

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MEMPERKENALKAN SATWA ENDEMIK KODOK MERAH

Aufa Krisna Nugroho, Santi Sidhartani^{*)}, Syahid

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,
Jl. Nangka Raya No. 58C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530

***Penulis Korespondensi:** Santi Sidhartani, sidhartanisanti@gmail.com, Jakarta Selatan, Indonesia

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar tentang satwa endemik kodok merah dengan judul *Petualangan Tata dan Kakek*. Satwa kodok merah ini diangkat untuk mengedukasi anak-anak tentang keberadaan hewan endemik yang terancam punah ini. Informasi yang disampaikan dalam buku cerita bergambar ini menyampaikan tentang kehidupan kodok merah di habitatnya serta penyebab ancaman kepunahannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka dan wawancara dan observasi. Media buku cerita bergambar yang dihasilkan dari penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi yang edukatif dengan kelebihan dalam alur cerita serta gaya ilustrasi yang menarik dan disesuaikan target yang dituju. Ilustrasi yang sesuai dan mendukung isi cerita dapat membangkitkan imajinasi anak sebagai target pembaca sehingga meningkatkan pemahaman dan ketertarikan untuk mengenal lebih jauh dan peduli akan keberlangsungan hidup dari hewan endemik Indonesia ini.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Kodok Merah, Satwa Endemik.

Abstract: The study aims to design an illustrated story book about the endemic red frog, entitled *The Adventures of Tata and Grandpa*. The story on red frog is chosen to educate children about the existence of this endangered endemic animal. The information presented in this picture storybook conveys the life of the red frog in its habitat and the extinction. This study uses a descriptive qualitative research method. Research data collected through literature studies, interviews, and observations. The illustrated story book produced from this study is intended to provide educational information with the advantages in the storyline and an interesting illustration that specially designed to the children as the target. Appropriate and compatible illustrations that support the content of the story can stimulate the imagination of children as target readers, increasing understanding and interest to learn more about this Indonesian endemic animal.

Keywords: Illustrated Story Book, Endemic Animal, Red Frog.

Pendahuluan

Posisi Indonesia sebagai negara kepulauan berada di antara benua Asia dan Australia, serta di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Kondisi ini memberikan berpengaruh pada tersedianya kekayaan ragam flora dan fauna di Indonesia. Iklim yang dimiliki oleh Indonesia

memungkinkan beragam spesies hewan dapat hidup dan berkembang sehingga dapat menjadi faktor positif yang mendukung kelangsungan hidupnya. Salah satu kelompok fauna di Indonesia yang memiliki keragaman jenis adalah herpetofauna, yaitu kelompok fauna yang terdiri dari amfibi dan reptil (Yuliany, 2021, h. 112). Supriatna (dalam Akbar, 2022), menyampaikan bahwa jumlah herpetofauna yang ada di Indonesia mencapai 16 % dari jumlah yang ada di seluruh dunia.

Mistar, dkk (dalam Akbar, 2022) menjelaskan bahwa amfibi adalah hewan yang dapat hidup di dua alam yaitu di darat dan di air, serta digolongkan sebagai hewan *ektoterm* atau hewan berdarah dingin. Amfibi juga memiliki ketergantungan tinggi terhadap suhu di lingkungannya. Amfibi terdiri dari 3 ordo yakni *caudata* (sesillia), *anura* (katak dan kodok) dan *gymnophiona* (salamander) yang tidak dijumpai di wilayah Indonesia (h.1). *Anura* merupakan salah satu ordo dari kelas amfibi yang beranggotakan katak dan kodok. *Anura* adalah ordo yang paling umum dijumpai di Indonesia dan terdiri dari 6.525 spesies, 438 marga, 55 famili. Salah satu kodok endemik di Indonesia adalah kodok merah, yang biasanya dapat ditemukan tinggal di daratan tinggi (Fadhillah, 2022, h. 6).

Kodok merah ini memiliki ciri fisik unik, yaitu ukurannya yang kecil dan kulit berwarna cokelat gelap serta adanya bercak merah menyerupai cipratan darah yang terlihat pada bagian atas tubuhnya. Kodok merah merupakan hewan yang jarang diketahui oleh banyak orang karena hingga saat ini cukup sulit untuk ditemui. Salah satu alasan yang menyebabkan hal ini adalah karena Kodok merah merupakan amfibi di Indonesia yang terancam kepunahan, akibat bencana alam serta perubahan iklim yang semakin panas. Populasinya saat ini terus menurun dan diperkirakan hanya terdapat sekitar 250 individu di alam, dengan tiap subpopulasi hanya berjumlah sekitar 50 individu. Pada tahun 1976, spesies ini masih cukup melimpah di habitatnya yang relatif sempit tetapi pada tahun 1987, kodok merah sudah sangat langka dijumpai. Diduga hal ini disebabkan oleh letusan Gunung Galunggung pada tahun 1982 yang berakibat pada hilangnya populasi kodok merah. Sejak tahun 1990-an hingga 2003 bahkan tidak ada catatan perjumpaan (Iskandar dalam Kusrini dkk., 2021).

