

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERJUDUL HATI DAN TELINGA KELEDAI

Siti Nurul Khofifah, Qisthi Maghfiroh, Hamidah Apriani*¹⁾

Desain Komunikasi Visual, Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka No.58c, Tanjung Barat, Jagakarsa, Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: Hamidah Apriani, hamidahapriani.unindra@gmail.com, Jakarta Selatan, Indonesia

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk pembelajaran moral, mengembangkan kecerdasan emosional, pengembangan keterampilan bahasa dan sastra. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, yaitu peneliti melakukan pendekatan berguna untuk memahami dan menjelaskan fenomena yang kompleks melalui interpretasi mendalam atas data yang diperoleh secara non-numerik. Hasil yang dicapai dalam buku cerita bergambar ini target utama yaitu para pengajar anak-anak TK sebagai bahan *storytelling* dan di dalamnya akan menyampaikan pesan moral dan tanggung jawab. Selanjutnya yaitu bagi anak-anak yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dan pengembangan karakter. Buku cerita bergambar ini membantu dalam pengembangan keterampilan membaca, pemahaman visual, dan literasi bahasa. Cerita-cerita yang didalamnya sering kali membangun hubungan emosional antara pembaca dan karakter, sehingga membantu dalam pengembangan rasa empati. Banyak anak-anak yang sudah minim untuk membaca karena mereka lebih menyukai bermain *handphone* dan menonton *youtube*. Dari apa yang mereka tonton akan menyebabkan hal negatif terjadi seperti meniru perbuatan tidak baik atau berkata tidak sopan. Oleh karena itu buku ini akan dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak-anak dalam melatih minat baca sejak dini dan mempelajari nilai moral yang terkandung dalam cerita buku bergambar ini.

Kata Kunci: bahasa, buku cerita bergambar, minat baca, moral, sastra

Abstract: The purpose of this research is for moral learning, developing emotional intelligence, and developing language and literary skills. The research method used is a qualitative method, in which the researcher uses an approach that is useful for understanding and explaining complex phenomena through in-depth interpretation of non-numerical data. The main target audience for this picture book is kindergarten teachers, who can use it as storytelling material to convey moral messages and responsibility. Furthermore, it is intended for children to assist in the learning process and character development. This picture storybook helps in the development of reading skills, visual comprehension, and language literacy. The stories often build an emotional connection between the reader and the characters, thereby helping to develop a sense of empathy. Many children read very little because they prefer to play with their cell phones and watch YouTube. What they watch can cause negative things to happen, such as imitating bad behavior or using rude language. Therefore, this book will be made as interesting as possible to attract children's attention in order to cultivate an interest in reading from an early age and learn the moral values contained in the stories in this picture book.

Keywords: language, picture story books, interest in reading, morals, literature.

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini mengakibatkan mudahnya informasi dan pengaruh budaya asing yang tidak sesuai masuk ke dalam kehidupan kita (Kurniawan, 2020). Dari perubahan budaya ini tentunya berdampak besar bagi keberlangsungan hidup. Perubahan budaya yang cepat mengubah nilai-nilai dan norma-norma yang dianut oleh masyarakat. Hal ini tentunya akan berdampak pada generasi muda yang mulai mengenal jati diri yaitu seperti moral dan sikap tanggung jawab. Permasalahan pada moral ini terjadi karena adanya konflik antara nilai-nilai yang berbeda atau tindakan yang diambil dan dapat memiliki konsekuensi etis yang beragam. Untuk menghindari hal tersebut dapat dilakukan dengan membuat karya sastra yang di dalamnya mengandung pesan yang kuat untuk para pembacanya contohnya adalah hikayat.

Hikayat adalah salah satu jenis prosa lama yang mengisahkan kehebatan maupun kepahlawanan seseorang lengkap dengan keanehan, kesaktian, serta mukjizat tokoh utama. Menurut Kosasih (2019) dan Ahyar (2019), ciri dominan hikayat yang membedakannya dari prosa modern (cerpen/novel) adalah: istana-sentris: latar cerita selalu berkutat pada kehidupan raja dan kerabat istana, pralogis (kemustahilan): banyak kejadian yang tidak masuk akal (contoh: manusia keluar dari gendang, bisa terbang), statis: pola penceritaan cenderung tetap dan klise, anonim: pengarangnya tidak diketahui, karena cerita dianggap milik bersama (komunal), dan arkais: menggunakan bahasa Melayu klasik yang sudah jarang dipakai (contoh: *hatta*, *syahdan*, *sebermula*).

Hikayat adalah sebuah genre sastra naratif yang memiliki akar tradisi sastra dalam konteks masyarakat Melayu dan Islam (Hadi, 2015). Hikayat sarat dengan nilai religius (khususnya Islam setelah masuknya pengaruh Arab-Persia) dan nilai moral. Solihati (2020) menekankan bahwa hikayat berfungsi sebagai *role model* perilaku melalui tokoh protagonis yang sabar dan taat. Hikayat memiliki fungsi sebagai bahan perenungan kehidupan manusia, salah satunya sebagai penyampaian pesan moral dan juga banyak cerita hikmah didalamnya. Hikayat yang dimaksud adalah Hikayat Kalilah dan Dimnah.

