

## 2. IDENTIFIKASI MASALAH DAN ANALISIS DATA

### 2.1. Studi Literature

Dalam perancangan buku cerita bergambar tentang pengendalian diri anak usia 6 – 8 tahun ini akan digunakan teori - teori dan pengetahuan berupa data – data yang berasal dari buku literatur, referensi, website yang membahas mengenai perancangan, buku cergam, pengendalian diri, dan anak usia 6 – 8 tahun.

#### 2.1.1. Pengendalian diri

Menurut Golfried dan Merbaum, pengendalian diri adalah kemampuan seseorang untuk menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku individu ke arah konsekuensi positif dalam (Nur Gufron & Rini Risnawati, 2014, 22). Ada beberapa tinjauan mengenai pengendalian diri, yaitu :

##### a. Aspek Pengendalian diri

Berdasarkan konsep Averill, terdapat 3 jenis kemampuan untuk mengendalikan diri yang meliputi 3 aspek dalam (Nur Gufron & Rini Risnawati, 2014, 29-31) :

1. *Behavioral control* (kontrol perilaku): kesiapan atau tersedianya suatu respon yang dapat secara langsung mempengaruhi atau memodifikasi suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Kemampuan mengontrol perilaku ini diperinci menjadi dua komponen, yaitu mengatur pelaksanaan (*regulated administrion*) dan kemampuan memodifikasi stimulus (*stimulis modifiability*). Kemampuan mengatur pelaksanaan (*regulated adminstrion*) merupakan kemampuan individu untuk menentukan siapa yang mengendalikan keadaan, dirinya sendiri atau sesuatu yang ada di luar dirinya. Kemampuan mengatur stimulus (*stimulis modifiability*) merupakan kemampuan untuk mengetahui bagaimana dan kapan suatu stimulus yang tidak dikehendaki di hadapi.
2. *Cognitive control* (kontrol kognitif): kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi, menilai atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologis atau untuk mengurangi tekanan. Aspek ini terdiri dari dua komponen, yaitu memperoleh informasi dan melakukan penilaian.

Dengan informasi yang dimiliki oleh individu mengenai suatu keadaan yang tidak menyenangkan, individu dapat mengantisipasi keadaan tersebut dengan berbagai pertimbangan. Melakukan penilaian berarti individu berusaha menilai dan menafsirkan suatu keadaan atau peristiwa dengan cara memperhatikan segi-segi positif secara subjektif.

3. *Decisional control* (Kontrol keputusan) : kemampuan seseorang untuk memilih atau suatu tindakan berdasarkan pada sesuatu yang diyakini atau disetujuinya. Pengendalian diri dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memilih berbagai kemungkinan suatu tindakan.

#### b. Kualitas Pengendalian Diri

Menurut Block dan Block menjelaskan ada tiga jenis kualitas pengendalian diri, yaitu : (Nur Gufron & Rini Risnawati, 2014, 31).

1. *Over control* merupakan pengendalian diri yang dilakukan oleh individu secara berlebihan yang menyebabkan individu banyak menahan diri beraksi terhadap stimulus.
2. *Under control* merupakan suatu kecenderungan individu untuk melepaskan implus dengan bebas tanpa perhitungan yang masak.
3. *Appropriate control* merupakan pengendalian individu dalam upaya mengendalikan implus secara tepat.

Berdasarkan jenis kualitas pengendalian diri, terkadang ada individu yang menahan dirinya terlalu berlebihan dapat menyebabkan seseorang menjadi menutup diri dan bisa menimbulkan stress dari dalam diri, ini merupakan kontrol diri yang kurang baik. Individu yang tidak dapat mengontrol dirinya dengan baik akan cenderung meluap – luapkan emosinya terlalu maksimal sehingga bisa berakibat buruk bagi dirinya sendiri. Perlu adanya keseimbangan dalam mengontrol diri sehingga individu dapat secara tepat mengendalikan emosi

#### a. Faktor - faktor Pengendalian Diri

Sedangkan faktor- faktor yang mempengaruhi pengendalian diri, menurut Nur Ghufron dan Rini (2011: 32), secara garis besarnya terdiri dari:

1. Faktor internal : Individu yang cenderung mengatur perilaku sendiri dan memiliki standar khusus terhadap perilaku yang dipilih. Faktor yang dari

dalam yang mempengaruhi kontrol diri adalah usia. Semakin bertambah usia seseorang maka, semakin baik kemampuan mengontrol diri seseorang itu dari diri individu.

2. Faktor eksternal : Faktor yang mempengaruhi kontrol diri dari lingkungan luar atau perilaku orang lain sebagai standar berperilaku biasanya dimulai dari lingkungan keluarga. Orangtua menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Bila orangtua menerapkan disiplin kepada anaknya sikap disiplin secara intens sejak dini, dan orangtua tetap konsisten terhadap semua konsekuensi yang dilakukan anak bila ia menyimpang dari yang sudah ditetapkan, maka sikap konsisten ini akan diinternalisasi oleh anak dan kemudian akan menjadi kontrol diri anak - anaknya.

### **2.1.2. Pentingnya Pengendalian Diri pada Anak**

Psikolog Walter Mischel (2014, 5-10) membuat suatu percobaan kepada mengadakan anak-anak berusia 4 – 6 tahun di Taman Kanak-Kanak Stanford, Anak -anak disuruh masuk ke sebuah ruangan yang di mejanya ada sebuah permen *marshmallow*, Walter Mischel mengatakan “kalian boleh makan manisan ini jika mau, tetapi jika kalian memakannya sekembali saya kesini, kalian berhak mendapatkan sepotong lagi”. Sekitar empat belas tahun kemudian, sewaktu anak-anak itu lulus sekolah lanjut tingkat atas (SMA), anak-anak yang dahulu langsung memakan manisan dibandingkan dengan anak-anak yang mampu mengendalikan diri sehingga mendapatkan dua potong menunjukkan perbedaan di bidang akademis, sosial, dan emosi.

Efek yang betul-betul tak terduga dari anak-anak yang mampu mengendalikan diri. Anak-anak yang mampu menahan diri dalam ujian permen *marshmallow*, dibandingkan dengan yang tidak tahan, memperoleh nilai yang lebih tinggi dalam ujian masuk ke perguruan tinggi. Ketika anak-anak dari Taman Kanak-kanak Stanford itu tumbuh menjadi dewasa dan bekerja, perbedaan-perbedaan diantara mereka semakin mencolok. Di penghujung usia dua puluhan, mereka yang lulus ujian manisan ketika kanak-kanak, tergolong orang yang sangat cerdas, berminat tinggi, dan lebih mampu berkonsentrasi. Mereka lebih mampu mengembangkan hubungan yang tulus dan akrab dengan orang lain, lebih handal

dan lebih bertanggung jawab, dan pengendalian dirinya lebih baik saat menghadapi frustrasi.

Sebaliknya, mereka yang langsung memakan manisan sewaktu berusia empat tahun, saat usia mereka hampir tiga puluh tahun, kemampuan kognitif mereka kurang dan kecakapan emosinya sangat lebih rendah disbanding kelompok yang tahan uji. Mereka lebih sering kesepian, kurang dapat diandalkan, lebih mudah kehilangan konsentrasi, dan tidak sabar menunda kepuasan dalam mengejar sasaran. Bila menghadapi stress, mereka hampir tidak mempunyai toleransi atau pengendalian diri. Mereka tidak luwes dalam menanggapi tekanan, bahkan sering mudah meledak dan ini cenderung menjadi kebiasaan.

Kisah anak-anak dan permen marshmallow mengandung pelajaran yang lebih mendalam tentang kerugian akibat ketidakmampuan mengendalikan diri. Dari teori *marshmallow*, maka pengendalian diri dapat diartikan seperti menunda keinginan sesaat pada individu demi kebaikan dirinya sendiri di masa depan. Pengendalian diri perlu diajarkan pada anak - anak sejak usia dini.

Pengendalian diri perlu diajarkan sejak masa – masa perkembangan pada anak. Anak -anak yang dilatih pengendalian diri yang baik sejak dini akan mengerti bagaimana cara mengatur emosi yang baik sehingga anak di masa depan memiliki perilaku yang baik dalam hubungan akademis, sosial, dan emosi. Anak – anak tidak boleh dibiarkan untuk dikendalikan oleh keinginan sehingga perlu mengenalkannya dengan akal sehat. ( Babari, 2002, 60)

Kontrol diri pada anak yang diajarkan diharapkan anak mampu menunda kesenangan sekarang yang fungsinya untuk jangka panjang. Misalnya keinginan anak untuk bermain, membeli mainan, dan untuk makan. Anak -anak harus memiliki batasan diri untuk mengontrol emosi, pikiran, keinginan dan perilaku dalam berbagai situasi agar kehidupan dapat seimbang. Fungsi kontrol diri yang dilatih pada anak akan membuat anak dapat mengatasi emosi yang berlebihan, memfokuskan pikiran, membatasi keinginan, memonitor cara agar mencapai keinginan melalui hal positif, serta mengetahui perasaan orang lain. ( Kostelnik, 2015, 160)

Menurut Kihlstrom dalam (Safaria, 2005, 46 – 47) bahwa pembelajaran pengendalian diri pada anak sangat penting karena memiliki fungsi, yaitu:

- a. Fungsi Kontrol, adalah kemampuan anak untuk mengontrol dan mengendalikan seluruh aspek dirinya. Kemampuan mengatur diri, membuat perencanaan, dan mengendalikan emosi dan tindakan -tindakanya sendiri sesuai dengan nilai dan norma sosial yang ada di kehidupan sekeliling dan lingkungannya.
- b. Fungsi monitoring, adalah fungsi anak untuk menyadari, mengawasi, dan mengamati setiap kejadian – kejadian di lingkungannya berdasarkan proses – proses internal seperti persepsi, penilaian, pemikiran, perasaan, dan keinginan dari diri yang terdalam.