Kodok merah ini diangkat dengan tujuan untuk memberikan informasi edukatif tentang satwa tersebut khususnya karena keberadaannya yang terancam punah kepada anak usia 7 sampai dengan 9 tahun. Dengan diberikannya informasi ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mengenal dan peduli akan keberlangsungan hidup dari hewan endemik Indonesia ini. Kusrini dkk., (2021) menyatakan bahwa informasi mengenai kodok merah ini belum dapat ditemukan atau dibahas pada banyak jurnal ilmiah, selain itu penelitian tentang kodok merah juga masih belum banyak dilakukan di Indonesia. Beberapa penelitian yang terkait dengan satwa kodok pada umumnya tidak spesifik merujuk pada kodok merah (h. 31). Hal ini dapat menjadi salah satu penyebab kodok merah menjadi hewan yang kurang dikenal oleh masyarakat awam.

Pembahasan dalam artikel ini akan menyampaikan proses perancangan media informasi mengenai kodok merah dalam bentuk buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar ini berisi tentang informasi mengenai habitat serta penyebab kepunahan kodok merah. Rancangan buku cerita ini ditampilkan dalam bentuk narasi dan dilengkapi dengan ilustrasi yang berfungsi mendukung penjelasan atau penggambaran dari narasi cerita yang tertulis di dalamnya. Menurut Bowe (dalam Ratnasari & Zubaidah, 2019) buku cerita bergambar memiliki gambar dan teks yang saling berkaitan. Gambar dan teks tersebut terhubung dan saling melengkapi agar dapat menggambarkan sebuah cerita (h. 270). Ngura dkk., (2020) menyatakan bahwa buku cerita bergambar dapat berfungsi untuk menginformasikan pengetahuan yang dapat membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka. Buku cerita bergambar juga dapat memperkenalkan karakteristik dari pelaku serta latar, yaitu waktu dan

tempat terjadinya sebuah cerita, serta situasi yang terkait dengan cerita tersebut. Selain itu, ada tiga manfaat buku bergambar, yang terdiri dari (1) memberikan masukan dalam hal pengetahuan bahasa kepada anak-anak, (2) memberikan masukan dalam bentuk visual bagi anak-anak, serta (3) dapat menstimulasi kemampuan visual dan verbal pada anak. Dengan dibuatnya buku cerita bergambar berjudul *Petualangan Tata dan Kakek* ini, diharapkan akan dapat menarik minat anak-anak untuk mempelajari lebih banyak lagi tentang keberagaman hewan di Indonesia serta mengajak anak untuk mengembangkan kepedulian sehingga dapat melestarikan lingkungan agar tidak terjadinya kepunahan satwa tertentu (h. 120).

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif dengan mengkaji tentang hewan amfibi dan kodok merah. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman dengan mengumpulkan data, mengamati, dan mengkaji secara terperinci dan mendalam mengenai kondisi alami suatu konteks sesuai dengan yang terjadi di lapangan (Basrowi & Suwandi, dalam Fadli, 2021, h. 34). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari studi literatur, wawancara dan observasi. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan data dari berbagai sumber tertulis seperti artikel jurnal ilmiah, yang mencakup informasi mengenai karakteristik biologis kodok merah, habitat alaminya, peran ekologisnya, penyebab keterancaman, serta upaya konservasi yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini juga dilaksanakan observasi secara daring melalui sumber visual yang ada di internet. Teknik ini dipilih karena kodok merah merupakan hewan yang cukup langka dan dilindungi, sehingga cukup sulit untuk ditemui secara langsung di lapangan. Dalam observasi, peneliti mengamati bentuk fisik, tingkah laku, serta habitat dari kodok merah melalui video atau foto yang terdapat di internet. Data observasi ini menjadi acuan untuk perancangan karakter pada buku cerita bergambar *Petualangan Tata dan Kakek*. Selain studi pustaka dan observasi, juga dilakukan wawancara kepada Risma Aprilianti, S.Hut. selaku *Amphibian Technician* di HCBL (*Herpetological Conservation Breeding Laboratory*) di Institut Pertanian Bogor. Wawancara yang dilaksanakan ini bertujuan untuk mendapatkan data mengenai habitat, ciri fisik, tingkah laku dan beberapa hal lain untuk melengkapi informasi kodok merah. Hasil yang didapatkan dari studi pustaka, observasi dan wawancara yang dilakukan memiliki tujuan untuk melengkapi data tentang kodok merah, sehingga didapatkan pengetahuan yang lebih lengkap dan menyeluruh untuk diaplikasikan pada perancangan buku cerita bergambar, baik dalam hal penyampaian narasi cerita maupun penggambaran visual. Dengan demikian, perancangan buku cerita bergambar ini tidak hanya memberikan informasi yang menghibur, tetapi juga dapat memberikan edukasi yang akurat kepada target pembaca anak-anak karena didukung data yang valid.

Konsep Media

Media untuk menyampaikan cerita mengenai kehidupan kakek kodok merah dan cucunya ini berupa buku cerita bergambar. Menurut Miranda (2018) buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berbentuk buku yang dilengkapi dengan gambar yang saling berkaitan dengan narasi cerita. Selain menampilkan gambar, dalam buku cerita tersebut juga terdapat tulisan yang mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambar di atasnya (h. 22-23). Di dalam buku ini, akan ditampilkan visualisasi kodok merah, habitatnya, serta berbagai ilustrasi tambahan yang menarik sehingga mendukung penyampaian cerita. Buku cerita bergambar juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pembelajaran yang lebih menyenangkan kepada anak-anak sehingga dapat membangun rasa antusias.