Hikayat Kalilah dan Dimnah berisi banyak kumpulan cerita-cerita hikmah yang sering digunakan sebagai media pengajaran moral manusia (Kurniawan, 2020). Hikayat Kalilah dan Dimnah adalah salah satu karya sastra masa lampau populer, baik yang ditulis maupun disalin dalam berbagai versi dan ke berbagai ragam bahasa. Hikayat kalilah dan Dimnah merupakan cerita lama yang sarat dengan nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya (Hadi, 2015). Hikayat Kalilah dan Dimnah berasal dari cerita-cerita hewan yang berbicara dan bertindak seperti manusia, Hikayat Kalilah dan Dimnah telah menjadi warisan sastra yang bernilai.

Latar belakang sejarah *Hikayat Kalilah dan Dimnah* bermula dari inisiatif filsuf Bedapa dalam memberikan nasihat kepada Raja India, Debsyalem. Peristiwa ini merepresentasikan sebuah keberanian moral dalam menyampaikan kritik konstruktif terhadap penguasa, yang dianggap sebagai preseden langka dalam konteks sosiopolitik masa itu maupun masa kini (Ibn al-Muqaffa', 2018). Bedapa mengambil risiko tinggi demi melakukan koreksi terhadap pola kepemimpinan Raja Debsyalem yang cenderung tiranik dan otoriter. Sebagai respons atas kritik tersebut, Raja Debsyalem segera menjatuhkan sanksi berat kepada Bedapa. Sanksi tersebut berupa penahanan fisik yang diikuti oleh vonis hukuman mati melalui penyaliban.

Namun, eksekusi terhadap Bedapa pada akhirnya dibatalkan setelah Raja Debsyalem melakukan kontemplasi mendalam atas argumen yang disampaikan. Perubahan perspektif raja ini tidak hanya berimplikasi pada pembebasan Bedapa dari tahanan, tetapi juga munculnya mandat untuk mendokumentasikan pemikiran-pemikiran tersebut secara tertulis. Bedapa

merealisasikan tugas penyusunan naskah tersebut dalam kurun waktu satu tahun, yang kemudian diberi judul *Kalilah wa Dimnah*.

Pasca-memahami nasihat Bedapa yang termuat dalam naskah *Kalilah wa Dimnah*, Raja Debsyalem mengalami transformasi karakter yang signifikan dengan mengadopsi prinsip kebenaran dan keadilan dalam kepemimpinannya. Mengingat nilai strategis isi naskah tersebut, Raja menerapkan protokol penyimpanan ketat di perpustakaan kerajaan. Larangan keras disertai sanksi tegas diberlakukan guna mencegah distribusi naskah tanpa izin, khususnya ke luar wilayah India. Dalam jangka panjang, naskah ini terpreservasi di lingkungan istana dan menjadi literatur kajian wajib bagi para penguasa India.

Secara substansial, *Kalilah wa Dimnah* merupakan karya sastra berisi kompilasi legenda dan narasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan filosofis secara strategis. Secara metodologis, karya ini menggunakan pendekatan alegori fabel, di mana karakter hewan digunakan untuk merepresentasikan perilaku manusia atau kondisi sosiopolitik tertentu. Penggunaan simbolisme hewan ini bertujuan untuk menyampaikan kritik atau nasihat secara implisit, sehingga menghindari konfrontasi langsung atau penyebutan eksplisit terhadap tokoh-tokoh nyata.

Berdasarkan buku Hikayat Kalilah dan Dimnah inilah penulis mencoba merancang sebagai buku cerita bergambar, khususnya untuk guru dan anak-anak sekolah dasar dengan judul “Hati dan Telinga Keledai”. Sebagai literatur fabel, naskah ini memuat berbagai kisah alegoris. Salah satu implementasi dari gaya penceritaan alegoris ini terdapat dalam kisah *Hati dan Telinga Keledai*. Kisah *Hati dan Telinga Keledai* menarasikan dinamika relasi antara singa dan serigala, dengan fokus utama pada upaya serigala memfasilitasi pengadaan seekor keledai yang dipercaya sebagai sarana penyembuhan bagi penyakit singa (Iswati, 2002).

Alasan mengambil cerita ini karena di dalamnya terkandung banyak pesan moral seperti, persahabatan, memilih teman yang bijak, serta elemen cerita yang menarik dan konflik yang menegangkan. Singa dan serigala juga terkenal binatang yang sama-sama kuat dalam rimba. Namun di cerita ini mereka bersahabat dan saling membantu, walaupun akhirnya serigala mengkhianati singa.

Dalam membuat buku cerita tentunya terdapat masalah media yaitu, kurangnya pembaharuan atau revitalisasi mengenai Hikayat Kalilah dan Dimnah di masa kini. Keterbatasan akses karena tidak banyak diajarkan di sekolah atau universitas, dan edisi cetaknya mungkin sulit ditemukan di perpustakaan umum atau toko buku. Ketidakfamiliaran dengan warisan sastra melayu juga menjadi masalah media karena minat masyarakat saat ini lebih tertuju pada sastra modern atau karya kontemporer, dan sastra klasik seperti Hikayat Kalilah dan Dimnah mungkin terlewatkan. Perubahan minat pembaca seiring waktu dapat menyebabkan kurangnya perhatian terhadap karya-karya klasik.