Menurut Goleman dalam ( Safaria, 2005, 47) anak – anak yang memiliki pengendalian diri yang tinggi akan lebih mudah sadar akan emosinya. Menurut Perls bahwa pengendalian diri pada anak harus dimiliki agar dapat menimbulkan perkembangan dan pertumbuhan kepribadian yang sehat (Safaria, 2005, 47).

### **2.1.3. Anak – anak usia 6 – 8 tahun**

Anak – anak usia 6 – 8 tahun memiliki berbagai macam ciri perkembangan, yaitu :

#### **a. Ciri Perkembangan anak usia 6 – 8 tahun**

Menurut R.A. Koesnan (2005, 113) anak – anak adalah manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh dengan keadaan sekitarnya. Anak – anak perlu diperhatikan dan memerlukan ajaran karena merupakan manusia yang masih lemah. Tahapan perkembangan anak pun akan berbeda – beda sesuai dengan usianya. Pada anak usia 6 - 8 tahun ciri perkembangannya adalah ( “Tahapan Perkembangan Anak Umur 6 – 8 Tahun”, Paragraf 1 - 2) :

1. Kontrol diri sudah mulai membaik dan pemahaman akan emosi yang lebih kompleks mulai meningkat.
2. Anak mulai sangat cerewet dan sangat aktif bertanya, membutuhkan arahan untuk menjawab pertanyaan – pertanyaan yang ingin diketahui.
3. Bisa memahami peraturan – peraturan yang berlaku.
4. Daya imajinasi masih tinggi, bisa memahami dan mengkomunikasikan konsep abstrak sehingga membangun ide – ide yang lebih kompleks.

5. Memahami dan mengerti serta fokus pada konsep waktu seperti masa sekarang dan masa depan ,
6. Kemampuan memberikan perhatian pada sesuatu hal meningkat, kapasitas belajar pun meluas.

b. Perkembangan aspek anak usia 6 – 8 tahun

Usia 6 -8 tahun adalah usia saat anak memulai masa Sekolah Dasar dan berbagai ciri perkembangan aspek anak usia tersebut adalah ( “Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun): Penentuan Rasa Percaya Diri Anak” ) :

1. Aspek kognitif, anak berada pada tahap operasional konkret. Anak – anak telah memiliki kecakapan berpikir logis. Kemampuan anak dalam pemecahan masalah sederhana pun meningkat. Daya nalar anak semakin meningkat dengan memperhatikan lingkungannya.
2. Aspek Fisik dan Motorik, pada perkembangan fisik akan terjadi perubahan yang agak lambat tetapi sangat terlihat perbedaannya. Saat usia 6 tahun anak masih terlihat kecil tetapi jika sudah mencapai usia 12 tahun biasanya anak mulai membesar dan terlihat seperti orang dewasa. Dari segi motorik, anak -anak sudah siap menerima aktivitas lain seperti menggambar, berenang, olahraga, maupun balet, dan lain – lain.
3. Aspek bahasa, kemampuan berbahasa anak usia sekolah sudah membaik. Anak akan mulai aktif bertanya dan mengungkapkan ide gagasan.
4. Aspek Sosio – Emosional , pada usia ini anak – anak akan berkembang menjadi seseorang yang percaya diri maupun rendah diri. Kemampuan bersosialisasi pun akan memancar pada anak – anak tahap usia ini.

Media yang dipakai untuk mensosialisasikan tentang pengendalian diri ke anak – anak usia 6 – 8 tahun melalui sebuah perancangan buku cerita bergambar.

## **2.2. Perancangan Buku Cerita Bergambar**

Perancangan adalah sebuah penyusunan suatu rancangan yang mempunyai fungsi dan mencapai tujuan tertentu. Di setiap perancangan dibutuhkan sebuah tahap – tahap perencanaan dan strategi sehingga setiap susunan perancangan mempunyai hasil yang maksimal sehingga tujuan perancangan akan tercapai.

Buku adalah sebuah kumpulan kertas atau bahan lain yang pada satu ujungnya dijilid yang berisikan tulisan atau gambar. Buku bergambar biasanya ditunjukkan untuk anak – anak. Untuk anak usia kelas rendah, gambar memiliki peran yang efektif untuk memotivasi anak -anak dalam proses belajar. Menurut Stewing buku bergambar adalah sebuah buku yang memiliki elemen teks dan gambar yang bekerja sama menghasilkan sebuah cerita (Murtyana, 2009, 12).

Buku juga dapat dijadikan media pembelajaran karena buku adalah media cetak yang efektif dan mendukung dalam proses pengajaran. Menurut Yandaianto (2000, 350) dalam (Murtyana, 2009, 20) media pendidikan merupakan “alat komunikasi berupa ilmu pengetahuan yang dapat digunakan sebagai alat dan kegiatan pembelajaran”.

Buku dapat digunakan untuk mendidik anak berperilaku lebih tepat daripada perilaku sebelumnya, perilaku proteksi, pengelolaan kemarahan, maupun keterampilan sosial, dan anak – anak juga dapat mendapatkan pengetahuan tentang sejumlah masalah – masalah yang terkait pada kehidupan sehari – hari. Buku dan cerita lebih bermanfaat bagi anak – anak usia muda sehingga dapat membuat anak memperluas pemikiran dan fokus pada topik dan subjek tertentu. (Geldard, 2016, 342 – 348 ).

### **2.2.1. Cerita Bergambar**

Cerita Bergambar atau yang lebih sering disebut dengan cergam adalah sebuah cerita yang berbentuk narasi, sedangkan gambar hanya sebagai ilustrasi pelengkap. Cergam termasuk ke dalam seni ilustrasi naratif (Salam, 2017, 188). Gambarnya hanya sebagai ilustrasi yang hanya menceritakan salah satu adegan dalam sebuah cerita ( Muslich, 2009, 143 - 144). Cergam merupakan sebuah usaha untuk menyampaikan sebuah pesan cerita dalam bentuk gambar sehingga yang membaca dapat mengerti dengan pesan yang disampaikan. Buku cerita bergambar digunakan sebagai bacaan untuk anak – anak karena lebih mudah dimengerti dan menangkap isi buku melalui cerita dan gambar.

Menurut Sutherland dalam Umi Faizah (2009, 252) ada beberapa karakteristik pada buku cerita bergambar pada anak adalah dalam buku cerita bergambar sifatnya ringkas dan langsung, gaya penulisannya sederhana dan ada

ilustrasi yang melengkapi teks, konsep penulisanya mudah dipahami anak – anak, dan biasanya dibuat dengan konsep secara berseri.

Berdasarkan karakter tersebut maka cerita bergambar dapat media ideal yang masih efektif sehingga pembaca mudah mengerti dengan pesan informasi yang disampaikan. Pesan yang dituliskan juga harus disesuaikan dengan pemahaman pembaca sehingga dapat membaca dan menyerap informasi yang dijelaskan melalui gambar dan dengan penulisan dengan gaya bahasa yang ringan dan tidak rumit.

Menurut *Webster's Third International Dictionary*, Ilustrasi diambil dari bahasa inggris *Illustration* yang berarti membuat jelas, memberi hiasan dengan gambar. Menurut Gruger adalah ilustrasi adalah sebuah gambar yang bercerita. Seni Ilustrasi sangat dekat dengan sebuah karya sastra yang digunakan sebagai pendamping yang bukan hanya untuk memerindah buku tetapi juga untuk memperjelas sebuah teks. (Salam 2017, 2 -3 )

Ilustrator dapat memberikan pengertian ilustrasi sebagai komunikasi visual dalam bentuk “gambaran grafis” yang digunakan untuk menjelaskan, mendidik, menceritakan, dan mnghibur. Ilustrasi secara artistik diwujudkan dalam bentuk sketsa, diagram, gambar, dan sebagainya yang digunkan untuk menstimulasi *audience* (pembaca) menimbulkan perasaan kesenangan, keterpanaan, dan keejutan. (Salam, 2017, 12)

Fungsi Seni Ilustrasi atau gambar memiliki berbagai macam fungsi dalam (Salam 2017,15 -18), yaitu :

- a. Menjelaskan sebuah ide yang tertuang dalam sebuah teks atau naskah
- b. Memberikan pesan edukatif pembelajaran, yang memberikan kesadaran diri untuk pembaca untuk menjadi orang yang lebih bertanggung jawab
- c. Menceritakan secara jelas sebuah peristiwa, roman, dan dongeng dengan teks penjelasnya. Gambar digunakan untuk mendampingi naskah
- d. Digunakan untuk fungsi hiburan yang menghadirkan kelucuan kehidupan sehari - hari yang ada di masyarakat.

