

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Buku sebagai media pembelajaran, meskipun teknologi kian berkembang pesat sampai sekarang, nyatanya buku masih menjadi media pembelajaran yang digunakan hingga sekarang. Saat ini buku terus berkembang tidak hanya terbatas pada buku pengetahuan atau edukasi tetapi juga muncul buku bacaan hiburan mulai dari komik, novel, buku cerita bergambar, dan sebagainya. Bacaan menghibur tersebut adalah bacaan yang mudah kita temukan hampir di setiap toko buku di Indonesia. Meskipun tujuan buku komik, novel, dan buku cerita bergambar hadir untuk menghibur, ada juga pesan atau nilai moral kehidupan yang disampaikan lewat cerita buku tersebut. Begitu juga dengan buku cerita anak bergambar. Buku cerita anak merupakan salah satu media efektif untuk memperkenalkan dan menanamkan berbagai nilai-nilai baik dalam kehidupan. Oleh sebab itu Super5 hadir membawa konten menarik untuk anak-anak usia PAUD. Walau pada usia tersebut yaitu 2-5 tahun sang anak mungkin belum memahami betul apa arti bacaannya, membacakan buku cerita kepada anak dapat melatih keterampilan berbahasa. Secara tidak langsung anak akan belajar mengerti melalui intonasi dan emosi yang disampaikan pembacanya.

Peran industri kreatif lokal sangatlah penting dalam mendukung tumbuh kembang generasi muda, mereka yang berada dalam dunia industri kreatif lokal banyak sekali menerbitkan buku-buku anak yang berkualitas, namun tetap memperhatikan sisi inovasi. Beberapa contoh inovasi yang ada adalah terbitnya buku edukasi anak dengan ilustrasi yang menarik. Salah satu contoh, adalah buku Sopan Santun, Ensiklopedia Balita Cerdas, oleh Valerie Guidoxada. Sesuai nama penulisnya, buku ini memang berasal dari Perancis. Isinya bercerita bagaimana sopan santun yang benar di dalam kehidupan sehari-hari. Diberi contoh nyata sehingga anak-anak mudah untuk memahaminya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk membuat sebuah buku edukasi anak yang jalan ceritanya terinspirasi dari program edukasi anak yang dikelola oleh CBN (Cahaya Bagi Negeri) yaitu program Super5 yang berjudul “PERANCANGAN ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK EDUKASI AKU PUNYA TEMAN BARU SUPER5”. Yayasan Cahaya Bagi Negeri sendiri merupakan Lembaga yang berfokus pada Pendidikan karakter kristiani tidak hanya kepada anak anak, tetapi juga pada remaja dan orang dewasa. Beberapa program tersebut dapat dijumpai disiaran Tv Nasional seperti Super youth untuk anak remaja, Superbook untuk anak anak usia 6 sampai 12 tahun dan juga program Solusi untuk orang dewasa.

Oleh sebab itu CBN berinisiatif mengembangkan sebuah program untuk anak anak usia PAUD yang di beri nama Super5. Super5 menghadirkan cerita dan edukasi yang menarik untuk ditonton anak-anak dan dijadikan sarana penyampaian kurikulum edukasional sekolah yang berfokus pada anak usia PAUD. Melalui program ini diharapkan dapat membantu orang tua dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan pesan moral yang ingin diajarkan sejak dini. Diharapkan melalui dibuatnya buku ini dapat membantu program Super5 untuk mengedukasi anak anak melalui sekolah sekolah Kristen yang dinaungi oleh CBN.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang ilustrasi yang menarik dan sesuai untuk anak anak usia PAUD?
2. Bagaimana merancang cerita pendek yang menarik untuk buku cerita anak edukasi?
3. Bagaimana merancang media promosi yang efektif sebagai pendukung buku program super5?

1.3. Batasan Masalah

Karena terbatasnya biaya, waktu, dan tenaga serta keterbatasan pengetahuan baik teori maupun metode penelitiannya maka penulis membuat batasan masalah pada perancangan cerita pendek bertema pengajaran pesan moral kepada anak.

1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan

1. Menyalurkan dan meningkatkan kreativitas penulis sebagai ilustrator dalam membuat karya yang sesuai dengan anak usia PAUD.
2. Membangun apresiasi masyarakat untuk mendukung edukasi anak Indonesia.
3. Membuat dan memperkenalkan buku cerita anak edukasi sebagai media visual dalam aktifitas pembelajaran sekolah anak usia PAUD.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data untuk pengantar tugas akhir penulis secara langsung terlibat pada proses produksi program *super5* semenjak tahun 2020 sebagai *script writer* dan juga *art director assistant* pada proses *shooting* video, materi yang digunakan juga disesuaikan dengan syllabus Pendidikan anak usia PAUD, selain itu penulis juga diberikan tanggung jawab dalam memerankan karakter boneka *ira*, berikut beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan penulis :

A. Kepustakaan

Membaca dan mengumpulkan data dari berbagai artikel, sumber, dan buku yang membahas mengenai ilustrasi, serta mengamati dan mempelajari buku cerita yang sejenis.