Gambar yang ditampilkan dalam buku cerita berfungsi sebagai pendukung sekaligus menyampaikan isi cerita (Vadilah dkk., 2021). Penyajian ilustrasi sederhana yang disesuaikan dan selaras dengan cerita yang ada, bertujuan agar anak lebih mudah memahami informasi yang disampaikan. Dengan terpenuhinya efektivitas informasi yang disampaikan, pengalaman membaca dapat menjadi lebih menarik untuk mengajak anak mengenal dan mempelajari kodok merah lebih mendalam. Menurut Ngura dkk., (2020), media berupa buku cerita bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan yang sudah mereka kenal dalam kehidupan sehari-hari.

Judul buku cerita bergambar ini adalah *Petualangan Tata dan Kakek*, sesuai dengan materi yang menyampaikan cerita petualangan tentang seekor kodok bernama Tata dan kakeknya untuk mencari kodok merah lainnya. Gagasan cerita ini didasarkan dengan fakta mengenai keberadaan kodok merah endemik di Jawa, yang penyebarannya hanya ditemukan di wilayah Jawa Barat. Sebaran kodok merah ini sangat terbatas, dan hanya ditemukan dalam jumlah kecil pada lokasi-lokasi tertentu yang memiliki jarak berjauhan. Adanya fakta ini menunjukkan kelangkaan kodok merah sebagai hewan amfibi yang terancam punah. Buku cerita bergambar ini akan dicetak dalam ukuran 18 cm x 23 cm dengan jumlah isi keseluruhan sebanyak 39 halaman, serta dilengkapi penambahan beberapa halaman seperti sampul, halaman pembuka, serta halaman penutup. Buku ini dicetak berwarna menggunakan kertas *art paper* tebal dan berkualitas, sehingga dapat membantu menegaskan detail ilustrasi yang ditampilkan. Desain buku ini diharapkan dapat mengundang ketertarikan anak-anak untuk menikmati ceritanya, sambil belajar lebih jauh tentang kehidupan kodok merah dan lingkungan alamnya.

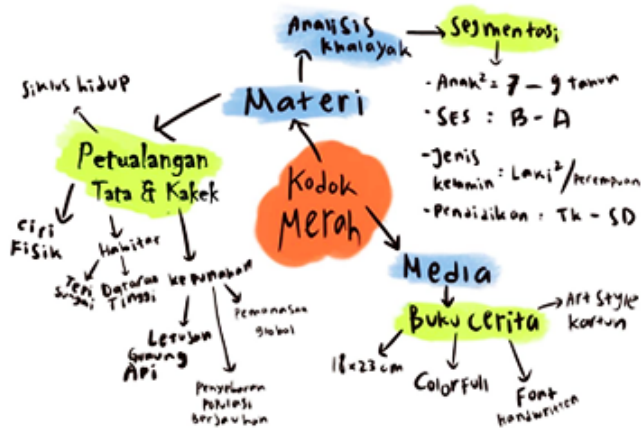
Konsep Perancangan

Desain komunikasi visual mempelajari ilmu komunikasi yang diaplikasikan melalui elemen-elemen visual, seperti ilustrasi, teks, warna dan layout dan sebagainya. Menurut Putra (2021) proses yang dilakukan dalam desain komunikasi visual melibatkan proses kreatif yang memadukan antara seni dan teknologi dalam upaya menyampaikan suatu gagasan (h. 6). Konsep buku cerita bergambar *Tata dan Kakek* ini lebih menonjolkan elemen visual dibandingkan dengan narasi teks yang ada di dalamnya. Penyampaian materi cerita dalam buku ini disesuaikan dengan pembaca anak-anak yang menjadi target sasarannya. Buku ini menjadi merupakan hasil perancangan yang mengaplikasikan keilmuan desain komunikasi visual, karena penyampaian di dalamnya menggabungkan penggunaan gambar dan teks yang dirancang sedemikian rupa agar pembaca dapat memahami cerita dan pesan di dalamnya.

Mind Mapping

Mind mapping merupakan salah satu metode visual yang dapat digunakan untuk mengekspresikan atau mengorganisir sebuah ide. Pembuatan *mind mapping* ini biasanya disusun dalam bentuk diagram yang hirarkis. Proses penyusunannya dimulai dengan ide inti di bagian tengah, yang kemudiandikembangkan dalam beberapa cabang sebagai sub-id. Proses ini dilakukan seterusnya hingga mencapai detail terkecil dari sebuah pemikiran yang terkait dengan ide inti. Tujuan penyusunan *mind mapping* adalah agar mempermudah analisis suatu ide atau gagasan dan memahami hubungan antar unsur-unsur yang terkait. *Mind mapping* juga dapat membantu menyusun ide atau konsep secara lebih terstruktur dan terorganisir. *Mind mapping* adalah teknik pemetaan pikiran yang melibatkan logika dan imajinasi, dimana pokok pikiran ditempatkan di tengah-tengah dengan sub-sub bagian yang mengelilingi pokok pikiran

tersebut (Tenriawaru, 2014). Dalam proses perancangan konsep buku cerita bergambar ini, penyusunan *mind mapping* digunakan untuk membedah dan mengorganisir gagasan inti yang terkait dengan objek kodok merah agar lebih mudah dipahami. Hal ini menjadikan perancangan buku cerita bergambar tentang kodok merah ini lebih efektif dan efisien. *Mind mapping* pada perancangan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1.