### **2.2.2. Sejarah Perkembangan Cerita Bergambar**

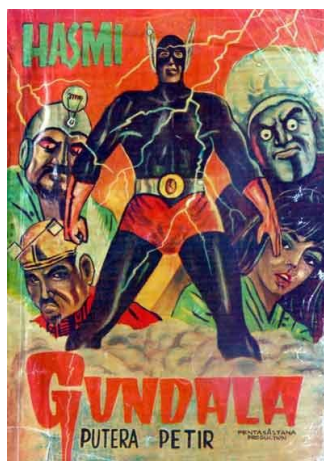
Cerita bergambar merupakan sebuah cerita yang dituturkan melalui teks dan gambar. Peran gambar menjadi elemen pendukung dari sebuah cerita yang ingin disampaikan. Secara umum, cerita bergambar mempunyai bentuk yang sama dengan komik. Menurut McCloud (2008, 20) komik memiliki gambar dan lambang/teks yang berdekatan dan bersebelahan untuk menyampaikan informasinya, pembeda komik dan cerita bergambar dari segi teksnya. Komik atau *comic* merupakan sebutan international dari cerita bergambar, sama halnya seperti di Jepang dengan sebutan *manga*, Korea disebut *manhwa*, sedangkan di Indonesia lebih dikenal dengan cerita bergambar dan sekarang sudah meilulai bermunculan komik Indonesia



Gambar 2.1. Komik Jepang

Sumber : <https://comicvine.gamespot.com/doraemon-plus/4050-50678/>

Pada masa ini kita lebih mengenal cerita bergambar yang lebih mengarah ke arah hasil karya produk Jepang. Anak – anak banyak yang tertarik dengan buku dari Jepang karena kualitas cerita dan format menarik. Pada tahun 1990- an pun di dominasi oleh buku cerita bergambar dari Jepang, seteah masa surut dari godam dan Gundala Putra Petir pada tahun 1970-an. Toko buku pun saat ini dipenuhi dengan buku cerita bergambar yang berasal dari Jepang.



Gambar 2.2. Gundala Putra Petir

Sumber : <http://www.alabn.com/sejarah-gundala-kendala-hak-cipta-dan-film-terbaru-nya/gundala-putra-petir-ep-1/>

Di Indonesia perkembangan buku cerita bergambar di Indonesia dipengaruhi oleh masa - masa perkembangan agama Hindu, Budha, dan Islam. Menurut Marcel Boneff dalam Salam (2017, 188 – 192) sejarah perkembangan buku cerita bergambar telah ada semenjak zaman pra -sejarah, yaitu melalui gambaran cerita pada relief candi Borobudur dan candi Prambanan. Di candi –candi tersebut terdapat sebuah relief yang memiliki cerita kehidupan spiritual dan kebudayaan pada abad pertengahan, yang juga kita kenali dalam cerita wayang kulit yang menjadi kesenian masyarakat Jawa di Indonesia. Relief yang ditemukan menjadi bahan referensi perkembangan cerita bergambar di Indonesia.



Gambar 2.3. Cergam Si Buta Dari Gua Hantu

Sumber : <http://jualkomiklama.blogspot.co.id/2011/03/sibuta-dari-gua-hantu.html>

Eksistensi buku cerita bergambar di Indonesia pun mengalami pasang surut, pada tahun 1966 – 1967, tidak banyak cergamis yang dikenal karena pada masa ini para pembuat cergam tidak memiliki kelompok yang terorganisir. Pada tahun 1968 -1980 banyak cergam yang bermunculan dengan cerita yang murahan dan kualitasnya menurun. Banyak karya – karya asal Amerika yang ditiru dan diperjualbelikan kepada masyarakat luas. Namun, masa keemasan buku cerita bergambar di Indonesia pun bangkit kembali pada tahun 1980 – an. Hal ini ditandai dengan mulai banyaknya buku cergam bergenre *superhero* dan pendekar silat, seperti Si Buta dari Gua Hantu, Siluman Serigala Putih, Tuan Tanah Kedaung, Si Djangpang, Godam, Gundala, dan lainnya.

### **2.2.3. Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar**

Cerita bergambar memiliki berbagai macam fungsi yang identik dengan bacaan untuk anak -anak. Menurut Mitchell (Nurgiyantoro, 2005, 159) beberapa fungsi dan pentingnya buku bacaan untuk anak adalah :

- a. Membantu anak belajar tentang dunia dan keberadaanya.
- b. Belajar tentang orang lain, yang memiliki hubungan dengan perasaan.
- c. Membantu perkembangan emosi anak.
- d. Mengapresiasi keindahan, menstimulasi imajinasi, dan hiburan.

Berdasarkan fungsi dan peranan buku cerita bergambar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tentang pengendalian diri pada anak yang bisa digunakan oleh orang tua maupun pihak lain untuk bahan bacaan dan pembelajaran positif untuk anak - anak.

### **2.2.4. Jenis Buku Cerita Bergambar**

Cerita Bergambar memiliki berbagai macam jenis, yaitu :

- a. Jenis Cerita bergambar berdasarkan usia

Berdasarkan usia sasaran pembaca, buku bergambar dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu ( Backes, 2012, write4kids) :

1. *Baby books*, Buku jenis ini biasanya diberikan untuk bayi atau batita ( bawah tiga tahun) yang isi materinya berupa pantun atau nyanyian untuk anak. Bisa juga berupa permainan jari atau sekedar ilustrasi cerita tanpa

kata – kata sehingga mengandalakan kreativitas orang tua dan anak untuk berimajinasi isi cerita.

2. *Picture books*, Buku ini biasanya diberikan untuk anak -anak usia 4 – 8 tahun. Tulisan yang disampaikan bisa mencapai 1000 hingga 1500 kata dengan plot cerita yang sederhana dan satu karakter tokoh utama yang menjadi pusat perhatian. Buku jenis ini memberikan porsi ilustrasi dan teks menjadi sama besar sehingga penyampaian isi cerita dapat tersampaikan dengan baik.
3. *Early books*, buku jenis ini mirip dengan *picture books*, namun dilengkapi dengan media yang lebih interaktif dan dibentuk sedemikian rupa. Buku ini juga diperuntukan bagi anak usia 4 – 8 tahun dengan isi cerita yang sederhana dan kurang dari 1000 kata. Biasanya buku ini digunakan bagi anak – anak dalam tahap belajar membaca awal.
4. *Easy readers*, buku jenis ini digunakan untuk anak – anak usia 6 - 8 tahun dimana dalam tahap ini anak mulai membaca sendiri. Ilustrasi dibuat dengan format yang lebih “dewasa” dan penyampaian cerita disampaikan dalam bentuk percakapan atau aksi. Ukuran trim per halaman dan bukunya lebih kecil dan terdapat pembagian cerita menjadi bab – bab pendek yang dikenal dengan sebutan *easy-to-read*.
5. *Transition books*, jenis buku ini merupakan buku masa transisi atau jembatan penghubung antara *easy readers* dengan *chapter books* yang digunakan sebagai tahap awal bagi anak usia 6 - 9 tahun.
6. *Chapter books*, buku jenis ini diperuntukan untuk anak usia 7 -10 tahun. Konten cerita lebih padat dibandingkan dengan *transition books*. Tipikal buku jenis ini adalah cerita di akhir bab akan dibuat menggantung sehingga membuat pembaca menjadi penasaran dan terstimulasi membuka bab -bab selanjutnya.
7. *Middle grade*, buku jenis ini digunakan untuk anak usia 8 -12 tahun dimana merupakan usia emas anak dalam kemampuan membaca. Anak – anak usia ini mulai tertarik dengan suatu karakter dalam cerita yang bisa menjadi idola mereka. Buku jenis ini memiliki cerita yang lebih

kompleks dan peran karakter tokoh utama serta karakter tambahan menjadi pendukung dalam penyampaian cerita.