Dukungan visual sangat penting dalam membuat buku cerita bergambar karena membantu memperkuat narasi, memikat perhatian pembaca, dan memahami pesan moral. Beberapa bentuk dukungan visual yaitu dengan gambar atau ilustrasi yang berwarna dan menarik dapat menambah daya tarik visual dalam membuat buku lebih menarik bagi pembaca, desain halaman yang baik dapat meningkatkan pengalaman membaca, pemilihan jenis, ukuran dan penempatan huruf atau teks dapat memainkan peran penting dalam menciptakan suasana cerita, serta menjaga konsistensi gaya visual sepanjang buku.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang Buku Cerita Bergambar Hikayat Kalilah dan Dimnah yang Berjudul *Hati dan Telinga Keledai* bertujuan sebagai pembelajaran moral, mengembangkan kecerdasan emosional, pengembangan keterampilan bahasa dan sastra, serta

sebagai hiburan untuk anak-anak berusia 10 - 15 tahun, serta sebagai bahan pengajaran guru pada anak usia dini dalam bentuk *storytelling*.

Konsep Media

Buku cerita bergambar adalah buku yang dirancang khusus untuk guru atau anak-anak yang menikmati cerita dengan ilustrasi visual. Buku-buku ini biasanya berisi cerita naratif yang disertai dengan gambar atau ilustrasi yang mendukung cerita tersebut. Tujuannya adalah untuk menggabungkan teks dan gambar sehingga membantu pembaca, terutama anak-anak dalam memahami cerita, membangun imajinasi, dan meningkatkan pemahaman dalam membaca.

Buku cerita bergambar merupakan media komunikasi berbentuk buku berjilid yang menyajikan narasi atau dongeng dengan dukungan elemen visual. Integrasi gambar tersebut berfungsi untuk memperjelas teks serta memfasilitasi pemahaman pembaca terhadap objek dalam cerita (Aprilia, 2018).

Seorang desain grafis untuk memulai proses ilustrasi dan membuat karakter khusus yaitu dengan mengamati hal-hal yang ada di sekitar, atau mencari ide dengan *browsing* atau melihat-lihat referensi dari seniman, ilustrator lainnya, bisa juga melihat dari *pinterest* atau *behance* dan sebagainya. Terkadang apa yang terlintas bisa menjadi ide dalam membuat karakter, kemudian di tuangkan ide tersebut di kertas atau *handphone*. Untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut, dengan membuat sketsa maupun mengembangkan secara konsep dan tampilan visualnya. Inspirasi dalam menciptakan karakter bisa dari kehidupan sehari-hari, atau bisa juga dari keunikan Indonesia, seperti makanan khas suatu daerah, angkutan umum, hewan-hewan, dan sebagainya.

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini yang diambil dari Hikayat Kalilah dan Dimnah berjudul *Hati dan Telinga Keledai* sebagai bahan pembelajaran untuk anak-anak agar dapat memahami lebih dalam mengenai moral, tanggung jawab, dan mengenalkan bahasa dan sastra. Ukuran buku cerita bergambar kisah “Hati dan Telinga Keledai” adalah 18x23cm dengan posisi *potrait*. Buku ini akan di buat *soft cover* menggunakan kertas ivory dan isi menggunakan kertas *matte paper* yang akan di cetak dua sisi atau bolak-balik.

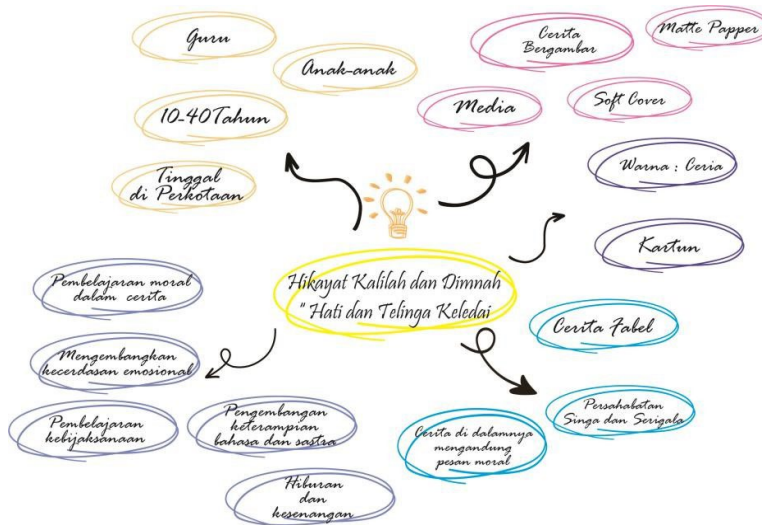
Buku cerita bergambar *Hati dan Telinga Keledai* ini berisi tentang persahabatan Singa dan Serigala. Singa yang sedang sakit membuat Serigala tidak tega melihatnya. Lalu, apa yang dilakukan Serigala melihat sahabatnya yang sedang sakit? Tokoh, buku cerita bergambar ini memiliki beberapa tokoh yaitu, singa, serigala, keledai, dan tupai.

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini yang berjudul *Hati dan Telinga Keledai* yang mengisahkan persahabatan Singa dan Serigala. Sang Serigala melihat Singa yang sedang lemah karena sakit membuat Serigala menjadi iba dan ingin mencari obat demi kesembuhan sahabatnya. Buku ini tentunya tidak lepas dari teori-teori yang terkandung dalam Desain Komunikasi Visual.

Teori Desain Komunikasi Visual tentunya menerapkan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang bertujuan agar buku cerita bergambar yang akan disampaikan ke masyarakat lebih jelas dan mudah dimengerti. Selain itu informasi yang disampaikan sesuai apa yang di targetkan. Dalam proses ini diawali dengan penyusunan konsep visual dengan membuat *mind mapping* guna mengetahui pemetaan objek perancangan dan membuat *moodboard* sebagai referensi atau acuan yang akan di gunakan.

