikan karakter. Melalui metode ini peneliti dapat mengobservasi strategi visual buku cerita yang tepat untuk anak usia dini, dimana dapat berpengaruh pada membangun karakter anak.

PEMBAHASAN

Hasil dari pengamatan, peneliti menggunakan buku cerita bergambar mengenai Pendidikan Karakter sebagai objek penelitian yang berjudul “Ayo Bersemangat!” Pemilihan buku tersebut didasari karena kesesuaian isi cerita yang terkandung mengenai pesan dan moral tentang Pendidikan karakter pada anak, selain itu juga untuk mengetahui strategi visual dalam buku cerita bergambar tersebut.

Buku “Ayo Bersemangat!”	Informasi Buku
 <p data-bbox="347 1783 742 1832">Gambar 1: Cover Depan dan hal. Daftar Isi dalam Buku “Ayo Bersemangat!”.</p>	<p data-bbox="810 1576 1185 1771">Judul Buku : Ayo Bersemangat! Penulis : Widya Ross Ukuran : 17 cm x 22 cm Halaman : 104 hal Tahun Terbit : 2017 Penerbit : Bhuana Ilmu Komputer</p>

Analisis Visualisasi Buku Ilustrasi

Penerapan gaya ilustrasi dalam buku cerita bergambar merupakan unsur yang sangat penting dan perlu pertimbangan yang sesuai, kesesuaian dalam menyajikan cerita terkandung dengan gambar yang diilustrasikan agar menarik atensi target audiens.

Pada buku tersebut penggambaran wajah tokoh-tokoh utama dalam setiap bab cerita ditampilkan pada cover depan, sehingga hal ini memberi kemudahan pembaca untuk mengenal gambar ilustrasi tokoh utama disetiap cerita. Penggambaran ilustrasi karakter dalam buku “Ayo Bersemangat!” berupa fabel yaitu tokohnya berupa binatang yang berperan dan memiliki watak layaknya manusia yang dapat berpikir dan berkomunikasi.

Secara keseluruhan gaya gambar ilustrasi disetiap halaman pada buku tersebut mempunyai penyajian ilustrasi yang berbeda-beda pada setiap isi bab cerita serta penggambaran ilustrasi dibuat penuh.



Gambar 2: Gaya ilustrasi setiap bab cerita dalam Buku “Ayo Bersemangat!”

Garis

Gaya gambar ilustrasi dalam buku ini dominan tidak menggunakan *outline* (garis luar), akan tetapi bentuk objek ilustrasi digambarkan dengan menggunakan warna langsung sebagai bentuknya. Penggunaan garis dalam gambar ilustrasi ini hanya dipergunakan untuk mempertegas beberapa objek pada karakter seperti garis lengkung untuk membentuk kesan objek bulu pada binatang, garis untuk membentuk objek pakaian dan beberapa objek pendukung lainnya.



Gambar 3: unsur garis untuk membentuk objek bulu dalam Buku “Ayo Bersemangat!”.

Warna

Warna menjadi kekuatan dalam setiap gambar ilustrasi, karena warna sebagai pembentuk kualitas visual dan mampu memberikan atensi yang cukup kuat pada pembaca. Oleh karenanya komposisi warna pada buku cerita anak cenderung menggunakan banyak warna yang cerah. Dalam buku ini penggunaan warna pada *cover* depan didominasi dengan warna kuning serta terdapat bentuk persegi panjang arah *vertical* dengan *tone* kuning sebagai objek tambahan pada *background*, pada bagian bawah *cover* depan dikelilingi dengan warna merah untuk menampilkan gambar ilustrasi tokoh-tokoh utama dalam setiap bab cerita. Secara keseluruhan, warna yang digunakan untuk ilustrasi adalah warna-warna yang kontras dan lebih terlihat *fun*. Warna dengan kesan terang, *colorfull*, hangat serta kesan gelap semua digunakan dalam buku cerita ini menyesuaikan dengan konten cerita bahasan di setiap bab-nya.

Tekstur

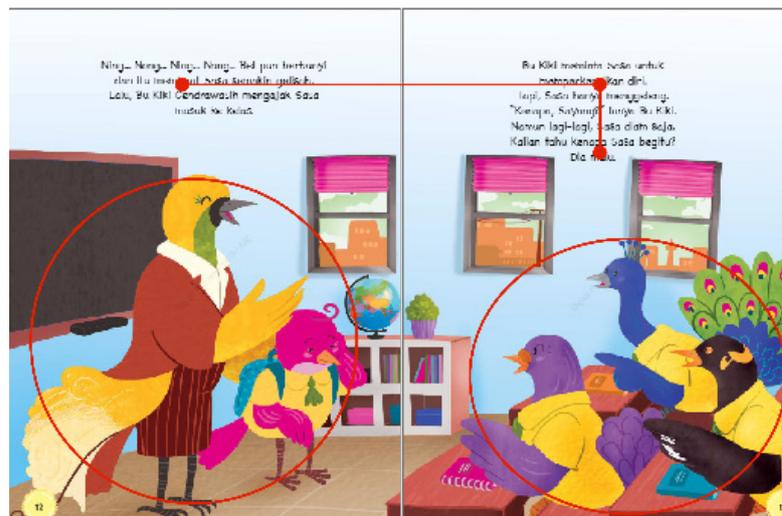
Gaya gambar ilustrasi yang digunakan dalam buku ini memiliki unsur tekstur semu. Tekstur semu hadir karena adanya penggunaan brush tertentu, seperti tipe *chalk* atau kertas pada permukaan gambar ilustrasi sehingga kualitas visual tekstur pada ilustrasi dicapai dapat lebih optimal. Dalam hal lain tekstur pada buku cerita dapat memberikan kesan menarik, dan unik.