8. *Young adult*, buku jenis ini diperuntukan bagi anak usia 12 tahun ke atas, memiliki cerita yang rumit dan terdapat beberapa karakter utama, walaupun tetap memfokuskan pada salah satu karakter. Tema-tema yang diangkat dalam buku ini mengarah kepada hal – hal yang relevan dengan kehidupan remaja saat itu.

b. Jenis Cerita Bergambar berdasar Bentuk

Menurut Rothlein dan Meinbach, dalam buku cerita bergambar ada beberapa jenis buku yang dibentuk berdasarkan fungsi dan pesan yang ingin disampaikan, yaitu (Maulanto, 2014, 91)

1. Buku Abjad, Buku ini berisi gambar abjad/ alphabet yang dikaitkan dengan benda sederhana. Berfungsi untuk menstimulasi anak – anak usia dini dalam perkembangan kosakata.
2. Buku Mainan, buku ini yang cara penyajiannya biasanya unik dan tidak biasa. Buku mainan terdiri dari buku kartu papan, buku pakaian, dan buku pipet tangan. Buku mainan ini mengarahkan anak-anak untuk lebih memahami teks, dapat mengeksplorasi konsep nomor, kata bersajak dan alur cerita. Buku mainan membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan kognitif, meningkatkan kemampuan bahasa dan sosialnya, dan mencintai buku.
3. Buku Konsep, buku yang menyajikan konsep dengan menggunakan satu atau lebih contoh untuk membantu pemahaman konsep yang sedang dikembangkan. Konsep-konsep yang ditekankan diajarkan melalui alur cerita atau dijelaskan melalui repetisi dan perbandingan. Melalui berbagai konsep seperti warna, bentuk, ukuran, dapat didemonstrasikan sendiri dengan konsep yang lainnya.
4. Buku bergambar tanpa kata, buku yang digunakan untuk menyampaikan suatu cerita melalui ilustrasi saja. Buku bergambar tanpa kata menjadi berkembang dan populer pada masyarakat generasi muda. Buku bergambar tanpa kata terdiri dari berbagai bentuk, seperti buku berupa buku humor, buku serius, buku informasi atau buku fiksi. Buku ini

mempunyai beberapa keunggulan, misalnya untuk mengembangkan bahasa tulis dan lisan secara produktif yang mengikuti gambar.

c. Jenis Cerita Bergambar berdasar Isi

Berdasarkan isi cerita, buku cerita bergambar dapat dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu (Maulanto, 2014, 220) :

1. Cerita kehidupan sehari – hari, cerita yang mengambil peristiwa kejadian nyata kehidupan sehari -hari. Topik yang diangkat dapat beragam berdasarkan cerita kehidupan di lingkungan keluarga, sekolah, pertemanan, cinta kasih, dan lain -lain.
2. Cerita Fabel, cerita yang mengambil tokoh hewan sebagai pemeran utama. Biasanya hewan dan benda mati dapat berbicara, berjalan, dan melakukan aktivitas seperti manusia
3. Cerita petualangan fantasi, cerita yang menggabungkan realita dan imajinasi sehingga hal -hal yang bersifat fantasi bisa masuk kedalam cerita imajinasi.
4. Cerita Tradisional, cerita yang mengambil dasar dari hal -hal yang belum dipastikan kebenarannya. Biasanya berupa cerita dongeng, rakyat, legenda, dan mitos termasuk cerita tradisional.

### 2.2.5. Basis media buku cerita bergambar

Secara umum, basis buku cerita bergambar adalah melalui format media cetak atau kertas. Namun seiring dengan perkembangan zaman muncul media digital yang mulai digunakan. Beberapa keuntungan media cetak adalah (Kustiawan, 2016, 51 -52):

- b. *Availability*, media cetak dapat berupa berbagai topic dan format.
- c. *Flexibility*, mudah diadaptasi untuk beragam tujuan dan dapat digunakan dalam berbagai kondisi.
- d. *Portability*, dapat dibawa kemanapun tanpa menggunakan sumber listrik.
- e. *User Friendly*, mudah digunakan tanpa perlu usaha khusus.
- f. *Economical*, relative murah dan dapat digunakan dalam berbagai waktu.

Media cetak yang yang digunakan untuk cerita bergambar biasanya dibuat berupa buku. Cerita bergambar biasanya banyak dijumpai di media cetak di surat

kabar maupun majalah berupak komik singkat. Kelebihan media cetak adalah dapat dijangkau oleh semua kalangan, dapat dibaca berkali -kali, mudah dibawa, serta dapat menjelaskan secara lengkap. Sedangkan media digital kelbihanya adalh kemudahan akses informasi dimanapun tetapi hanya bisa diakses lewat perangkat tertentu sehingga tidak semua kalangan dapat menerimanya. (“Nasib Media Cetak di Tengah Era Digital”, kompasiana, 2015)

### **2.2.6. Elemen buku cerita bergambar**

Di dalam buku Cerita Bergambar untuk anak – anak yang menarik dan baik sehingga menjadi lebih mudah dibaca dan dimengerti diperlukan berbagai macam elemen, yaitu :

#### **a. Elemen Cerita**

Agar menjadi buku cerita bergambar yang menarik, buku memerukan beberapa elemen. Menurut Dr. ChiFen Emily, terdapat 5 elemen cerita yang diperlukan agar buku cerita menjadi menarik (“*Picture Storybooks*”, par 1 -5 ) , kelima elemen tersebut adalah :

1. *Plot* : jalan cerita yang biasanya dalam buku cerita bergambar untuk anak – anak dibuat sederhana sehingga cerita berjalan secara cepat.
2. *Character* : tokoh dalam cerita yang memiliki ciri khas tertentu yang biasanya dalam buku cerita begambar untuk anak sering kali adalah tokoh anak - anak itu sendiri.
3. *Theme* : tema pada buku cerita bergambar anak biasanya berfokus pada satu tema saja, agar tidak membingungkan pada anak itu sendiri.
4. *Style/Language* : kalimat pada buku cerita bergambar harus dipilih dengan hati -hati, dan mampu menjelaskan ilustrasi ilustrasi dari cerita buku tersbut dengan tepat.
5. *Tone* : gaya cerita yang sama seperti komik, banyak buku cerita bergambar yang memiliki unsur komedi, aksi, dan ketegangan didalamnya.

#### **b. Elemen Artistik**

Dalam buku cerita bergambar pun terdapat 7 elemen artistik, Menurut Galda (2016, 70 - 72) diperlukan beberapa elemen artistik yang membuat buku menjadi lebih enak dibaca yaitu :

1. *Line* : Garis yang membentuk objek ilustrasi. Tapi juga mampu menggambarkan perasaan, suasana, jarak dalam suatu ilustrasi.
2. *Space* : Ruang berperan penting dalam menarik perhatian kita pada suatu objek di halaman tersebut. Kurang ruang terbuka membuat kebingungan, sedangkan ruang kosong akan menimbulkan kehampaan
3. *Shape* : Bentuk dievaluasi dari kompleks , ukuran, dan bentuk sehingga memberikan kesan tertentu dari suatu gambar. Semakin besar gambar biasanya semakin penting juga ilustrasinya
4. *Color* : Warna merupakan elemen artistik yang paling mempengaruhi emosi pembaca, penggunaan warna yang tepat akan mampu mempengaruhi respon emosi pembaca.
5. *Texture* : Tekstur merupakan suatu kesan pada objek yang digambar, tekstur mendetail akan memberi kesan realisme yang lebih dari suatu ilustrasi.
6. *Composition* : Komposisi adalah elemen artistik dalam buku cerita bergambar yang mengambil pada penataan elemen visual ilustrasi.
7. *Perspective* : Sudut Pandang merupakan sebuah pandangan dari suatu karakter melihat objek.

### **2.2.7. Kategori Teknik Pembuatan Buku Cerita Bergambar**

Ada beberapa teknik cara pembuatan buku cerita bergambar, yaitu (Salam, 2017, 12) :

a. *Full Manual*

Teknik pembuatan cerita dimana proses ilustrasi dilakukan di atas kertas dengan proses pembuatan gambar, warna, teks dibuat dengan alat -alat tradisional, seperti pensil, cat, dan lain -lain

b. *Semi Manual*

Teknik pengerjaannya menggabungkan teknik manual dan digital, biasanya teknik ini membuat gambar secara manual dan disempurnakan melalui teknik digital melalui komputer.

c. *Full Digital*

Pembuatan buku yang keseluruhan pembuatan ilustrasinya menggunakan komputer.

### **2.2.8. Kriteria buku cerita bergambar yang baik**

Dalam pembuatan buku cerita bergambar yang baik diperlukan berbagai hal-hal yang dapat mengajarkan hal-hal yang positif kepada pembaca. Berikut adalah beberapa kriteria hal-hal yang perlu diperhatikan dalam buku bergambar, yaitu (“Tingkatkan Kreativitas Anak dengan Cerita Bergambar”, par. 12 - 22)

- a. *Cover* / sampul, Cover memiliki pengaruh besar pada daya tarik pembaca. Cover dengan gambar menarik, warna cerah, dan sesuai dengan cerita akan lebih menarik perhatian dan disukai.
- b. Isi Cerita, Isi cerita merupakan poin penting dalam buku cerita bergambar. Isi cerita yang baik adalah cerita yang sarat akan pesan moral dan tidak melibatkan adegan kekerasan yang buruk bagi pembaca.
- c. Format Tulisan, Disesuaikan dengan usia pembaca yang dibaca, jika tulisan terlalu banyak dan panjang akan menjadi membosankan dan melelahkan untuk anak – anak.
- d. Ilustrasi, Ilustrasi yang lucu dan dibuat dengan warna yang cerah akan menarik perhatian anak – anak. Visualisasi dalam buku cerita bergambar juga berpengaruh besar sebagai pendukung cerita tersebut.

### **2.2.9. Prosedur Proses Perancangan Buku Cerita Bergambar**

Untuk membuat sebuah cerita bergambar diperlukan sebuah proses yang runtut dan diperhatikan dengan benar sehingga tercipta karya yang sesuai dan efektif. Tahapan dalam proses perancangan cerita bergambar, yaitu ( Salam, 2017, 66 – 70) :

- a. Pendalaman Masalah : Melakukan sebuah studi awal untuk mendalami sebuah aspek permasalahan tersebut.
- b. Gagasan / Tujuan : Merupakan dorongan hati, keinginan, ide, emosi, filsafat, tujuan, dan maksud yang menjadi awal ide perancangan buku cerita bergambar. Menentukan pesan apa yang akan diutarakan dan tujuan dibalik perancangan tersebut.

- c. Bentuk : Bentuk apa yang akan diambil dan digunakan dalam perancangan cerita bergambar dengan disesuaikan pada konten dan target pembacanya.
- d. Gaya : Yang dimaksudkan gaya adalah aliran seni, pembedaharaan, gerak – gerak atau subjek aliran yang digunakan dalam pembuatan cerita bergambar tersebut.
- e. Struktur : Memperhatikan struktur di dalam cerita bergambar dari segi pemilihan informasi atau pesan yang akan disampaikan, pengaturan elemen –elemen dalam cerita, dan perancangan karya keseluruhan.
- f. Keterampilan : Dalam penyusunan sebuah cerita bergambar diperlukan kemampuan dan keterampilan, pengetahuan praktis, penemuan, dan pemecahan masalah untuk mewujudkannya
- g. Permukaan : Proses produksi dan penyelesaian akhir (*finishing*) sebagai aspek paling jelas yang tampil di permukaan karya cerita bergambar tersebut.

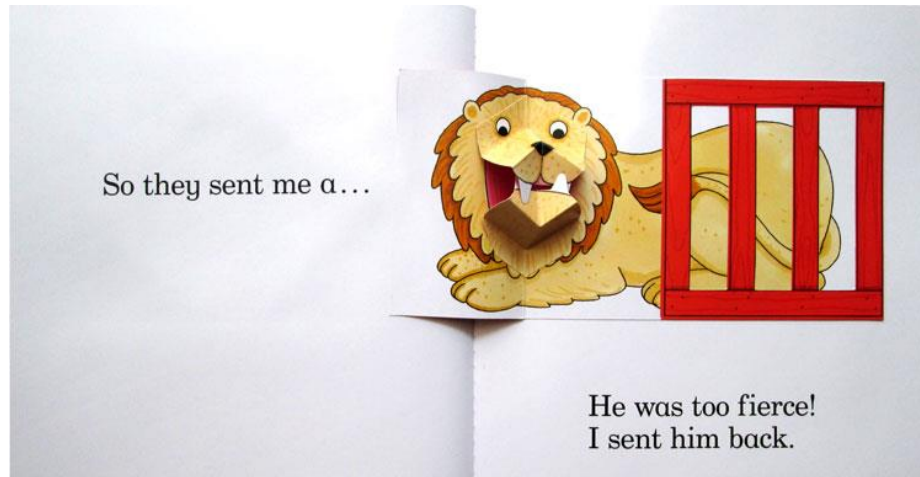
#### 2.2.10. Buku Cerita Bergambar sebagai media pembelajaran interaktif.

Buku cerita bergambar merupakan buku yang dapat berinteraksi secara langsung dengan pembaca. Unsur interaktif berarti memiliki hubungan timbal balik (*feedback*) yang saling mempengaruhi dan saling bertindak. Media Interaktif membuat para pembaca untuk berinteraksi secara nyata dan merasakan secara langsung apa yang dihadapinya. Bentuk Interaktif yang dibuat dapat melalui unsur permainan ke dalam cerita dan bisa melalui teknik *pop up*, *lift up the flaps*, *games*, dan *participation*.



Gambar 2.4. Contoh Buku *Pop - Up*

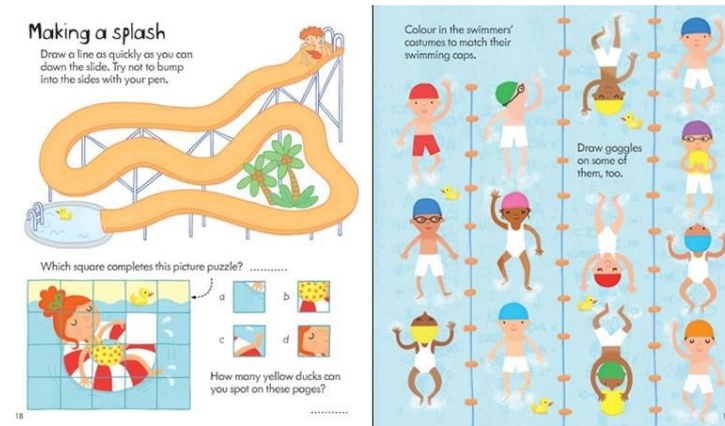
Sumber : <http://surabaya.tribunnews.com/2016/02/26/apapun-perasaanmu-ekspresikan-diri-dengan-pop-up>



Gambar 2.5. Contoh Buku *Lift the flaps*

Sumber : [http://www.bukugaby.com/product\\_detail.php?product\\_id=7018](http://www.bukugaby.com/product_detail.php?product_id=7018)

Buku dengan teknik *pop up*, *lift the flaps*, *games*, dan *participation* dapat digunakan untuk membuat ilustrasi dalam cerita bergambar lebih menarik. *Pop up* adalah suatu buku yang didalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong dan ketika dibuka dapat membentuk 3 dimensi (High Beam Encyclopedia, 2008,). Tujuan dari *pop up* untuk memberikan hiburan melalui gambar sehingga ilustrasinya bisa lebih hidup karena ada efek 3 dimensinya. *Lift the flaps* adalah buku yang halamannya dapat dibuka dan didalamnya terdapat gambar kejutan. *Games* adalah buku interaktif yang memiliki permainan sederhana agar anak tidak bosan saat membaca, seperti permainan teka teki menemukan benda – benda tersembunyi, teka teki silang, menemukan jalan, mencari persamaan gambar, mencocokkan gambar, dan mewarnai. *Participation* adalah buku yang memiliki interaksi tanya jawab untuk menguji pembaca pada kejelasan pesan atau penyampaian cerita. ( Wijaya, 2015, 9 -11).



Gambar 2.6. Contoh *Participaton* Book

[http://www.littlegulliver.com.au/contents/en-](http://www.littlegulliver.com.au/contents/en-us/p875_Little_Children's_Travel_Activity_Book.html)

[us/p875\\_Little\\_Children's\\_Travel\\_Activity\\_Book.html](http://www.littlegulliver.com.au/contents/en-us/p875_Little_Children's_Travel_Activity_Book.html)



Gambar 2.7. Contoh Buku *Games*

Sumber : <https://www.pinterest.com/pin/54887689191210769>

Gambar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dan berkomunikasi di lingkungan sosial. Cerita bergambar sebagai media grafis dapat mengkomunikasikan fakta - fakta dan gagasan secara jelas melalui pemahaman pembaca. Beberapa kelebihan dari buku cerita bergambar interaktif ( Kustiawan, 2016,17) yaitu :

- a. Penyimpanan informasi lebih efektif karena menggunakan lebih dari satu metode pembelajaran.

- b. Pemahaman cerita akan lebih matang.
- c. Partisipasi anak untuk merespon dan terlibat di dalam cerita baik melalui percakapan dan interaksi.
- d. Kepercayaan diri dalam memahami struktur buku yang membantu dalam proses belajar membaca.
- e. Penyampaian yang berulang akan membantu anak mengetahui apa yang akan terjadi berikutnya dan tidak membosankan
- f. Media Interaktif di dalamnya menjadikan pembaca turut serta dan berinteraksi langsung ke dalam cerita dan menumbuhkan interaksi sosial pada anak – anak.

### **2.3. Tinjauan Cerita Bergambar yang Akan Dirancang**

#### **2.3.1. Tinjauan Aspek Ide dan Tema Cerita**

Cerita yang diangkat merupakan cerita yang sederhana dan mudah dimengerti oleh anak - anak tentang pembelajaran tentang pengendalian diri pada anak. Pembelajaran pengendalian diri dapat memberikan pemahaman tentang emosi, waktu, dan keseimbangan pada anak dan dampaknya dalam berperilaku jika tidak dapat mengontrol keinginan diri. Pengendalian diri perlu diajarkan pada anak sejak dini sehingga dapat membentuk karakter yang bisa menjadi bekal saat dewasa. Anak -anak perlu diajarkan untuk menghargai apa yang dimilikinya, menghargai orang lain, dan mempertimbangkan apa yang dibutuhkan.

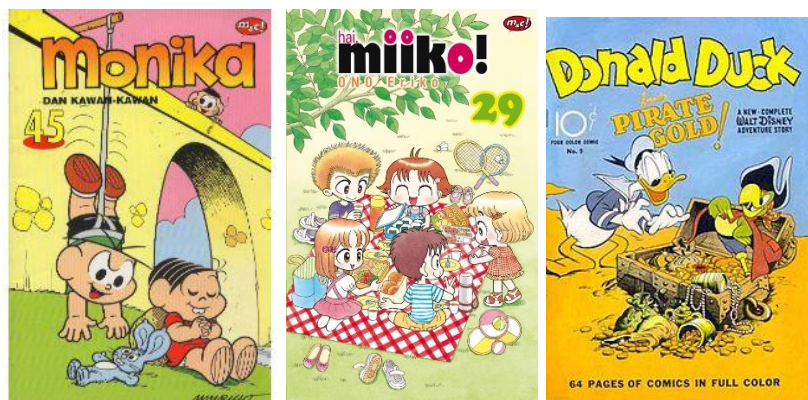
Cerita pembelajaran pada anak merupakan suatu pesan tentang terjadinya suatu hal yang memiliki proses untuk memberikan arahan pada anak untuk dipatuhi. Cerita pembelajaran diharapkan dapat menuntun seseorang untuk bertindak dan berlaku sesuai dengan apa yang diajarkan. Pemahaman tentang pengendalian diri yang baik dapat menjadi fondasi untuk membentuk kepribadian anak untuk berperilaku yang baik dan benar.