Mind Mapping merupakan metode mencatat yang mengoptimalkan daya imajinatif (Wulandari, Rike, 2019). Dalam *mind mapping* ini akan dilakukan pemetaan pikiran dengan

teknik visual untuk mempresentasikan ide-ide dan konsep buku cerita bergambar yang akan dirancang, seperti ditampilkan pada Gambar 1.



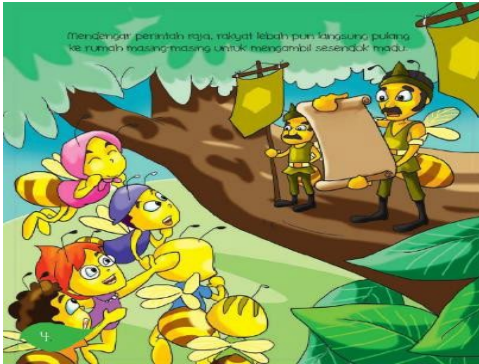
Gambar 1
Mind Mapping



Gambar 2
Moodboard

Gambar 2 memperlihatkan *moodboard* yang bertujuan sebagai referensi atau acuan dalam pembuatan buku cerita bergambar berjudul *Hati dan Telinga Keledai*. Dengan adanya *moodboard* ini memudahkan penulis untuk membuat buku cerita bergambar yang menarik, sehingga diminati oleh khalayak.

Penggunaan gaya ilustrasi kartun dinilai efektif dalam menarik atensi visual, khususnya pada segmen audiens anak-anak. Secara teoretis, kartun didefinisikan sebagai bentuk gambar yang bersifat representatif dan simbolik, yang mencakup elemen satire, parodi, serta humor (Janottama, 2017). Gaya ilustrasi kartun menggunakan latar belakang yang berulang atau simbolis untuk menekankan cerita. Ilustrasi dalam cerita bergambar merupakan bagian penting yang membantu menghidupkan cerita dan membuatnya lebih menarik bagi pembaca.



Gambar 3
Gaya Ilustrasi Kartun

Gambar 3 memperlihatkan contoh gaya ilustrasi kartun yang dapat dijadikan sumber referensi untuk membuat buku cerita bergambar. Desain karakter dalam gaya kartun menitikberatkan pada aksentuasi fitur wajah dan fleksibilitas proporsi tubuh untuk memperkuat narasi visual. Fitur wajah, khususnya mata, sering kali dipresentasikan dengan dimensi yang diperbesar dan bentuk yang bervariasi guna meningkatkan daya ekspresi. Selain artikulasi mulut, penggunaan alis berperan sebagai aksentuator emosional yang krusial dalam komunikasi non-verbal karakter. Lebih lanjut, variabilitas proporsi tubuh dan penerapan gestur yang dinamis berfungsi untuk merepresentasikan aksi serta identitas kepribadian karakter secara efektif. Gaya ilustrasi dari karakter tokoh singa, serigala, keledai dan tupai ditampilkan pada Gambar 4, Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7.



Gambar 4
Gaya Ilustrasi Karakter Singa



Gambar 5
Gaya Ilustrasi Karakter Serigala



Gambar 6
Gaya Ilustrasi Karakter Keledai



Gambar 7
Gaya Ilustrasi Karakter Tupai

Untuk tipografi menggunakan font sans-serif. Sans serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki sirip diujungnya. Sans serif cenderung digunakan untuk hal-hal yang semi formal dan santai (Alkahfi Genio Haidar, 2016). Font yang akan digunakan dalam merancang buku cerita bergambar ini yaitu font poppins untuk teks isi dalam buku cerita bergambar. Pada judul buku font yang digunakan adalah *itikaf free* seperti yang ditampilkan pada Gambar 8 dan Gambar 9.

Font name: Poppins
Version: Version 3.200;PS 1.000;hotconv 16.6.54;makeotf.lib2.5.65590
OpenType Layout, Digitally Signed, PostScript Outlines

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,; ' " (!?) +-* / =

12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Gambar 8
Font Poppins

Font name: Itikaf FREE
Version: Version 1.000
OpenType Layout, PostScript Outlines

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.,; ' " (!?) +-* / =

12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

18 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

24 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Gambar 9
Font Itikaf Free



This work is licensed under a CC-BY-NC

Warna menambah makna yang luar biasa dalam berkomunikasi terutama dalam pesan visual (Purbasari, Mita, 2014).Warna–warna yang digunakan adalah warna campuran seperti warna panas dan warna dingin. Kombinasi warna-warna panas memberi kesan energik, agresif, aktif, dan dinamis. Sedangkan warna dingin memberi kesan tenang, kesejukan dan menggambarkan dedaunan yang rindang. Contoh warna panas seperti *orange*,coklat. Contoh warna dingin adalah hijau dan biru muda, seperti yang ditampilkan pada Gambar 10.



Gambar 10
Warna Panas dan Dingin

Konsep Perancangan

Membuat *cover* buku cerita bergambar sangat penting untuk menarik perhatian pembaca potensial dan memberikan gambaran tentang isi cerita. Pada perancangan *cover* buku cerita bergambar *Hati dan Telinga Keledai* dilakukan secara digital dengan menggunakan aplikasi *photoshop*. Pada *cover* terdapat latar hutan, dan untuk bagian depan terdapat ilustrasi hati dan telinga seekor keledai, lalu pada bagian atas terdapat judul buku.

Bagian belakang *cover* terdapat potongan cerita pada buku, dan ditambah dengan tokoh singa, serigala, dan tupai untuk pengenalan tokoh. Lalu, pada bagian tengah buku atau punggung buku diberikan judul buku cerita bergambar. *Cover* ini akan dicetak dalam bentuk *portrait* menggunakan *soft cover* berbahan *ivory* seperti ditampilkan pada Gambar 11.



Gambar 11
Gambar Cover Buku



Gambar 12
Aplikasi Pembuatan Cover

Gambar 12 memperlihatkan aplikasi yang digunakan untuk membuat cover buku cerita bergambar ini.

Desain Karakter

Desain karakter untuk perancangan buku cerita bergambar ini dibuat secara digital menggunakan aplikasi *photoshop*. Karakter ini dibuat dengan sekreatif mungkin agar menarik perhatian para pembaca.

Tokoh 1

1. Referensi Karakter Tokoh 1

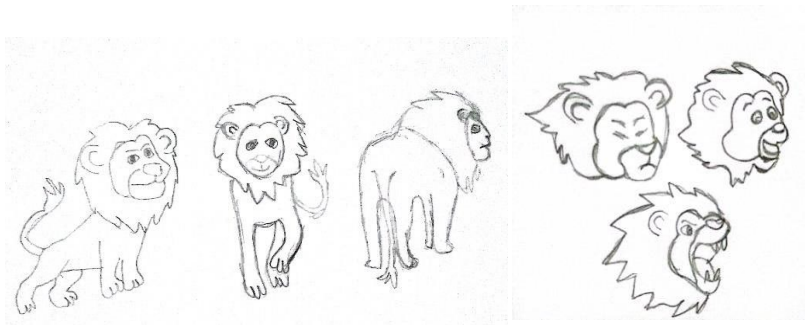


Gambar 13
Referensi Tokoh Singa

Gambar 13 memperlihatkan referensi karakter tokoh singa pada buku cerita bergambar berjudul *Hati dan Telinga Keledai*.

2. Sketsa Tampilan Karakter Terpilih





Gambar 14
Sketsa Gestur dan Ekspresi Tokoh Singa

Gambar 14 memperlihatkan tampilan karakter singa terpilih dibuat secara manual dan terdapat sketsa ekspresi serta tiga gestur tampak samping, depan, dan belakang.

Tokoh 2

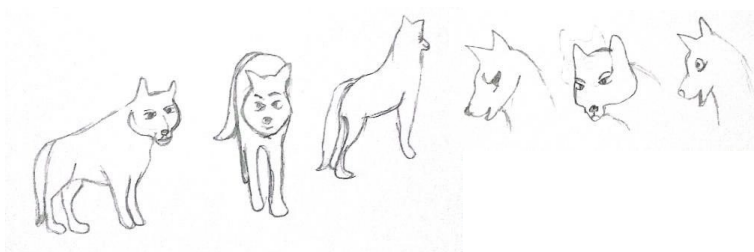
1. Referensi Karakter Tokoh 2



Gambar 15
Referensi Tokoh Serigala

Gambar 15 memperlihatkan referensi karakter tokoh serigala pada buku cerita bergambar berjudul *Hati dan Telinga Keledai*.

2. Sketsa Tampilan Karakter Terpilih



Gambar 16
Sketsa Gestur dan Ekspresi Tokoh Serigala

Gambar 16 memperlihatkan tampilan karakter serigala terpilih dibuat secara manual dan terdapat sketsa ekspresi serta tiga gestur tampak samping, depan, dan belakang.

Tokoh 3

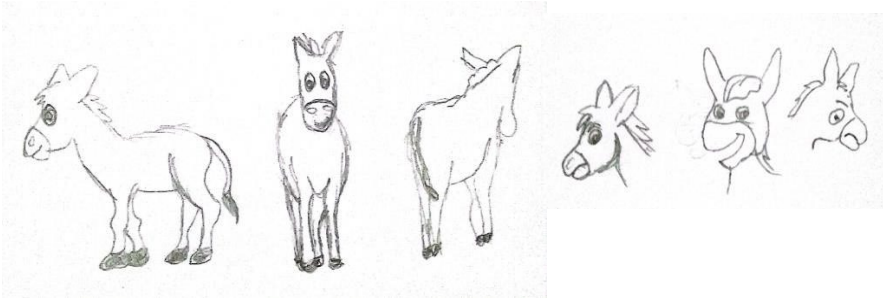
1. Referensi Karakter Tokoh 3



Gambar 17
Referensi Tokoh Keledai

Gambar 17 memperlihatkan referensi karakter tokoh keledai pada buku cerita bergambar berjudul *Hati dan Telinga Keledai*.

2. Sketsa Tampilan Karakter Terpilih



Gambar 18
Sketsa Gestur dan Ekspresi Tokoh Keledai

Gambar 18 memperlihatkan tampilan karakter keledai terpilih dibuat secara manual dan terdapat sketsa ekspresi serta tiga gestur tampak samping, depan dan belakang.