Mind Mapping perancangan buku cerita bergambar Pertualangan Tata dan Kakek (Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Moodboard

Moodboard yang berisi kumpulan elemen visual dapat berfungsi sebagai panduan atau gambaran untuk penyusunan konsep dalam proses kreatif. *Moodboard* merupakan mekanisme yang pada umumnya dipakai oleh seorang perancang untuk merespon persepsi tentang masalah yang muncul dan ide yang dikembangkan dari gagasan sebuah gagasan awal. Konstruksi *moodboard* dapat memberikan stimulasi pada pembentukan persepsi dan interpretasi dari warna, tekstur, bentuk, gambar dan status. Pada umumnya, *moodboard* diwujudkan dalam bentuk susunan atau kompilasi kumpulan gambar atau media visual lain sedemikian rupa untuk menetapkan konsep visual (Anggarini dkk., 2020). *Moodboard* perancangan yang menjadi acuan konsep visual perancangan buku cerita bergambar ini dapat terlihat pada Gambar 2.



Gambar2.

Moodboard perancangan buku cerita bergambar Pertualangan Tata dan Kakek (Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Gaya Ilustrasi

Dalam perancangan buku cerita bergambar *Petualangan Tata dan Kakek*, ilustrasi memiliki peran yang sangat penting. Keberadaan ilustrasi dalam buku cerita bergambar juga mendukung proses penyampaian informasi tentang kodok merah dengan lebih menarik. Referensi gaya ilustrasi yang diterapkan dalam perancangan buku cerita bergambar ini terlihat pada Gambar 3. Menurut Susanto (dalam Savitri & Setiawan, 2018), ilustrasi adalah seni gambar untuk memberikan penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Menggambar ilustrasi merupakan sebuah kegiatan untuk menuangkan informasi yang menghasilkan karya seni rupa dua dimensi. Ilustrasi menambah kejelasan narasi yang disampaikan, membangun imajinasi pada anak-anak, serta mengembangkan wawasan visual mereka terhadap hal-hal baru, sehingga memungkinkan mereka pengembangan kemampuan mereka untuk mengenal dunia atau lingkungan sekitar.



Gambar 3.
Referensi gaya Ilustrasi
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Gaya ilustrasi yang diaplikasikan dalam perancangan buku ini termasuk sebagai gaya kartun. Kartun adalah gambar yang representatif dan simbolik, dapat mengandung unsur sindiran, lelucon, atau humor. Seringkali istilah kartun juga dapat mengacu pada film animasi dua dimensi yang bersifat lucu. Beberapa contoh tokoh yang ditampilkan dengan gaya kartun di sejumlah bagian negara, antara lain adalah Sponge Bob, One Piece, Shin Chan, Doraemon, Ninja Hatori dan lainnya (Janottama & Putraka, 2017). Gaya ilustrasi kartun dipertimbangkan sebagai gaya ilustrasi yang sesuai dengan sasaran target audiens dalam perancangan buku cerita *Petualangan Tata dan Kakek*. Kartun dapat menarik minat, serta memberikan memotivasi dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang disampaikan Al-idrus dkk. (2015) bahwa penggunaan media kartun berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian lain juga menyimpulkan bahwa media video kartun berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa (h. 24). Penggambaran gaya ilustrasi kartun yang sederhana, lucu, dan menarik diharapkan membuat buku cerita bergambar ini lebih mudah diterima dan dipahami, sehingga informasi yang diangkat dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu, penggunaan gaya ilustrasi kartun ini dapat menarik minat baca anak sehingga meningkatkan kepedulian mereka terhadap kodok merah yang terancam punah.

Skema Warna

Elemen visual lainnya yang menjadi bagian penting dalam sebuah perancangan adalah warna. Warna adalah cahaya dan energi, warna terlihat karena dipantulkan melalui semua jenis partikel, molekul, dan benda (Karja, 2021). Warna memiliki fungsi untuk membtuk persepsi sifat dalam otak manusia sehingga juga dapat mempengaruhi emosi manusia secara tidak langsung. Persepsi yang dihasilkan oleh setipa warna dapat berbeda pada setiap orang atau pengamat. Perbedaan persepsi ini juga dipengaruhi oleh waktu dan tempat yang berbeda serta beberapa faktor lain termasuk budaya, geografi dan lainnya (Zharandont, 2015). Penggunaan warna yang sesuai dan menarik dapat membantu pesan lebih mudah dimengerti, serta menjadikan ilustrasi lebih hidup. Hal ini dapat meningkatkan imajinasi anak dan memberikan informasi visual yang lebih kaya terkait objek yang diilustrasikan.

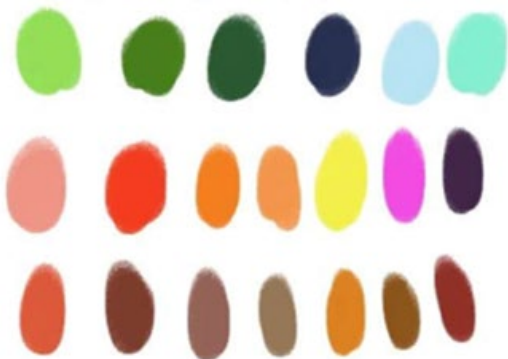


Gambar 4

Skema warna tetradik

(Sumber: <https://www.color-meanings.com/rectangular-tetradic-color-schemes/>, 2013)

Perancangan buku cerita bergambar *Petualangan Tata & Kakek* ini menerapkan skema warna tetradik. Contoh skema warna tetradik dapat dilihat pada Gambar 4. Dijelaskan oleh Lestari & Hidayah (2024) bahwa warna tetradik komplementer merupakan susunan warna yang dihasilkan atas kombinasi warna jingga atau oranye kemerahan, ungu kemerahan, biru keunguan, dan kuning kehijauan. Kesan yang dapatdihasilkan dari skema tetradik ini adalah kontras yang kuat dan dinamis (h. 37). Hal ini menjadi pertimbangan yang mendukung karena anak-anak cenderung lebih tertarik dengan objek berwarna cerah. Skema warna tetradik yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5

Palet warna

(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Penggunaan warna dalam buku cerita bergambar *Petualangan Tata dan Kakek* didominasi oleh warna-warna yang berseberangan namun tetap mempertahankan warna asli objek sesuai dunia nyata. Kesan kontras dalam warna yang digunakan dimanfaatkan untuk merepresentasikan latar dan suasana cerita yang lebih ekspresif, seperti latar hutan hijau yang dipadukan dengan karakter berwarna merah untuk menciptakan kesan cerah dan kontras. Selain itu, pengaturan penggunaan suhu warna yang berbeda dengan menampilkan beberapa susunan warna dingin dan hangat juga menjadi pertimbangan dalam perancangan buku cerita ini. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan untuk memberikan kenyamanan membaca sehingga mereka lebih mudah terbawa ke dalam suasana cerita.

Pemilihan huruf

Representasi atau penggunaan elemen visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal berupa penggunaan huruf menjadi bagian yang pokok dan efektif dalam sebuah perancangan (Sihombing, 2001, dalam Januariyansah, 2018). Salah satu contohnya adalah bahwa pemilihan atau penciptaan jenis huruf yang diaplikasikan oleh perusahaan tidak didasarkan pada pilihan atau selera semata. Setiap jenis huruf, seperti elemen identitas lainnya mewakili kepribadian tertentu dan membawa karakternya sendiri (Rustan dalam Januariyansah, 2018). Dalam buku cerita bergambar yang berjudul *Petualangan Tata dan Kakek* ini, huruf yang digunakan termasuk dalam jenis *script hand writing* karena memiliki kesan sederhana, tetapi tepa menyenangkan dan personal serta mempertahankan kemudahan keterbacaan sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Pada bagian sampul, jenis huruf yang dipilih adalah *font sans serif* yang lebih jelas dan mudah dibaca untuk memberikan daya tarik bagi target sasaran. Pertimbangan ini bertujuan sebagai pembeda sekaligus untuk memudahkan pemahaman tentang isi buku. Dalam buku cerita bergambar ini, pemilihan huruf menjadi elemen yang sangat penting agar pesan atau informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan. Pada Gambar 6 ditampilkan beberapa jenis huruf yang digunakan untuk sampul dan teks informasi dalam buku cerita bergambar.



Gambar 6
Typeface “Mungil” dan “Pulang”
(Sumber: dafont.com, 2024)

Tata Letak

Tata Letak atau *layout* adalah merupakan salah satu elemen penting dalam perancangan buku. Penataan letak setiap elemen visual dalam media apapun sangat mendukung keberhasilan penyampaian pesan atau konsep yang dibawakan. Penyusunan tata letak terdiri dari penggunaan elemen visual dan elemen teks yang ditujukan untuk memberikan informasi yang

dibutuhkan target audiens (Rustan, 2017, dalam Lutfi, 2023, h. 30). Jenis tata letak yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah *picture window layout*, dengan pertimbangan bahwa jenis tata letak ini lebih menonjolkan ilustrasi atau gambar dalam porsi besar, sering kali dengan tampilan dekat atau *close-up*, dan seringkali hanya menyertakan sedikit teks. *Picture window* dikenal sebagai jenis layout yang ditampilkan dengan unsur visual yang dominan serta mencapai komposisi 60-70 % dari keseluruhan area atau ruang yang digunakan (Ardhanariswari & Hendariningrum, 2014). Referensi atau acuan gaya tata letak dalam perancangan ini ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7
Referensi tata letak
(Sumber: behance.net, 2024.)

Perancangan Sampul Buku

Sampul atau *cover* merupakan tampilan bagian depan dari sebuah buku, atau dalam kata lain *cover* akan menjadi pembungkus terluar dari sebuah produk. Menurut Galingging (2020) *cover* menjadi sebuah kemasan luar yang memberikan kesan pertama yang dapat menentukan dan mempengaruhi keputusan dalam pembelian buku anak (h. 585). Pada perancangan ini terdapat tiga alternatif sampul buku untuk cerita bergambar *Petualangan Tata dan Kakek*. Alternatif tersebut seperti yang ditampilkan pada Gambar 8. Setiap alternatif desain sampul menampilkan tulisan judul buku yang diletakkan di tengah bagian atas sampul depan. Dari ketiga alternatif tersebut, yang menjadi sampul terpilih adalah alternatif pertama karena memberikan kesan lebih ekspresif, dipenuhi oleh visualisasi karakter dan serta penggunaan sudut pandang visual yang menarik untuk dilihat pembaca.

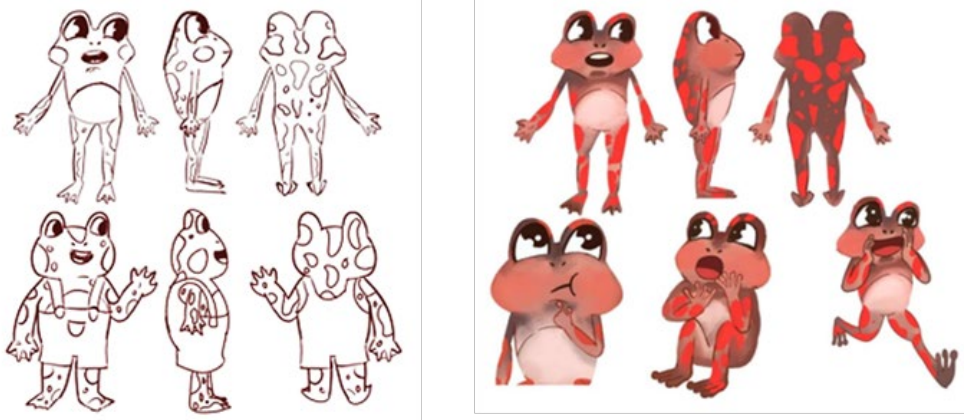


Gambar 8
Alternatif sampul buku
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Desain Karakter

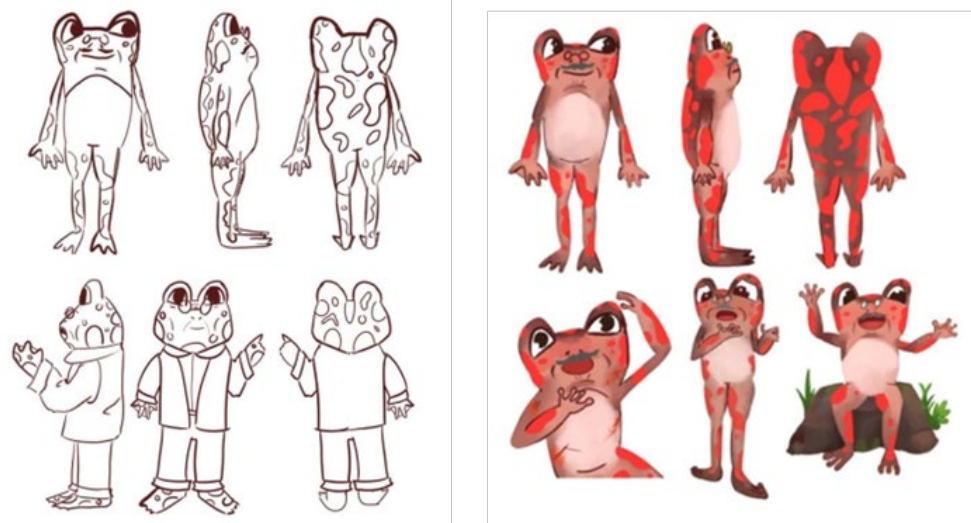
Pada buku cerita bergambar *Petualangan Tata dan Kakek*, perancangan visualisasi tokoh yang ada dalam cerita disesuaikan dengan karakter masing-masing. Perancangan karakter tokoh ini juga mempertimbangkan kesesuaian gaya ilustrasinya dengan target pembaca. Beberapa karakter dalam buku cerita ini di antaranya, Tata dan Kakek sebagai karakter utama, serta beberapa karakter pendukung yang menjadi teman-teman Tata dalam cerita yang disampaikan, yaitu Tabi si kelinci, Chip si burung dan Pio si Tupai.

Karakter Tata ditampilkan sebagai kodok merah kecil yang memiliki ciri khas berupa bercak-bercak merah pada tubuhnya. Karakter Tata, seperti yang ada pada Gambar 9, dirancang dengan mata yang besar, dengan pipi yang bulat, supaya menimbulkan Kesan lucu dan menggemaskan. Berdasarkan alternatif yang ada, kemudian ditentukan karakter yang akan digunakan dalam cerita bergambar ini. Karakter yang dipilih merupakan alternatif kedua, yang kemudian diberi warna sesuai dengan warna kodok merah yang ada di alam. Pada bagian pipi di beri efek merah muda untuk memberikan kesan anak-anak yang menggemaskan.



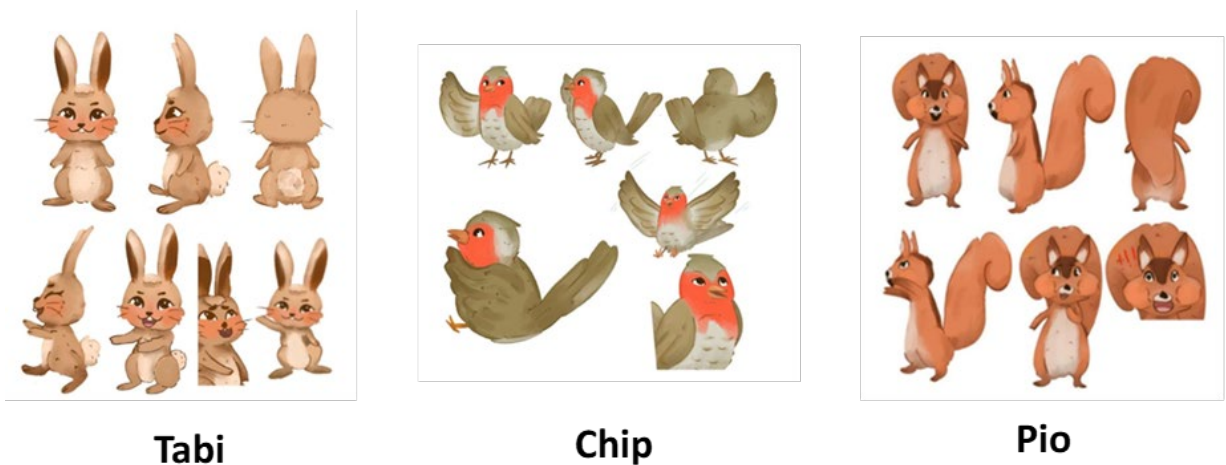
Gambar 9
Sketsa alternatif karakter terpilih tokoh Tata
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Selain tokoh Tata, karakter utama dalam penyampaian cerita ini adalah tokoh kakek Tata yang digambarkan menyerupai kodok merah dewasa yang juga memiliki ciri khas bercak-bercak merah pada tubuhnya. Karakter Kakek memiliki mata yang lembut dan senyuman hangat, mencerminkan peran sebagai sosok orang tua yang penuh kasih sayang. Kakek juga dilengkapi dengan atribut kacamata dan kumis di wajahnya, yang menggambarkan usia tua serta kebijaksanaannya. Berdasarkan alternatif yang telah dipilih, selanjutnya karakter kakek diberi warna sesuai dengan warna kodok merah yang ada di alam, atribut kumisnya diberi warna abu-abu dan kaca mata coklat. Karakter tokoh kakek dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10
Sketsa alternatif karakter terpilih tokoh Kakek
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Selain tokoh Tata dan Kakek, beberapa tokoh lain juga dirancang untuk mendukung penyampaian cerita serta memenuhi kesesuaian gaya visual yang diterapkan pada visualisasi tokoh utama. Pada gambar 11 ditampilkan hasil perancangan karakter pendukung yang terdiri dari karakter Tabi Kelinci, Chip di Burung dan Pio Tupai.