Gambar 4: unsur tekstur dalam Buku “Ayo Bersemangat!”.

Layout

Layout dalam buku cerita bertujuan untuk menampilkan elemen gambar dan teks. Jenis *layout* yang digunakan pada buku ini merupakan *layout* dengan keseimbangan asimetris. Hal ini dapat dilihat dari gambar 5 penggunaan jumlah teks yang terlihat tidak seimbang, sehingga memunculkan kesan ketidakseimbangan baik dari teks dan penyajian gambar ilustrasi. Serta halaman gambar dalam buku cerita ini memiliki ilustrasi yang dominan menyambung antara 2 halaman. Seperti dalam gambar di bawah ini.



Gambar 5: Komposisi *Layout* ketidakseimbangan teks dan gambar dalam Buku “Ayo Bersemangat!”.

Strategi Visual

Strategi visual buku cerita bergambar “Ayo Bersemangat!” dapat terlihat melalui visualisasi gambar ilustrasi pada setiap halaman buku yang terlihat *fun*, *colorful*, serta penggambaran ilustrasi yang menyambung antara 2 halaman yang ditampilkan, sehingga tidak menimbulkan kebosanan bagi pembaca. Selain itu, kesesuaian antara komunikasi cerita, dan gambar saling berkaitan hal ini guna menarik perhatian target agar merasakan manfaat memiliki buku tersebut.

Dalam penyajian visual buku cerita bergambar yang menarik, komunikatif dan variatif harus memperhatikan beberapa aspek visual seperti layout, warna, tipografi dan informasi cerita yang mendukung. Pemilihan warna pada buku cerita bergambar dengan target anak-anak harus memperhatikan kecenderungan warna yang mampu menarik perhatian anak. Dalam hal ini pemilihan warna yang cerah dapat memberi kesan positif, dapat membangun imajinasi anak dan dapat membangun emosi suasana dalam cerita. Warna yang cerah dapat memberikan perhatian mata audiens, seperti halnya warna primer, yaitu warna biru, merah, dan kuning.

Informasi cerita atau dialog dibuat sangat lugas dengan penggunaan tipografi yang sederhana agar mudah dibaca dan dipelajari oleh anak-anak. Tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Setelah peneliti menganalisis serta pencarian data, peneliti menemukan beberapa aspek visual yang penting dalam membangun strategi visual buku cerita edukatif sebagai Pendidikan karakter anak melalui buku cerita bergambar. Aspek visual yang terdapat dalam buku Fabel Pendidikan Karakter “Ayo Bersemangat!”, yaitu konten cerita yang disajikan, gaya ilustrasi, warna, tata letak penggambaran ilustrasi yang menyambung serta penggunaan tekstur pada objek karakter.

Dalam buku tersebut menyajikan konten cerita edukatif agar anak mampu menjadi pribadi yang berani, percaya diri, berpikir positif, dan selalu bersemangat. Penggunaan banyak warna cerah dengan *tone* warna hangat serta *playful*, dan penyajian gambar ilustrasi yang penuh dapat menarik perhatian pembaca anak-anak. Karena pada umumnya usia anak-anak dibawah 6 tahun lebih menyukai visualisasi.

DAFTAR PUSTAKA

Barnawi & Arifin. M. (2012). *Strategi dan Kebijakan Pembelajaran Pendidikan karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Masri, A. (2010). *Strategi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Marsudi, U., & Nanda, J. (2020). Analisa Desain Ilustrasi Buku Cerita Anak Tema Sains Biologi Berjudul “Laskar Bakteri Baik” 7(2), 169-188. doi: 10.22441/narada.2020.v7.i2.003

Sudaryanti, S. (2012). Pentingnya pendidikan karakter bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1). Diperoleh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2902>

Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar. *Satya Widya*, 35(2), 98-111. Diperoleh dari <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/2614>

Hikariza, A. J., & Sihombing, R. M. Activity Book Pengenalan Pemanfaatan Pekarangan untuk Anak-anak. *Visual Communication Design*, 3(1), 180300. Diperoleh dari <https://www.neliti.com/publications/180300/activity-book-pengenalan-pemanfaatan-pekarangan-untuk-anak-anak>

Cenadi, C. S. (1999). Elemen-elemen dalam desain komunikasi visual. *Nirmana*, 1(1). Diperoleh dari <http://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/16036>