Menurut Lawrence Kohlberg dalam ( Keenan,2016, 313 - 314), anak – anak merupakan tingkatan paling dasar yang perlu ditanamkan tentang moral prakonvensional. Anak berada dalam tahap dikontrol oleh orang lain (eksternal) jika tingkah laku yang baik akan mendapatkan hadiah dan kalau bertingkah buruk akan mendapatkan hukuman. Pada tingkatan ini anak belum menunjukkan nilai -

nilai berperilaku secara kokoh, walaupun ada sebagian anak yang telah memiliki kepekaan dan sensitivitas yang tinggi dalam merespon lingkungannya. ((“Apa Pentingnya Pendidikan Agama dan Moral pada Anak Usia Dini?”, par 3). Menurut Megawangi, dalam Siti Aisyah dkk (2007: 8.36), anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter apabila anak berada di lingkungan yang berkarakter pula.

### 2.3.2. Tinjauan Aspek Visual

Bentuk visual pada cerita bergambar biasanya melalui penggambaran ilustrasi. Cerita bergambar untuk anak biasanya memiliki gaya visual berbentuk kartun. Menurut Halim (2004, 156), Kartun merupakan gambar lucu yang gaya penggambarannya tidak terikat oleh bentuk anatomi tubuh yang sebenarnya. Kartun tidak menekankan unsur kritik, tetapi cenderung memiliki isi yang memiliki nilai - nilai kemanusiaan. Anak - anak pun menyukai sebuah penggambaran visual yang berbentuk kartun. Selain gaya visual, aspek warna pun perlu diperhatikan. Cerita bergambar yang disukai anak -anak cenderung berwarna cerah yang merangsang penglihatan anak.



Gambar 2.8. Contoh Gaya Kartun

Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Donald\\_Duck\\_Finds\\_Pirate\\_Gold](https://id.wikipedia.org/wiki/Donald_Duck_Finds_Pirate_Gold)  
<http://titiksenyap.blogspot.com/2011/07/monika-dan-kawan-kawan.html>  
<https://www.gramedia.com/products/hai-miiko-29>

### 2.3.3. Tinjauan Aspek Psikologi

Pengajaran tentang pengendalian diri pada anak melalui media cerita bergambar perlu disesuaikan dengan psikologi anak sehingga pesan yang disampaikan akan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh anak. Pada usia anak – anak sampai umur 8 tahun merupakan usia *golden age* untuk menyerap

informasi. Menurut Dr. Damanhuri Rosali pada masa *golden age* ini anak - anak memiliki perkembangan sel syaraf neuron yang pesat, maka itu diperlukan rangsangan pendidikan mengenai pembelajaran pengendalian diri karena neuron yang tidak dirangsang akan musnah secara alami, proses ini akan terus berlangsung sampai remaja. Apabila masa keemasan ini terlewati, maka tidak dapat terulangi dan tergantikan kembali. (Asmani, 2009, 39 - 40)

Pemanfaatan buku cerita bergambar merupakan pembelajaran permulaan yang efektif bagi anak. Anak - anak dapat lebih mudah termotivasi dalam belajar secara gembira, bebas, aktif, produktif melalui media visual dan hasil baca akan semakin meningkat serta rangsangan sel saraf neuron dalam belajar pun akan meningkat sehingga masa *golden age* anak tidak hilang percuma. (“Apa Pentingnya Pendidikan Agama dan Moral pada Anak Usia Dini?”, par 13).

#### **2.3.4. Tinjauan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Interaktif untuk Menyampaikan Pesan**

Buku cerita dapat mengembangkan kecerdasan seorang anak. Cerita dapat meningkatkan aspek intelektual dari sang anak. Tokoh dalam buku yang dibuat diharapkan dapat membuat anak lebih mengenal dirinya dan keberadaan orang lain. Tokoh -tokoh dalam buku cerita bergambar anak harus bertingkah wajar dan hidup, sehingga dalam penyajiannya tokoh akan dikagumi dan memberikan hal - hal baik bagi anak (Nurgiyantoro, 2007, 198 )

Buku cerita bergambar dapat membuat anak – anak memproyeksikan karakter tokoh buku dengan kehidupan mereka sendiri. Buku cerita dapat mengatasi masalah dan menemukan solusi alternatif mengambil keputusan, anak dapat membuat pilihan, bereksperimen dengan tantangan, dan mengubah perilaku melalui bacaan. Unsur interaktif dalam bentuk menggambar dan permainan dapat membuat anak lebih mengenal konsep dan penghargaan diri dan interaktif dapat menambah nilai isi buku. (Geldard,2016,268 - 271)

Dalam membaca cerita, anak - anak dapat diberi kesempatan untuk menggali masalah, pikiran, emosi, dan perilaku. Ketika membaca cerita anak – anak dapat mengenali kecemasan terhadap masalah yang dihadapi tokoh sehingga dapat

mengenal emosi dan tema yang terkait. Anak – anak akan mencari pemecahan masalah dan solusi dari buku cerga tersebut.

Anak -anak tertarik terhadap buku yang berbentuk gambar, daripada teks. Sesuatu yang bergambar memiliki efek yang lebih besar membuat anak lebih termotivasi untuk membaca dan memahami isi buku. Pemahaman tentang materi yang diajarkan sejak dini melalui buku cerita bergambar dapat membuat pesan dapat tersampaikan dengan baik (Dwi Sunar Prasetyono, 2008, 5). Cerita bergambar yang memiliki sisi interaktif, adanya hubungan timbal balik antara anak dengan bacaanya dapat menjadi sebuah media pembelajaran serta hiburan sehingga penyampaian pesan mengenai pengendalian diri menjadi tidak membosankan bagi anak (“Peranan Buku dalam Perkembangan Anak”, par 16).

## 2.4. Tinjauan Buku Cergam Pesaing

### 2.4.1. Analisis Perancangan Pesaing di pasaran

Merancang sebuah buku yang tepat sesuai dengan target audience harus didasarkan pada tahap perkembangan anak. Dari segi kognitif dan intelektual. anak usia 6 - 8 tahun sudah bisa membaca buku dengan baik, paham dengan masalah yang di sekitarnya, tertarik dengan hal – hal baru. Dari segi emosi, anak - anak sudah bisa menyadari emosi dirinya dengan orang lain, anak juga tertarik pada kehidupan bersosial. Dalam mendesain cerita bergambar untuk anak - anak juga perlu diperhatikan dari segi gaya visual yang cocok dan sesuai sehingga minat baca dan pemahaman pada anak juga semakin meningkat.



Gambar 2.9. Contoh Buku Interaktif Anak Usia Dini

<http://www.gracemelia.com/2017/08/gesiwinditalk-review-buku-rabbit-hole.html>

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di toko buku, buku cerita bergambar untuk anak yang membahas tentang topik budi pekerti, pengendalian diri, etika, dan pengembangan karakter anak sedikit ditemui untuk anak usia 6 - 8 tahun. Lebih sering dijumpai adalah buku untuk anak – anak usia dini. Buku dongeng *import* dari luar negeri seperti bacaan superhero, *princess*, dan *disneyland* pun lebih banyak dijumpai. Buku cerita yang memiliki unsur interaktif yang dijumpai juga lebih ditujukan ke *target audience* balita sedangkan untuk anak usia sekolah dasar usai 6 – 8 tahun jarang dijumpai buku cerita bergambar yang bersifat interaktif.



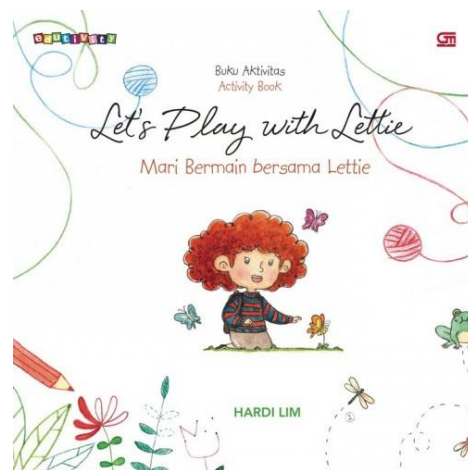
Gambar 2.10. Buku Aktivitas Tematik Anak

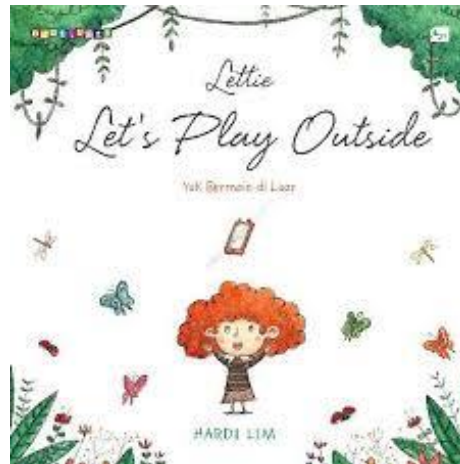
Sumber : <http://www.salamedukasi.com/2014/07/download-buku-siswa-sdmi-kelas-1-2-4.html>

Anak – anak usia 6 -8 tahun cenderung tidak melirik buku yang berkaitan dengan pendidikan karakter karena dianggap terlalu berat dan berupa teks yang tidak menarik mereka , anak – anak usia sekolah dasar awal lebih tertarik kepada bacaan dongeng luar negeri maupun komik jepang yang dari segi visual dan isi lebih *eye -catching* bagi anak – anak yang memiliki banyak gambar. Di usia 6 – 8 tahun, rata -rata anak sudah memiliki pilihan sendiri mengenai buku yang menari, maka buku yang dirancang harus menarik, unik, dan berbeda bisa dengan menambahkan unsur pop – up dan interaktif permainan dengan gaya khas visual kartun yang disukai oleh anak usia 6 – 8 tahun tersebut.