B. Observasi

Penulis melakukan observasi ke toko buku dan observasi selama kegiatan *shooting* dan berlangsung pembuatan *script* yang bekerja sama dengan bidang edukasi.

C. Wawancara

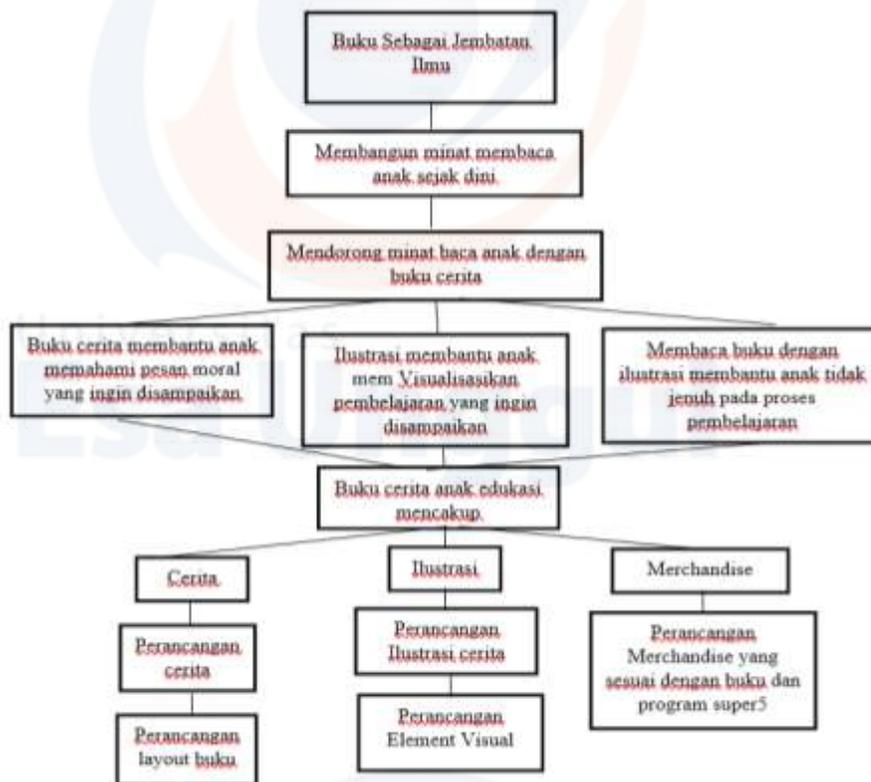
Penulis melakukan wawancara dengan Produser, *Script writer* dan edukasi anak Super5 sehingga penulis dapat menyampaikan dengan baik pesan moral dan pembelajaran dengan baik yang akan dituangkan dalam bentuk ilustrasi buku. Berikut beberapa orang yang penulis wawancarai :

1. Susana Sрни sebagai bagian edukasi program Super5
Beliau merupakan kepala bidang edukasi yang berkomunikasi langsung dengan pihak kementrian pendidikan wawancara ini dilakukan sebagai bahan pengumpulan data tentang apa saja yang dibutuhkan anak-anak, apa yang boleh ada dan tidak boleh ada didalam buku cerita anak usia PAUD.
2. Maria Evalina sebagai desain grafis program Super5
Beliau selaku rekan kerja desain grafis, yang sering membantu penulis memberikan saran dalam pembuatan gambar buku ini.
3. Agnes Yosana sebagai produser program Super5
Beliau selaku produser utama, wawancara dilakukan sebagai bagian dari konsultasi materi yang penulis siapkan.
4. Tirza Christin sebagai manager program Super5
Beliau selaku pengarah adegan syuting Super5, wawancara penulis lakukan untuk konsultasi dan perihal perizinan formal penggunaan project Super5 sebagai bahan Tugas Akhir penulis. Contohnya ijin penggunaan logo dan pemutaran video saat sidang.
5. Michael Yung sebagai produser program Super5
Beliau selaku produser junior, wawancara dilakukan guna mengumpulkan data. Melalui ini juga penulis mendapat beberapa saran yang baik dari beliau.
6. Gada Eklesia Ebenhaezer sebagai pemeran karakter Roki Super5
Beliau selaku pemegang karakter roki, wawancara dilakukan untuk menggali data untuk lebih mengenal lagi karakter roki yang diceritakan sebagai orang papua.
7. Nadia Andarini Yahya sebagai pemeran karakter Beeboot Super5
Beliau selaku senior pelakon boneka beeboot, penulis berkonsultasi mengenai gaya Bahasa beeboot yang sedikit berbeda dengan karakter boneka yang lain.
8. Tessar Wardhana sebagai pelatih pemeran karakter Super5

Beliau selaku pelatih lakon boneka, penulis mendapatkan banyak saran dan masukan mengenai karakter masing masing lakon boneka.