Tokoh 4

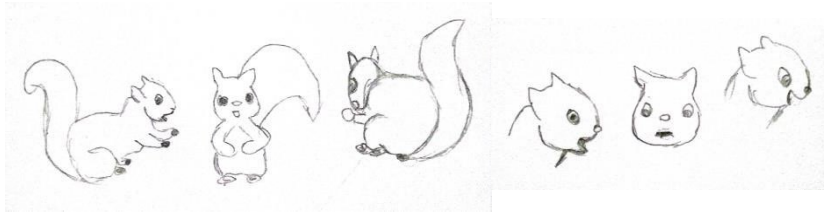
1. Referensi Karakter Tokoh 4



Gambar 19
Referensi Karakter Tokoh Tupai

Gambar 19 memperlihatkan referensi karakter tokoh tupai pada buku cerita bergambar berjudul *Hati dan Telinga Keledai*.

2. Sketsa Tampilan Karakter Terpilih

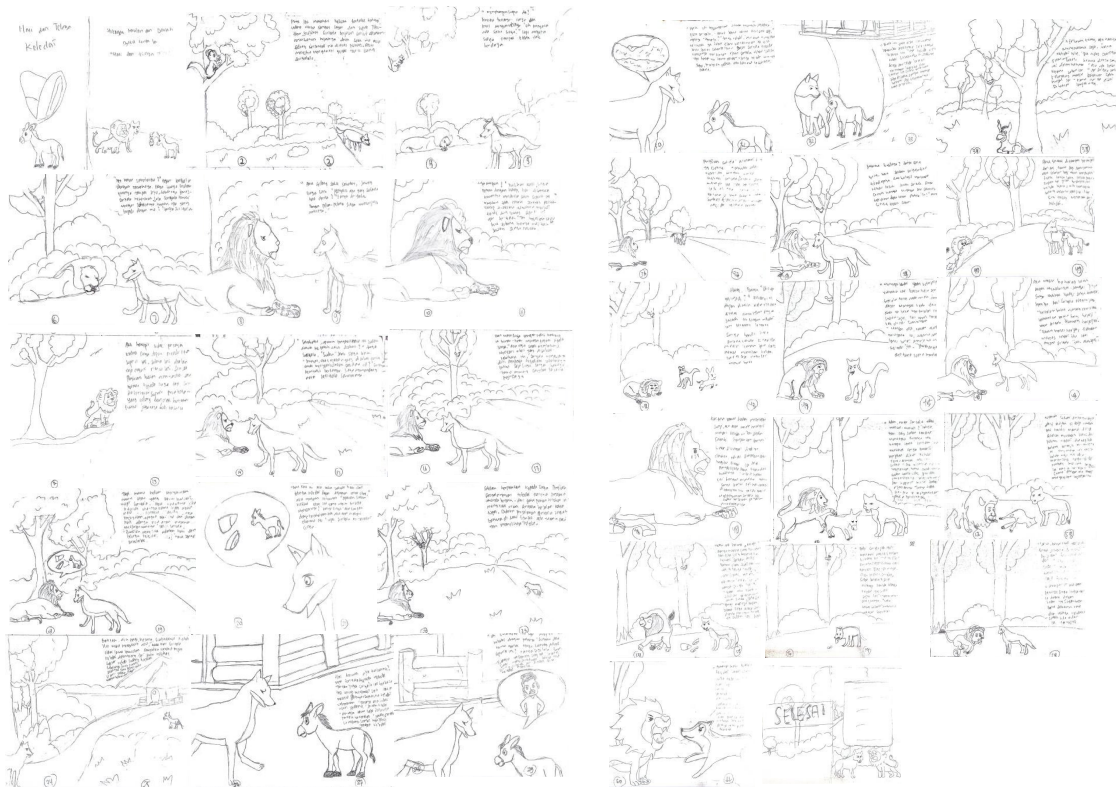


Gambar 20
Sketsa Gestur dan Ekspresi Tokoh Tupai

Gambar 20 memperlihatkan tampilan karakter tupai terpilih dibuat secara manual dan terdapat sketsa ekspresi serta tiga gestur tampak samping, depan dan belakang.

Sketsa Manual Tata Letak (*Layout*)

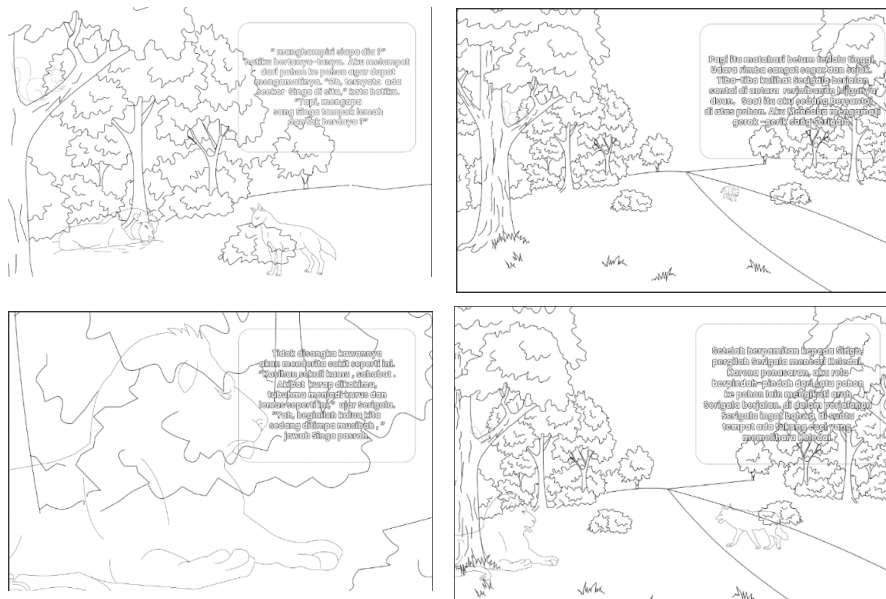
Berikut adalah sketsa secara manual yang telah dibuat.



Gambar 21
Sketsa Manual Tata Letak

Gambar 21 memperlihatkan sketsa tata letak yang dibuat secara manual, merupakan konsep dalam pembuatan buku cerita bergambar ini.

Sketsa Ilustrasi Cergam



Gambar 22
Sketsa Ilustrasi Cergam

Gambar 22 memperlihatkan sketsa ilustrasi dibuat secara digital, dan yang tertera diatas merupakan beberapa potongan cerita dalam buku cerita bergambar ini. Sementara itu, Gambar 23 di bawah memperlihatkan pewarnaan yang sudah diaplikasikan pada buku cerita bergambar ini.



Gambar 23
Pewarnaan

Tampilan Tata Letak

Tata letak dalam buku cerita bergambar sangat penting untuk memastikan alur cerita dapat diikuti dengan mudah dan setiap elemen visual serta teks berfungsi dengan baik. Tata letak berfungsi untuk memastikan alur cerita yang jelas dan menarik.

Dengan mengikuti prinsip-prinsip dan langkah-langkah mengenai tata letak, akan mempermudah dalam merancang buku cerita bergambar yang efektif, menarik, dan mudah diikuti oleh pembaca. Tata letak yang baik akan meningkatkan pengalaman pembaca dan membuat cerita lebih hidup, seperti ditampilkan pada Gambar 24.



Gambar 24
Tampilan Tata Letak

Hasil Perancangan

Spesifikasi Media Utama

Spesifikasi media buku cerita bergambar yang berjudul *Hati dan Telinga Keledai* meliputi:

1. Spesifikasi Teknis Media

Pada perancangan buku cerita bergambar Hikayat Kalilah dan Dimnah yang berjudul *Hati dan Telinga Keledai* ini memiliki spesifikasi ukuran 18x23 cm dengan posisi *landscape* yang akan di cetak menggunakan *soft cover* pada *cover* dan isi menggunakan *mattepaper*.

2. Skala Gambar Hasil Perancangan

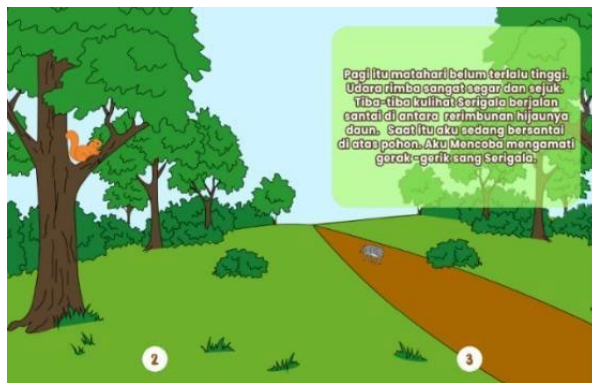
Pada perancangan buku cerita bergambar Hikayat Kalilah dan Dimnah yang berjudul *Hati dan Telinga Keledai* menggunakan skala 1:1. Berikut adalah skala desain perancangan dan *mockup* hasil perancangan yang telah di buat, seperti ditampilkan pada Gambar 25.