Berdasarkan pengamatan di pasaran ditemukan buku sejenis dengan buku yang akan dirancang yaitu Buku “*Lettie Lets Play Outside*” dan “*Lets Play with Lettie*” oleh Hardi Lim ditemukan persamaan dan perbedaan yaitu :

- a. Dari Segi Bentuk, sama – sama dirancang dalam bentuk buku interkatif yang membedakan adalah di buku yang akan dirancang berisikan sebuah unsur pop up dan lift up the flaps
- b. Dari Segi Aspek Ide Cerita, Buku yang sudah ada berisikan tentang keinginan terhadap bermain *gadget*, sedangkan buku yang akan dibuat tentang keinginan seorang anak terhadap *gadget* dan mainan lain serta makanan dan mengajak anak belajar sabar mengendalikan keinginan.
- c. Dari Segi Aspek Visual, Sama – sama menggunakan gaya visual khas kartun yang mebedakan adalah pemilihan warna dan buku yang sudah ada menggunakan pewarnaan watercolor sedangkan yang akan dirancang akan menggunakan pewarnaan lebih bold.
- d. Dari Segi Content – Message, buku yang telah ada di pasaran lebih ke aktivitas *lettie* bermain *gadget* serta aktivitas yang tidak berkesinambungan dengan cerita sedangkan buku yang dirancang aktivitasnya memiliki kesinambungan dengan cerita.





Gambar 2.11. Buku Aktivitas

Sumber : <https://deskgram.org/hardi.lim>

#### 2.4.2. Analisis Buku Perancangan Sebelumnya

Melalui proses identifikasi ditemukan beberapa judul perancangan yang bertema yang sama yaitu :

- “Perancangan cerita bergambar interkatif mengenai etika berkomunikasi terhadap orang tua untuk anak usia 6 – 8 tahun.” Oleh Felicia Angelina Maulato, S.Sn., jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra pada tahun 2014 mengajarkan etika berkomunikasi anak yang sopan santun kepada orang tua. Pembeda perancangan ini adalah dari segi pengendalian dirinya, aturan – aturan berperilaku ke orang yang lebih tua.
- “Perancangan buku media pembelajaran budi pekerti bagi anak.” Oleh Elisa Murtiyana, S.Sn., jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra pada tahun 2009 mengajarkan pembelajaran perilaku baik secara meluas. Pembeda perancangan ini berasal adalah dari segi materi yang lebih fokus ke pengendalian diri
- “Perancangan buku cerita fabel yang mengajarkan tata krama untuk anak usia 6 – 8 tahun.” Oleh Cynthia Dwiyanti Kusumohadi jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra pada tahun 2013. Perancangan ini mengajarkan kesopanan dan tidak sombong kepada sesama melalui ilustrasi fabel. Pembeda perancangan ini dengan yang akan dirancang fokus pembelajarannya yang lebih ke orang tua.

Media – media yang telah diidentifikasi merupakan perancangan buku sebagai media pembelajaran. Buku cergam yang akan dirancang berisi tentang pengendalian diri berisikan pemikiran - pemikiran yang sebaiknya dilakukan sebelum bertindak.



Gambar 2.12. Perancangan Buku 4 Kata Ajaib

Sumber : <https://dewey.petra.ac.id/catalog/digital/preview?id=2052815>

Berdasarkan buku perancangan yang sejenis ditemukan “Perancangan cerita bergambar interkatif mengenai etika berkomunikasi terhadap orang tua untuk anak usia 6 – 8 tahun.” Oleh Felicia Angelina Maulato, S.Sn., jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra pada tahun 2014 yang mengajarkan etika berkomunikasi anak yang sopan santun kepada orang tua.

- a. Dari Segi Bentuk, sama – sama dirancang dalam bentuk buku interkatif yang membedakan adalah di buku yang akan dirancang berisikan sebuah unsur *pop up* dan *lift up the flaps*
- b. Dari Segi Aspek Ide Cerita, Buku yang sudah ada berisikan tentang etika berkomunikasi terhadap orang yang lebih tua sedangkan pembeda perancangan ini adalah dari segi pengendalian dirinya, aturan – aturan mengontrol dan pemahaman keinginan sehingga dapat berperilaku baik ke orang yang lebih tua.

- c. Dari Segi Aspek Visual, Sama – sama menggunakan gaya visual khas kartun yang membedakan adalah pemilihan warna dan buku yang sudah ada menggunakan latar fantasi sedangkan yang akan dirancang menggunakan latar visual kehidupan sehari – hari.
- d. Dari Segi *Content – Message*, Sama – sama berisikan isi tentang budi pekerti, tetapi buku yang telah dirancang lebih ke perilaku komunikasi sedangkan yang akan dirancang adalah untuk mengontrol perilaku menghadapi keinginan.

## **2.5. Analisis Data di lapangan**

### **2.5.1. Analisis Profil Pembaca**

Target dari perancangan ini adalah anak usia 6 - 8 tahun, dengan tingkat ekonomi menengah ke atas. Pada usia tersebut, anak - anak sudah mulai bisa membaca dengan baik, bisa berbicara dengan lancar, dan memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar.

Berdasarkan pengamatan anak publik figur di sosial media banyak anak - anak yang kurang memiliki pengendalian diri, anak -anak sering menggunakan cara - cara seperti marah - marah dan menangis jika keinginannya tidak dituruti dan mudah marah jika keinginannya dilarang. Hal tersebut juga dikeluhkan oleh orang tua saat ini jika kebanyakan anaknya mudah marah jika dilarang terutama saat bermain gadget atau menonton youtube, saat meminta mainan di mall, dan saat meminta makanan *snack* yang sebenarnya kurang baik untuk kesehatan.

Berdasarkan hasil wawancara ke salah satu orang tua murid, anak - anak yang mendapat tugas rumah dengan menggunakan *gadget* untuk mencari informasi pekerjaan rumahnya terkadang terlalu asik sehingga tidak dapat mengendalikan diri. Terkadang anak - anak kurang bisa membatasi keinginannya sehingga memakai *gadget* bukan untuk tugas tetapi juga menyalahgunakan untuk bermain dan menonton. Maka buku dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih aman daripada sebuah *gadget*. Anak – anak juga sering bertanya kenapa mereka harus berhenti bermain, saat masih ingin bermain orang tua pun sebaiknya memberi pemahaman kepada anak – anak tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru budi pekerti di sekolah, anak – anak usia 6 – 8 tahun masalah pengendalian diri yang sering terjadi adalah saat anak – anak keinginan melihat / menginginkan yang dimiliki temannya yang membuat anak tersebut juga ingin memilikinya kemudian meminta orang tua untuk membelikan barang yang sama. Terkadang anak juga kurang mendapatkan pemahaman dari orang tua tentang pengendalian diri dan orang tua sering mengabaikannya. Lebih sering karena masalah pemakaian *gadget* yang membuat anak – anak lupa waktu dan mudah emosi karena meniru dari apa yang dilihat, karena kurangnya komunikasi antar orang tua dan anak menyebabkan anak kurang paham tentang kenapa harus mengontrol keinginan bermain tersebut. Pemahaman tentang keinginan – keinginan perlu dikomunikasikan oleh orang tua ke anak – anak. Anak – anak pun perlu diajarkan kebiasaan menunggu dan sabar sehingga mereka dapat mengendalikan diri.