1.6. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah alur pikir yang logis dan dibuat dalam bentuk diagram yang memiliki tujuan untuk menjelaskan secara garis besar pola substansi penelitian yang akan dilaksanakan. Umumnya kerangka berpikir dibuat dalam bentuk diagram atau skema agar mempermudah memahami variabel-variabel yang akan diteliti dalam tahap selanjutnya. Berikut ini adalah kerangka pemikiran yang penulis buat, sesuai dengan topik yang diangkat.



Tabel 1.1. Tabel Kerangka Pemikiran Vilent Wismany, 2022.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan alasan pemilihan judul dan tujuan penulisan yang di rangkai dalam beberapa sub bab antara lain: Latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, metode pengumpulan data, terminologi kunci, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA

Bab ini menjelaskan tentang kajian teori umum dan khusus yang berhubungan dengan perancangan buku cerita anak edukasi Teori-teori yang digunakan adalah teori tentang desain, teori buku, teori ilustrasi. Teori-teori ini diharapkan dapat mendukung penulis dalam memecahkan masalah desain yang dihadapi. Juga berisi kumpulan data yang didapat dari penelitian yang dilakukan, untuk mendukung memvisualisasikan buku cerita anak edukasi .

BAB III KONSEP PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang penetapan-penetapan perancangan seperti: tujuan perancangan, perancangan media, biaya perancangan, dan proses produksi.

BAB IV DESAIN DAN APLIKASI

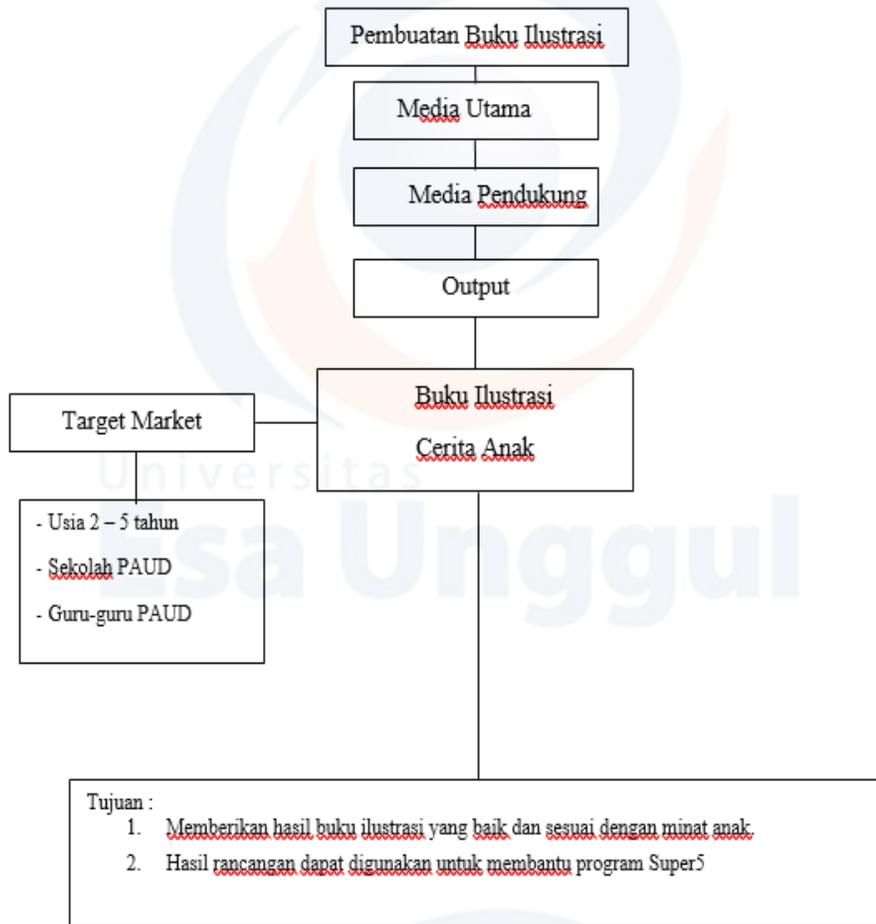
Dalam bab ini dijelaskan tentang konsep strategi perancangan kreatif ke dalam bentuk visual, seperti konsep *layout* dan laporan *final artwork* yang kemudian akan di aplikasikan kedalam berbagai media penunjang.

BAB V PENUTUP

Dalam bagian penutup ini terdapat kesimpulan dan saran dari penulis yang berupa analisis dan bab-bab sebelumnya terhadap uraian pokok bahasa.

1.7. Skematika Perancangan

Berikut ini adalah skematika atau mind mapping



**Tabel 1.2. Tabel Skematika Perancangan
Vilent Wismany, 2022.**

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul