

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TENTANG ILMU PENGETAHUAN ALAM UNTUK SISWA KELAS 3 SD

Rossyta Wahyutiar¹,
Restu Hendriyani Magh'firoh²,
Benny Rahmawan Noviadj³,
Handy Anggarda Sabara Putra.⁴

Institut Informatika Indonesia¹
rossyta@ikado.ac.id

Abstrak

Pendidikan bukan hanya mengenai mengantarkan siswa - siswi ke sekolah, tetapi pendidikan juga merupakan pembentukan karakter dan mendapatkan ilmu. Terlebih untuk pendidikan SD dimana usia sangat memengaruhi kepribadian seseorang terhadap pendidikan. Sulitnya dimengerti pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di bangku kelas 3 SD membuat siswa enggan untuk belajar, sehingga peneliti bertujuan membuat buku ilustrasi, karena dengan media tersebut peneliti dapat lebih mudah menuangkan maksud yang ingin disampaikan kepada target *audience*, tentunya dengan tampilan yang menarik dan alur cerita yang seru. Tema yang diangkat adalah IPA, serta didukungnya kegiatan wawancara dengan narasumber selaku guru IPA di salah satu sekolah swasta yang berada di Kota Surabaya yang mengungkapkan bahwa materi IPA adalah salah satu materi yang susah dipahami oleh kebanyakan siswa. Berdasarkan hasil dari wawancara tersebut, peneliti merancang sebuah media buku ilustrasi yang berisikan mengenai materi pelajaran IPA yang sekiranya cukup susah untuk dipahami. Tentunya perancangan media ilustrasi ini didukung dengan kegiatan wawancara pada narasumber yang tepat, serta penulis juga mengumpulkan teori-teori yang memperkuat proses perancangan buku ilustrasi ini. Hasil akhir dari perancangan buku ilustrasi ini adalah 3 buku ilustrasi yang dibagi menjadi 3 seri dengan judul “Mengetahui Perkembangan Tumbuhan”, “Mengetahui Macam-macam Sumber Energi”, dan yang terakhir yaitu “Mengetahui Hidrologis dan Perubahan Wujud Benda. Tidak hanya itu, media pendukung dan media promosi juga ikut dirancang mulai dari mug, kaos, gantungan kunci, pin, dan *stationery set*. Kemudian, untuk media promosinya penulis juga merancang brosur, poster, dan x-banner.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Siswa, Ilmu Pengetahuan alam.

Abstract

Education is not only about bringing students to be presence at school, but it is also a part of building student's future character and knowledge. Especially for elementary education where it greatly affects a student's future interests and how they behave towards education. The difficulty of understanding Natural Science lessons in 3rd grade elementary school are making students reluctant to learn science, therefore the researcher aims to develop an illustrated book, because with this media researchers can more easily express what they want to convey to the target audience, with an attractive appearance and easy to digest, exciting storyline. The theme of the book prioritizes science and will include some previously recorded interviews with resource persons who are science teachers at a private school in the Surabaya city who stated that science material is one of the hardest materials for most students to understand. Based on the results of these interviews, the researcher has designed an illustrated book media that contains science subjects that are quite difficult to understand. Of course, the design of this illustration media is supported by interviews with the relevant sources, and the author also compiled theories that strengthen the process of designing this illustration book. The final design of this illustration book consists of 3 illustrated books which are divided into 4 series with the title "Knowing Plant Breeding", "Knowing Various Energy Sources", "Knowing Hydrology" and the last one would be "Changes in Forms of Objects". Moreover, support and promotional media were also included, starting from mugs, t-shirts, key chains, pins, and stationery sets. Then, for additional promotion media, the author would also design brochures, posters, and x-banners.

Keywords: *Illustration Book, Students, Natural Sciences.*

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk hidup yang sangat dekat dengan pendidikan, tanpa pendidikan kita akan mudah dijajah dan dibodohi oleh negara maju yang lain (website.kompasiana.com/2017). Sehingga sangatlah penting bagi setiap masyarakat Indonesia tentunya untuk menanamkan sebuah pendidikan dan membekali dari usia-usia dini juga.

Pendidikan juga sangat penting untuk suatu bangsa sebagai dasar dari pembangunan suatu negara, terlebih untuk Indonesia yang berstatus sebagai negara

berkembang ini, Indonesia membutuhkan penerus bangsa yang memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik dalam segala aspek. Oleh karena itu pendidikan yang diterapkan di Indonesia sangat di pertimbangkan dan diawasi, karena pentingnya pendidikan dalam berwarga negara.

Pada umumnya pendidikan yang diterapkan di Indonesia dimulai dalam beberapa tahap, dari tahap PG (Play Group), TK (Taman Kanak-Kanak), SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Akhir), dan yang terakhir S1 (Perguruan tinggi) Kemudian beberapa orang yang berkesempatan melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi seperti S2. Tahap-tahap ini yang diterapkan pada lembaga pendidikan di Indonesia saat ini, khususnya pada tahap Sekolah Dasar (SD) ini yang akan mendapat perhatian dan pengaruh lebih antara guru dengan muridnya, karena pada tahap ini terjadinya pembentukan dari kepribadian anak-anak. Banyak dari anak-anak tersebut, sudah memiliki hal yang dikehendaki dan tidak dikehendaki, terlebih kegemaran dengan macam-macam pelajaran yang diterapkan di sekolah. Pada umumnya ini terjadi pada usia 9-11 tahun. Hal ini bisa berpengaruh terhadap pembelajarn dan juga hasil belajarnya.

Selain itu, sekolah juga memiliki macam-macam mata pelajaran yang diberikan untuk membekali para murid dalam menghadapi pelajaran-pelajaran yang dihadapi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Terutama untuk mata pelajaran anak kelas 3 SD (umur 9 tahun) yang bisa dikatakan cukup beragam. Tentunya setiap mata pelajaran memiliki manfaat dan tujuan untuk kepentingan masa depan anak. Salah satunya mata pelajaran IPA. Adapun hal-hal baik atau manfaat yang didapat dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam yang akan berdampak bagi kehidupan siswa itu sendiri seperti memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, guna menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapinya, serta membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK. Namun mata pelajaran

ini cukup sulit untuk dipelajari dan dimengerti oleh beberapa siswa. Tidak semua siswa mudah memahami mengenai materi dalam mata pelajaran IPA ini, karena hal tersebut peneliti ingin melakukan observasi mengapa hal itu bisa terjadi dengan metode wawancara.

Seiring berjalannya pengamatan yang peneliti lakukan serta melakukan wawancara salah satu guru dari SDK Kartias 3 pada tanggal, 8 desember 2018. Dengan membawakan beberapa pertanyaan, Bapak Hardi membantu peneliti untuk menjawab pertanyaan mengenai faktor penghambat dan pendukung dalam proses belajar dan mengajar.

Kesimpulannya adalah, banyak faktor yang mempengaruhi pembelajaran pada jaman sekarang, beberapa faktor diantaranya adalah dari lingkungan keluarga yang tidak peduli dengan *study* anaknya / kurangnya dorongan dari orang tua, kemudian faktor lainnya yang juga menghambat sebuah pembelajaran yaitu permasalahan dengan kecanduan *gadget*. *Gadget* memang dikenal sebagai teknologi pembelajaran yang cepat karena didukung dengan media informasi yang beragam pada internet, namun hal tersebut kurang efektif bagi anak-anak kelas 3 SD yang memiliki rentan usia 9 tahun, karena mereka lebih memilih untuk sekedar bermain game daripada fokus belajar melalui *gadget* mereka secara online, hal inilah yang menjadi salah satu keresahan bagi para guru, karena dapat menghambat pembelajaran.

Selain itu, program pembelajaran K13 yang sedang diterapkan pada semua sekolah di Surabaya juga turut menjadi keresahan bapak dan ibu guru, karena buku paket yang ditawarkan sangat mempersulit guru untuk menyampaikan materi-materi pelajaran.

Dalam 1 paket sudah berisikan 5 pelajaran (kesenian, pendidikan jasmani, matematika, IPA, BI). Hal tersebut terkesan rancu dan tidak terstruktur, karena materi yang disampaikan sangat singkat dan minim, lalu sudah digantikan dengan materi pelajaran lain.

Berdasarkan hasil penelitian Ida Bagus Sutresna dari Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia menjabarkan bahwa 89% siswa SD menyukai tema cerita yang bersangkutan dengan dunia binatang yang dapat berbicara seperti manusia, alur yang disukai anak SD yaitu alur cerita yang tidak berbelit-belit, perwatakan yang digemari adalah perwatakan yang menunjukkan moral yang baik dan perilaku yang santun, sedangkan latar yang digemari adalah latar yang indah dan bagus, gaya yang disukai adalah bahasa yang menghibur, suasana yang digemari siswa adalah suasana yang ceria dan menghibur tentunya. Hasil penelitian diatas menjabarkan kegemaran anak usia SD yang tertarik dengan cerita yang bergambar. Pendekatan media berbasis ilustrasi juga akan menambahkan ketertarikan anak-anak kelas 3 SD untuk lebih semangat belajar.

Oleh karena itu, perlunya membuat perancangan media buku ilustrasi yang dikemas secara menarik, dan dibuatnya alur cerita tentang petualangan seorang anak yang berusaha mencari tau kebenaran mengenai realita alam yang terkait dengan pembahasan materi pelajaran anak kelas 3 SD, tepatnya usia 9 tahun tersebut. Buku ilustrasi Ilmu Pengetahuan Alam untuk siswa kelas 3 SD ini dikemas dengan alur cerita, ilustrasi, layout, pemilihan warna, dan font yang menarik.

KAJIAN TEORI

Belajar dan Pembelajaran

Belajar dapat didefinisikan dalam berbagai macam sudut pandang yang ada. Ada pun para ahli menyusun definisi yang ada sangatlah beragam, tetapi memiliki arah definisi yang terbilang sama. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor (Djamara, 2002: 13).

Adapun prinsip-prinsip belajar yang dihasilkan dari rangkuman – rangkuman teori yang di kemukakan oleh para ilmuan – ilmuan antara lain, (1) Perhatian dan motivasi belajar siswa (2) Keaktifan belajar (3) Keterlibatan dalam belajar (4)

Pengulangan Belajar (5) Tantangan saat belajar (6) Pemberian balikan dan penguatan belajar (7) Adanya perbedaan individual dalam perilaku belajar.

Pembelajaran adalah proses membelajarkan siswa menggunakan asa Pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama dalam keberhasilan Pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi secara dua arah, mengajar yang dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, dan belajar yang dilakukan oleh peserta didik atau murid. Terlebih lagi, Sagala mengungkap bahwa pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang belajar kemampuan atau nilai-nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui terlebih dahulu mengenai kemampuan dasar, latar belakang, *social* ekonominya terlebih dahulu (Sagala, 2007: 61).

Kurikulum IPA Sekolah Dasar Kelas 3

Menurut kurikulum K13 yang pernah diterapkan di Indonesia menjabarkan mengenai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam memiliki 5 standar kompetensi yang dijadikan materi pembelajaran yaitu, makhluk hidup dan proses kehidupan, memahami kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan, benda dan sifatnya, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dari 5 materi tersebut 3 diantaranya masih membutuhkan media pendukung untuk membantu proses pembelajaran yang lebih efektif, yaitu makhluk hidup dan proses kehidupan (tumbuhan), benda dan sifatnya, energi dan perubahannya.

Materi tumbuhan mempelajari tentang pengelompokan tumbuhan dan pemeliharaannya. Materi benda dan sifatnya akan membahas mengenai, perubahan sifat benda dan kegunaannya. Dan yang terakhir ialah materi mengenai energi dan perubahannya, dalam pembahasannya berisikan tema memahami berbagai cara gerak benda serta hubungan antara energi dan sumber energi. Sesuai dengan penjelasan mengenai kurikulum K13, dijabarkan menggunakan dasar silabus yang terlampirkan.

Ilmu Pengetahuan Alam

IPA merupakan singkatan dari “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris “*Natural Science*”. *Natural* berarti alamiah atau berkaitan dengan alam. *Science* berarti ilmu pengetahuan. Kesimpulannya bahwa IPA berarti ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa di alam (Sri M. Iskandar, 1996: 2).

Sedangkan menurut Powler (dalam Winaputra, 1992:122) IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur dan berlaku umum berupa kumpulan hasil observasi dan eksperimen.

Psikologi Karakteristik Anak Usia 9 Tahun

Tingkat kelas di sekolah dasar dapat dibagi menjadi dua, seperti kelas rendah dan kelas atas. Kelas rendah yang terdiri dari kelas satu, dua, dan tiga, sedangkan kelas atas yang terdiri atas kelas empat, lima, enam (Supandi, 1992:44).

Di Indonesia sendiri kisaran usia sekolah dasar berada diantara usia 6 atau 7 tahun sampai dengan usia 12 tahun. Umum nya siswa pada kelompok kelas atas dimulai dari usia 9 atau 10 tahun sampai dengan usia 12 tahun. Menurut Whiterington yang dikemukakan oleh Makmun (1995:50) bahwa usia 9-12 tahun memiliki ciri perkembangan sikap individualis sebagai tahapan lanjut dari usia 6 hingga 9 tahun dengan ciri perkembangan sosial yang pesat. Tepat pada tahap ini anak atau siswa berupaya semakin ingin mengenal siapa dirinya dengan cara membandingkan dirinya dengan teman-teman sebayanya.

Dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hakikat IPA, model pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungannya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Usman Samatowa, 2006: 11-12).

Buku Ilustrasi

Ilustrasi merupakan seni menggambar untuk mendeskripsikan suatu peristiwa, tujuan, atau bahkan sebuah cara kerja yang dikemas secara visual. Dimana ilustrasi juga merupakan sebuah hasil visualisasi bentuk visual dari suatu cerita, atau berbagai hal yang memiliki tulisan yang memiliki makna tertentu (Adi Kusrianto, 2007).

Kemudian buku ilustrasi adalah buku yang menampilkan hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Ilustrasi pada sebuah buku bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna (Antonius Natali Putra, 2012: 1).

Karena buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar, dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita.

Ilustrasi juga memiliki peranan penting dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku dengan karakter ini dapat menjangkau anak-anak usia 4-10 tahun. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa buku ilustrasi atau buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan menggunakan teks dan ilustrasi sebagai usaha dalam memvisualisasikan sebuah cerita, kesan, objek dan lingkungan sehingga mudah dipahami dengan baik.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara pada guru pengajar di satu sekolah dasar di Surabaya. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui pendapat narasumber mengenai teknik dan pola pembelajaran yang efisien bagi siswa kelas 3 SD, serta ingin tahu mengenai kebiasaan siswa masa kini dalam proses pembelajarannya.

Penulis melakukan wawancara pada salah satu sekolah dasar bernama SDK Kartias 3 Surabaya, dan mewawancarai Bapak Hardy selaku guru yang mengajar murid kelas 3 SD di sekolah tersebut.

Selain kegiatan wawancara, Adapun kegiatan penelitian dan pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi. Tujuan observasi sendiri ialah untuk melihat aspek yang digunakan oleh komparator serta melakukan analisis SWOT sebagai perbandingannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian perancangan buku ilustrasi tentang Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas 3 SD menghasilkn 3 buku edisi yang memiliki tema yang berbeda-beda antarlain, mengenal macam perkembangbiakan tumbuhan, mengenal macam perubahan energi, dan yang terakhir mengenal hidrologis dan perubahan wujud benda. Dari hasil perancangan media utama sebagai buku ilustrasi juga, menghasilkan media pendukung dan media promosi lainnya seperti, pin, gantungan kunci, mug, kaos, dan *stationery set* sebagai media pendukung. Sedangkan media promosi seperti, X-banner, brosur, dan poster.

Proses Perancangan Buku Ajar

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat perancangan buku ajar. Terdapat lima langkah pokok dalam tahap ini, yakni analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan.

Analisis ujung depan bertujuan memecahkan suatu masalah yang mendasar yang dihadapi. Berdasarkan latar belakang maka masalah yang teridentifikasi ialah pentingnya menumbuhkan minat siswa pada pembelajaran batik dengan materi objek desain motif. Penggambaran desain motif kurang menarik dan kurang kreatif (Trianto, 2010: 93).

Analisis siswa bertujuan untuk menelaah karakteristik siswa sehingga semua rancangan buku ajar berbasis budaya lokal yang disusun dapat menunjang dan mengakomodasi kebutuhan dasar siswa sebagai subjek belajar. Hasil dari analisis siswa dijadikan pertimbangan untuk mengembangkan sejauh mana buku ajar yang akan dibuat dan mampu diterima oleh siswa dengan harapan akan semakain maju.

Analisis tugas dilakukan untuk isi buku ajar dalam bentuk garis besar isi materi pokok yang mencangkup pemahaman tugas pada suatu pembelajaran. Analisis tugas disesuaikan dengan tujuan dan target pembelajaran.

Analisis konsep bertujuan untuk memilih, menetapkan dan menyusun secara sistematis buku ajar yang akan dirancang. Analisis konsep dilakukan dengan sumber dasar kajian pustaka dan lapangan. Konsep buku ajar desain motif batik berbasis budaya lokal ini dibagi berdasarkan konsep wujud (*form*) dan isi (*value*). *Form* dikembangkan berdasarkan kesukaan anak terhadap bahan bacaan yang di dalamnya memuat gambar, untuk itu sangat penting bagi peneliti mengetahui bagaimana karakter si pengguna agar produk yang dirancang menjadi tepat guna. Sedangkan konsep isi (*value*) berisi ide-ide atau nilai-nilai apa saja yang menjadi sebagai pemecahan masalah.

Tahap Perancangan (*Design*)

(a) Pemilihan Media (*media selection*)

Dari hasil wawancara guru Sekolah Dasar Karitas 3 media buku ilustrasi dirasa bermanfaat untuk meningkatkan minat dan kreatifitas siswa. Tentunya dengan mengemas materi dan alur cerita menjadi satu perpaduan yang menarik.

Dari hasil wawancara, maka karakteristik buku yang tepat adalah:

- (1) Buku dengan visualisasi yang menarik.
- (2) Media dalam bentuk buku yang banyak memuat gambar.
- (3) Buku praktis sehingga bisa dibuka dan dipelajari dimanapun berada serta kapanpun.
- (4) Bisa digunakan sebagai koleksi oleh pengguna.

(b) Pemilihan Format (*format selection*)

Format yang dipilih dalam pengembangan buku ini sebagai berikut:

- (1) Buku dengan ukuran A5.
- (2) Format isi buku yaitu gambar ilustrasi dan tulisan sebagai informasi cerita, waktu, dan tempat.
- (3) Tulisan sendiri didominasi menggunakan warna hitam dan gambar di buat full ukuran cetak A5 serta pewarnaan yang kaya akan warna.

(4) Seluruh kertas dalam buku menggunakan *art paper* 150 gram agar lebih menarik untuk dibaca dan awet.

(c) Rancangan Awal (*Initial Design*)

Tahap dari rancangan awal media buku ilustrasi tentang ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas 3 sd adalah sebagai berikut:

(1) Melakukan wawancara

Mengumpulkan hasil penelitian sebelumnya sangat penting untuk mengetahui sejauh mana perancangan ini dikembangkan serta mengetahui kedudukannya dalam penelitian.

(2) Desain Media

(d) Konsep *Lay Out*

Konsep dalam pembuatan buku ilustrasi ini dengan menghasilkan beberapa karakter, dari karakter utama hingga karakter pembantu. Karakter yang diciptakan juga sesuai dengan umur *audience* yang dituju. Pemilihan alur cerita dipadukan dengan materi ilmu pengetahuan alam yang menjadi materi pada buku panduan yang di sekolah. Sehingga menghasilkan suatu alur cerita petualangan yang menarik. Tentunya didukung juga dengan Teknik gambar dan Teknik mewarnai yang baik dan benar, agar dapat menghasilkan karya yang bagus. Berikut adalah contoh isi buku dan cover dari buku ilustrasi yang dirancang.



Gambar 1. Desain isi buku edisi 1
Sumber: Handy, (2019)



Gambar 2. Desain isi buku edisi 2
Sumber: Handy, (2019)



Gambar 3. Desain isi buku edisi 3
Sumber: Handy, (2019)



Gambar 4. Desain cover 3 buku
Sumber: Handy, (2019)

(d) Desain Brosur

Untuk brosur sendiri dirasa menguntungkan karena brosur sendiri untuk bahan pembuatannya juga terbilang ramah kantong dan cara penyampaian informasinya cukup efisien, tahan dalam dan terperinci. Berikut adalah gambar sketsa serta desain final dari brosur yang dibuat.