Gambar 25
Mockup Buku Cergam

3. Hasil Perancangan Media Utama Bagian Awal

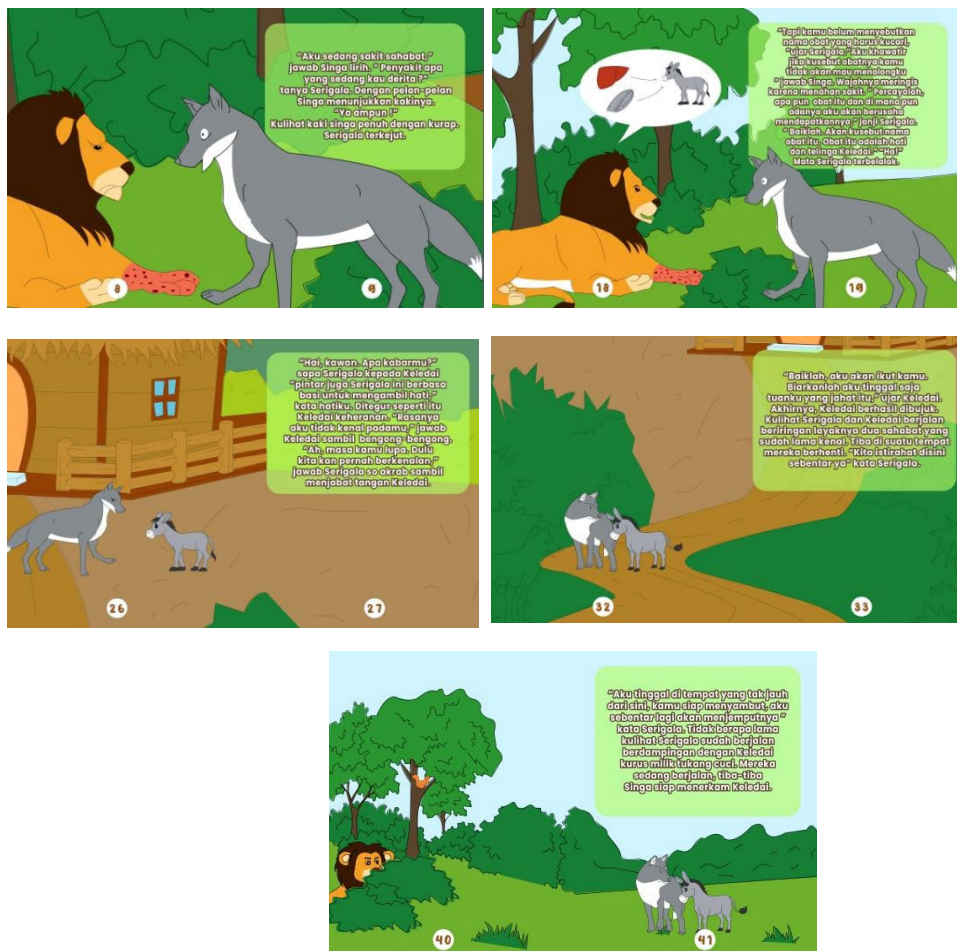




Gambar 26
Bagian Awal Buku Cerita Bergambar

Gambar 26 memperlihatkan hasil perancangan media utama pada bagian awal menampilkan cover dan karakter dalam buku.

Bagian Isi



Gambar 27
Bagian isi Buku Cerita Bergambar

Gambar 27 memperlihatkan bagian isi yang menggambarkan pertemuan singa dan serigala, serigala dengan keledai yang merupakan klimaks dari cerita yang terdapat dalam buku cerita bergambar.

Bagian Penutup



Gambar 28
Bagian Penutup Buku Cerita Bergambar

Gambar 28 memperlihatkan bagian penutup yang menggambarkan percakapan singa dan serigala, singa tampak marah dan terkejut karena hati dan telinga keledai tidak ada. Bagian ini menjadi penutup dalam buku cerita bergambar ini.

Simpulan

Melalui penelitian dan perancangan buku cerita bergambar yang berjudul *Hati dan Telinga Keledai* dapat diambil kesimpulan yaitu, cerita ini merupakan salah satu cerita yang di dalamnya terkandung Hikayat Kalilah dan Dimnah yang dimana di era modern ini jarang dikenal di kalangan masyarakat. Solusi yang dapat dilakukan adalah dengan merancang buku cerita bergambar yang nantinya bisa memperkenalkan karya sastra lama pada Masyarakat khususnya para guru dan anak-anak tentang Hikayat Kalilah dan Dimnah yang akan dibuat dalam versi cerita hewan. Karakteristik dengan menggabungkan teks dan visual yang dibuat dengan menarik, merupakan aspek penting pada Desain Komunikasi Visual dalam menyampaikan pesan.

Tujuan dari penelitian ini sebagai media dalam memperkenalkan Kembali karya sastra lama pada Hikayat Kalilah dan Dimnah, dan menciptakan generasi penerus dengan perilaku yang baik dan bertanggung jawab. Buku ini dapat menciptakan pengalaman visual bagi pembaca, dan berhubungan erat dengan teori Desain Komunikasi Visual, melalui aspek penerapan kekuatan visual, komunikasi visual, penggunaan media, estetika, seni visual dan interaksi dengan pembaca.

Dalam perancangan ini, peneliti berhasil membuat buku Cerita Bergambar berjumlah 64 halaman dengan ukuran 18x23 cm dalam posisi *potrait*. Analisis khalayak yang telah ditetapkan untuk pembaca buku ini adalah para guru dan anak-anak sekolah dasar yang berusia 10 - 40 tahun yang tinggal di perkotaan seperti Jabodetabek dengan status ekonomi menengah keatas, jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Elemen desain yang digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah garis, warna, bentuk, komposisi, gaya visual, pemilihan huruf dan tata letak. Media pendukung utama dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah poster, *x banner*, dan pin yang akan dipamerkan pada acara pentas seni SDN Cilangkap 01 dan acara penerimaan siswa baru TK Mawar Cilangkap. Pada *merchandise* yang dibuat untuk perancangan ini adalah mug dan stiker.

Daftar Pustaka

- Ahyar, J. (2019). Apa itu sastra: Jenis-jenis karya sastra dan bagaimanakah cara menulis dan mengapresiasi sastra. Deepublish.
- Aprilia, N. (2018). Perkembangan buku cerita bergambar berbasis pendidikan lingkungan hidup untuk pembelajaran membaca di kelas II SD. Universitas Jambi.
- Hadi, D. C. (2015). Pengembangan bahan ajar memahami hikayat bermuatan nilai-nilai moral untuk peserta didik SMA/MA. Universitas Negeri Semarang.
- Ibn al-Muqaffa'. (2018). Hikayat Kalilah dan Dimnah (G. Komandoko, Penerj.; A. Y. Elga, Ed.). DIVA Press.
- Iswati, E. (2002). Tujuh cerita dari rimba belantara. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Janottama, I. P. A. (2017). Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali. Institut Seni Indonesia Denpasar.
- Kosasih, E. (2019). Jenis-jenis teks: Fungsi, struktur, dan kaidah kebahasaan. Yrama Widya.
- Kurniawan, D. A., & Wirajaya, A. Y. (2020). Hikayat Kalilah dan Damina: Sebuah cerminan model pengajaran moral melalui cerita hikmah. Universitas Sebelas Maret.
- Purbasari, M. (2014). Warna dingin si pemberi nyaman. Binus University.
- Solihati, N. (2020). Pendidikan karakter dalam sastra Melayu klasik. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra.
- Wulandari, R. (2019). Mind mapping dalam pembelajaran meringkas teks legenda di SMPN 1 Batangan. Universitas Negeri Semarang.