Berdasarkan hasil survey kusioner 60 anak pada murid SD kelas 2 – 3 yang berumur 6 – 8 tahun di sebuah sekolah dasar di Surabaya ditemukan bahwa :

a. Anak – anak pernah dimarahi oleh orang tuanya karena terlalu lama bermain seperti mainan *gadget* maupun permainan yang dapat dibawa kemana – mana seperti *slime dan squishy*, dan menonton *youtube* di *gadget*. Perbandingan dari 60 orang berisi 42 anak pernah dimarahi orang tua dan 18 anak tidak dimarahi oleh orang tuanya ketika bermain.

b. Anak – anak yang pernah marah ke orang tua karena dilarang sesuatu yang berhubungan dengan keinginannya (ingin beli mainan tapi dilarang, bermain *gadget* terlalu lama, makan snack terlalu banyak) hampir sama dengan anak - anak yang tidak marah jika dilarang oleh orang tuanya. Perbandingan dari 60 murid adalah 29 anak marah – marah ke orang tuanya jika keinginannya tidak dituruti dan 31 anak menurut pada orang tuanya tidak melawan.

c. Anak – anak yang bertanya kepada orang tua alasan melarang keinginan hampir sama jumlahnya dengan yang menurut tidak bertanya ke orang tua. Dari 60 orang siswa, 34 anak bertanya ke orang tua alasan melarang dan 26 anak tidak bertanya ke orang tuanya dan langsung mengikuti perintah orang tua.

d. Orang tua yang memberikan penjelasan dan tidak memberikan alasan pun hampir sama dengan yang tidak memberikan penjelasan kenapa melarang. Dari

60 anak, 39 orang tua memberikan penjelasan dan alasan ke anak kenapa melarang dan 21 orang tua tidak memberikan penjelasan ke anak mereka.

Dari hasil pengamatan tersebut anak – anak usia 6 – 8 tahun masih membutuhkan arahan orang tua dalam menjelaskan pembelajaran pengendalian keinginan diri. Anak – anak terkadang hanya menuruti arahan orang tua yang melarang tetapi tidak mendapatkan penjelasan kenapa tidak boleh yang membuat anak akan mudah marah, emosi, dan kebingungan. Anak usia 6 – 8 masih membutuhkan pengertian yang diulang – ulang sehingga arahan tersebut dapat dimengertinya sampai usia dewasa sehingga nantinya tidak timbul perilaku negatif karena keinginannya harus selalu dipenuhi.

Dari 90 anak SD kelas 1 - 3 yang disurvei, sekitar 75 anak – anak yang menyukai bacaan yang bergambar seperti komik dan cergam seperti *doraemon dan spongebob* dibandingkan hanya membaca buku yang hanya berisikan teks. Anak – anak juga membaca buku cergam di perpustakaan sekolah. Dari hasil pengamatan anak – anak mengerti dan memahami bahwa kegunaan membaca buku untuk mendapatkan ilmu. Menurut Ibu guru pustakawan anak usia 6 - 8 tahun pemahaman anak jika membaca teks terlalu panjang masih kurang maka perlunya gaya penulisan teks yang sederhana serta lebih menonjolkan ilustrasi gambar penjas cerita dan juga anak – anak pendampingan orang tua maupun guru dalam membaca buku. Maka buku bacaan bergambar tentang pengendalian diri dirasa masih bisa efektif menjadi bahan pembelajaran untuk anak – anak dan lebih efektif jika didampingi oleh orang tua maupun guru anak tersebut. Buku Cergam yang dirancang diharapkan dapat menjadi media tambahan untuk mengurangi porsi anak – anak dalam bermain gadget sebagai kegiatan untuk mengisi waktu dengan hiburan yang bermanfaat bagi anak – anak tersebut.

### **2.5.2. Analisis Kelebihan dan Kelemahan**

Cerita bergambar yang dirancang mengambil topik pengendalian diri terhadap keinginan anak. Buku yang dirancang akan dibuat sesuai dengan sasaran dan masalah -masalah yang biasa dihadapi target *audience*. Cerita bergambar yang dibuat akan dibuat secara ringan, menarik, unik, dan dengan menambah unsur

interaktif sehingga menimbulkan minat anak untuk membacanya. Kelebihan dari buku cerita bergambar yang akan dirancang:

- a. Segi bentuk, buku cerita bergambar yang dirancang akan dibentuk dengan perpaduan cerita, gaya visual gambar, dan terdapat alur permainan yang interaktif sehingga menjadi pembeda dari buku yang beredar. Saat ini jarang ada buku cerita bergambar untuk anak usia 6 - 8 tahun yang memadukan unsur interaktif didalamnya, sehingga dapat menarik minat anak membacanya.
- b. Segi ide cerita, pesan cerita yang akan disampaikan adalah tentang pemahaman pengendalian keinginan diri pada anak dan cara - cara mengantisipasi hal tersebut sehingga akan berdampak positif terhadap perilaku anak terhadap orang tua. Cerita yang ringan dan sarat akan unsur positif serta membuat konsep petualangan kehidupan sehari - hari sang anak sehingga pesan dapat tersampaikan dengan baik. Unsur permainan interaktif akan membuat anak - anak terhibur serta menimbulkan emosi - emosi yang positif pada anak.
- c. Segi visual, Visualisasi yang dirancang akan disesuaikan dengan target *audience* yang sederhana dan lucu dengan warna dan gaya khas kartun yang disukai oleh anak - anak usia 6 - 8 tahun.

Kelemahan dari buku yang dirancang adalah pesaing dalam konten digital semakin banyak tetapi gadget merupakan media yang kurang aman dikonsumsi anak sedangkan media cetak juga masih memiliki berbagai macam kelebihan yang harus terus dilestarikan dan diberikan kepada anak - anak . Selain itu kelemahan pengajaran dalam pembentukan karakter anak ini perlunya pendampingan oleh orang - orang di sekitar target sasaran seperti orang tua maupun guru di sekolah.

### **2.5.3. Analisis Dampak Positif**

Buku cerita bergambar yang bersifat interaktif ini ingin mengajarkan pada anak pemahaman untuk mengendalikan keinginan diri dan cara - cara pencegahannya sehingga anak dapat memiliki karakter dan berperilaku baik kepada orang yang lebih tua. Oleh karena itu diharapkan dari perancangan ini akan

memberikan dampak positif dan kesadaran untuk anak – anak. Beberapa dampak yang diharapkan setelah membaca buku cerita yang dirancang :

- a. Buku bacaan yang dirancang sehingga dapat menarik dan menghidupkan lagi minat baca terhadap buku bagi anak – anak.
- b. Menanamkan nilai positif tentang pengendalian keinginan diri pada anak sehingga anak memiliki kesadaran bahwa selalu mengikuti keinginan itu tidak baik bagi perkembangan karakter, emosi, dan kognitif.
- c. Membangun kedekatan anak dengan orang tua, guru , maupun sesama. Anak - anak dapat memahami tentang pengendalian keinginan dan emosi orang lain sehingga anak - anak dapat berpikir dahulu sebelum melakukan tindakan atau perilaku buruk.
- d. Perpaduan unsur interaktif dan permainan akan menimbulkan perasaan tidak bosan pada anak dan menumbuhkan sikap sosial anak dengan berinteraksi dengan orang tua, guru, maupun sesama.

## **2.6. Simpulan dan usulan pemecahan masalah**

Masalah pengendalian diri pada anak SD memang sering terjadi, terkadang anak – anak memiliki keinginan yang selalu harus dipenuhi yang menyebabkan anak melakukan perilaku negatif untuk mendapatkan keinginannya. Kebanyakan yang sering terjadi orang tua yang sibuk sehingga tidak sadar akan bahayanya selalu mengikuti keinginan anak yang akan membuat anak terbiasa melakukan hal – hal buruk seperti menangis / marah jika menginginkan sesuatu.

Orang tua terkadang selalu memberikan aturan - aturan tanpa memberikan pemahaman dan alasan pada anak kenapa melarang hal tersebut padahal biasanya orang tua memberikan larangan juga demi kebaikan anaknya. Kurangnya komunikasi anak dengan orang tua menyebabkan anak – anak terkadang kurang memiliki kesadaran, maka dari itu perlu adanya media bantuan menanamkan pemahaman kepada anak tentang pengendalian keinginan diri sehingga menjadi pencegahan perilaku buruk pada anak terhadap orang tua.

Buku cerita bergambar yang dirancang memberikan bacaan positif bagi anak -anak usia 6 - 8 tahun. Dari segi visual, ilustrasi dan gambar mencerminkan sebuah teksnya yang memiliki aspek pembelajaran tentang pengendalian diri dan

budi pekerti. Dari segi teks, dibuat dengan bahasa yang lebih mudah dimengerti oleh anak – anak dengan lebih menonjolkan gambarnya karena target anak – anak usia 6 – 8. Di buku ini ditambahkan unsur kegiatan aktivitas permainan yang berkesinambungan dengan cerita seperti permainan teka – teki silang, mencari jalan, mencari perbedaan gambar, mewarnai, mencocokkan gambar, dan pertanyaan – pertanyaan sederhana. Unsur *Pop - Up* dan *Lift up the Flaps* ditambahkan pada beberapa halaman buku agar menambahkan nilai menarik isi buku.

Pada anak – anak usia 6 – 8 tahun tersebut harus ditanamkan pembelajaran pembentukan karakter karena perkembangan sel syaraf yang berkembang pesat pada usia dini. Anak - anak yang memiliki pemahaman tentang pengendalian diri sejak kecil diharapkan kedepannya dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berkarakter baik.

Untuk dapat menjangkau target *audience* secara lebih luas selain di lingkungan rumah diharapkan buku ini dapat dijadikan bahan pembelajaran di sekolah – sekolah dasar. Buku dapat dititipkan di perpustakaan sekolah maupun di perpustakaan lokal agar anak – anak dapat membaca buku tersebut dan mempelajari isi buku dan harapanya akan memberikan dampak positif bagi anak – anak tersebut