Gambar 11
Karakter pendukung Tabi, Chip dan Pio
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Dari semua karakter tersebut, dapat ditampilkan perbandingan skalatis seperti yang terlihat pada Gambar 12.



Gambar 12
Perbandingan skalatis karakter
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Sketsa Tata Letak

Sketsa tata letak sebuah buku berfungsi sebagai panduan untuk merencanakan dan mengatur penempatan elemen-elemen desain di seluruh buku. Pada tahap ini, tujuan utamanya adalah untuk merancang komposisi yang seimbang secara visual, serta menentukan letak teks, ilustrasi, dan elemen visual lainnya agar buku terlihat lebih menarik dan terstruktur dengan baik. Proses perancangan ini juga meliputi proses pembuatan sketsa awal untuk seluruh bagian isi buku. Secara umum, perbandingan elemen visual dan elemen teks yang ditampilkan dalam buku adalah penggunaan elemen teks sebanyak 20% dan elemen visual 80%. Tampilan sketsa tata letak keseluruhan pada isi buku cerita bergambar ini terlihat pada Gambar 13.



Gambar 13
Tampilan tata letak buku cerita bergambar
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Dalam proses pengaturan tata letak, penataan teks dan ilustrasi didasarkan pada penggunaan sistem grid, yang terdiri dari struktur kolom dan garis dengan tiga elemen utama: kolom, alur (*gutter*), dan margin. Pada tahap ini, perancang menggunakan sistem grid dengan empat kolom. Kolom-kolom tersebut digunakan untuk menyusun teks dan ilustrasi, dengan tujuan menciptakan konsistensi, kejelasan, dan hasil keseluruhan yang rapi. Contoh hasil dari penataan *layout* pada halaman isi bukudapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14
Tampilan tata letak dan pewarnaan buku cerita bergambar
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Hasil Perancangan Buku Cerita Bergambar

Hasil perancangan buku cerita bergambar *Petualangan Tata dan Kakek* ini berukuran 18cm x 23cm, dan memiliki isi keseluruhan yang terdiri dari 39 halaman. Kertas yang digunakan adalah jenis art paper dengan finishing laminasi Glossy. Desain akhir sampul buku yang menampilkan karakter Tata dan kakeknya dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15
Tampilan sampul buku cerita bergambar
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)



Gambar 16
Tampilan isi buku cerita bergambar
(Sumber: Dokumen pribadi, 2024)

Perwakilan hasil akhir dari isi buku keseluruhan ditampilkan pada Gambar 15. Secara keseluruhan, buku cerita bergambar *Petualangan Tata dan Kakek* berisi cerita dari prolog, konflik hingga ke penyelesaian atau akhir cerita. Setiap bagian cerita dilengkapi dengan visualisasi atau gambar yang berperan sebagai pendukung narasi. Cerita ini menyampaikan kehidupan di sebuah kaki gunung yang menjadi tempat tinggal Tata, seekor kodok merah kecil yang ceria, bersama Kakek Kodok yang bijaksana. Setiap hari, Kakek mengajarkan banyak hal kepada Tata. Selain itu, Tata juga sering bermain bersama dengan teman-teman hewannya yaitu Tabi si kelinci, Chip si burung dan Pio si tupai. Namu, pada suatu hari, Tata menyadari bahwa ia hanya memiliki Kakek sebagai keluarga, berbeda dengan hewan lain yang hidup berkelompok. Penasaran akan hal itu, Tata bertanya kepada Kakek tentang keberadaan kodok merah lainnya. Kakek, yang mengetahui kebenaran tentang bencana alam yang dulu memisahkan kodok merah dari hutan, akhirnya menceritakan masa lalu mereka. Ia mengisahkan bagaimana letusan gunung menghancurkan lingkungan mereka, menyisakan hanya Kakek dan Tata. Mendengar hal itu Tata merasa berterimakasih kepada Kakek karena telah menjadi kakek yang baik dan menyelamatkannya. Namun suatu ketika kabar baik muncul, teman Tata chip memberi tahu bahwa ada kodok merah lain di dataran tinggi sana. Tata dan Kakek pun akhirnya memutuskan untuk pergi berpetualang mencari kodok merah lainnya.

Simpulan

Berdasarkan proses penelitian dan perancangan yang telah dilakukan dalam perancangan buku cerita bergambar *Petualangan Tata dan Kakek*, simpulan yang dapat disampaikan adalah bahwa sebuah buku cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi tentang ancaman kepunahan kodok merah sebagai salah satu hewan endemik Pulau Jawa. Buku ini dirancang sebagai solusi kreatif atas masoh terbatasnya media edukatif yang memperkenalkan satwa endemik Indonesia, khususnya kepada anak-anak usia 7–9 tahun. Dengan penggunaan cerita jenis fabel dan visualisasi bergaya kartun yang menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak, buku ini mengangkat isu lingkungan dan konservasi secara menyenangkan dan mudah dipahami. Penggunaan elemen-elemen visual seperti ilustrasi, huruf dan tata letak dirancang secara seimbang agar mudah dipahami anak-anak. Selain memberikan edukasi tentang kodok merah dan pentingnya menjaga ekosistem, buku ini juga dapat menjadi kontribusi dalam bidang Desain Komunikasi Visual sebagai media pembelajaran lingkungan yang menarik dan efektif untuk anak.

Setelah menyelesaikan perancangan buku cerita bergambar ini, penulis menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi acuan atau masukan dalam pengembangan perancangan media serupa di masa mendatang. Dalam merancang media sejenis, pengaturan tata letak dan pemilihan gaya ilustrasi dapat mempertimbangkan perkembangan tren desain sesuai selera anak-anak deangan tetap mempertahankan prinsip keterbacaan dan kejelasan penyampaian pesan. Eksperimen penggunaan gaya visual kartun, semirealistis atau lainnya juga dapat menjadi pembeda selama penggunaannya tetap mempertimbangkan kesuainnya dengan pesan naratif dalam teks. Perancangan tema yang berkaitan dengan objek konservasi lingkungan disarankan tetap melibatkan ahli yang sesuai di bidangnya, seperti peneliti biologi atau teknisi konservasi, agar informasi yang disampaikan akurat, faktual, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. (2022). Identifikasi amfibi ordo anura di Taman Hutan Raya Sultan Thaha Syaifuddin Kabupaten Batanghari Jambi. Universitas Jambi
- Al-idrus, S. Q. M. J., Hikmawati, & Wahyudi. (2015). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan video kartun terhadap hasil belajar fisika siswa kelas xi sman 1 sikur tahun ajaran 2014/2015. *Jurnal Pijar Mipa*, 10(1). <https://doi.org/10.29303/jpm.v10i1.12>
- Anggarini, A., Bangun, D. A. N., & Saripudin, I. (2020). Alternatif model penyusunan mood board sebagai metode berpikir kreatif dalam pengembangan konsep visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 1(1).
- Ardhanariswari, K. A., & Hendariningrum, R. (2014). Desain Layout Dalam Iklan Cetak (Analisis Deskriptif pada Iklan di Majalah Kartini). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(3), 259–266.
- Fadhillah, M. A. (2022). Variasi morfologis kodok jam pasir (*leptophryne borbonica*, tschudi: 1838) di kawasan pegunungan Bromo Tengger Semeru. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Jurnal Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>



- Galingging, R. (2020). Analisis desain cover buku anak ayo sekolah lukisan Aini. *Magenta Official Journal STMK Trisakti*, 4(01), 583–593.
- Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. *Segara Widya : Jurnal Penelitian Seni*, 5. <https://doi.org/10.31091/sw.v5i0.189>
- Januariyansah, S. (2018). Analisis desain logo berdasarkan teori: efektif dan efisien. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Karja, I. W. (2021). Makna warna. *Prosiding Bali Dwipantara Waskita: Seminar Nasional Republik Seni Nusantara*, 1.
- Kusrini, Mardiasuti, A., Hamdiy, A., Yonathan, & Handayani, M. E. (2021). Strategi Rencana Aksi Konservasi Kodok *Leptophryne* di Indonesia 2021-2030.
- Lestari, D. A. S., & Hidayah, N. (2024). Animasi 2 Dimensi Toleransi Beragama Sebagai Media Edukasi Untuk Pembelajaran Anak Usia 6-8 Tahun
- Lutfi, M. C. (2023). Perancangan Ulang Konten Sosial Media Instagram Puncak Sosok Sebagai Media Promosi <https://www.google.co.id/maps/place/Puncak+Sosok/@->
- Miranda, D. (2018). Pengembangan buku cerita berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan kreativitas AUD. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(1), 18–30.
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh media pembelajaran buku cerita bergambar terhadap perkembangan emosional anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra* <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>
- Olesen, J (2013). What are rectangular color schemes and how do you use tetradic colors?. Diakses 20 September 2025 dari <https://www.color-meanings.com/rectangular-tetradic-color-schemes/>.
- Putra, R. W. (2021). Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan. Andi Offset. <https://books.google.co.id/books?id=yQwVEAAQBAJ>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019a). Pengaruh penggunaan buku cerita bergambar terhadap kemampuan berbicara anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan buku menggambar ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1).
- Tenriawaru, E. P. (2014). Implementasi mind mapping dalam kegiatan pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pendidikan karakter. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 85–91.
- Vadilah, N. O.N., Kusuma, N., Rohmadi, D. M., & Khoirul, A. M. (2021). Efektivitas metode cerita bergambar dalam meningkatkan minat baca siswa kelas 2 di SD Negeri Sumber Bandung. www.stitpringsewu.ac.id
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. Bandung. Universitas Telkom, 7