Gambar 5. Desain Final Brosur
Sumber: Handy, (2019)

(c) Desain Poster

Penggunaan poster dalam media promosi juga menguntungkan, karena biaya yang dikeluarkan tidak lah banyak serta tahan lama. Berikut adalah sketsa serta desain final dari poster yang digunakan.



Gambar 6. Desain Final Poster.
Sumber: Handy, (2019)

(d) Desain X-Banner

Penggunaan x-banner dinilai efisien dikarenakan, cocok untuk di display di dalam ruangan, serta media nya yang dapat mengenmas berbagai macam informasi sangat menghemat pemakaian media untuk menunjang penyampaian informasinya. Proses desainya juga melalui tahapan sketsa juga. Berikut adalah gambar sketsa dan desain digital x-banner yang dibuat.



Gambar 7. Desain Final X Banner.
Sumber: Handy, (2019)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah melewati proses perancangan buku ilustrasi bagi anak-anak kelas 3 SD untuk menumbuhkan minat belajar anak dan meningkatkan imajinasi. penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut: Dalam merancang sebuah buku ilustrasi, dibutuhkan ide-ide yang didapatkan dari literatur, buku Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar, internet dan lainnya.

Sebelum masuk ke media utama yaitu buku ilustrasi, dibutuhkan konsep yang matang melalui cerita dan gaya ilustrasi sesuai dengan kebutuhan anak serta pentingnya mempelajari sifat dan karakteristik target sendiri, yaitu anak kelas 3SD. Pentingnya ketelitian, ketekunan, kedisiplinan serta kerja keras untuk dapat menghasilkan sebuah buku ilustrasi yang baik untuk menumbuhkan rasa minat belajar anak serta memberi kesan belajar yang baru dari buku ilustrasi.

Perancangan buku ilustrasi membutuhkan ciri khas atau karakteristik yang menonjol agar dapat diingat baik oleh masyarakat, khususnya kepada target sendiri yaitu anak-anak. Pemilihan nama, judul, font dan warna, serta bentuk logo dan postur karakter dalam buku ilustrasi juga menyesuaikan makna atau arti dari setiap elemen yang akan dirancang.

Proses perancangan buku ilustrasi membutuhkan tenaga, waktu, dana agar mendapatkan hasil yang maksimal dan memuaskan, dalam segi karya maupun makna yang tersimpan pada buku ilustrasi tersebut. Saat proses perancangan, penulis mendapatkan beberapa kendala secara teknis. Kemampuan menggambar yang jarang dilatih membuat proses sketsa terhambat hingga memakan waktu yang cukup lama.

Alhasil saat proses digital, penulis kesulitan untuk menuangkan apa yang sudah ada dalam pikiran ke dalam lembar kerja. Warna yang sudah didapat saat mencari referensi berbeda jauh saat proses digital, sehingga penulis mencari ulang warna yang tepat agar buku tersebut dapat terlihat menarik untuk anak-anak. Saat seluruh karya digital memasuki proses layout cetak, tidak banyak kendala yang dihadapi jika dibandingkan saat proses sketsa dan digital, hanya dibutuhkan ketelitian dan kesabaran.

Saran

Setelah melewati proses perancangan Buku Ilustrasi, penulis dapat memberikan saran bagi mahasiswa yang akan melakukan perancangan Buku Ilustrasi. Sebelum masuk ke media utama, disarankan untuk mahasiswa terbiasa dan menyukai buku ilustrasi. Dibutuhkan pembelajaran khusus kepada karakteristik target *audience* yang akan dituju agar tidak salah memilih target dalam menyelesaikan sebuah masalah.

Lalu pemahaman akan teori komik buku ilustrasi, layout dan warna menentukan hasil akhir dari karya yang dibuat. Tentunya teori-teori tersebut dibantu dengan perkembangan gaya buku ilustrasi pada masanya agar tidak ketinggalan zaman. Untuk menghasilkan buku ilustrasi yang sempurna, tahap akhir yang dibutuhkan adalah memilih tempat percetakan terbaik agar kualitas pada versi digital sama dengan bentuk fisiknya, sehingga tenaga, waktu dan uang sebanding dengan hasil akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Kusrianto. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.
- Djamarah. (2002). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta. Diakses dari: <http://digilib.unila.ac.id/1424/8/BAB%20II.pdf>. Pada tanggal 5 September 2018 Pukul 12.29 WIB
- Natali Putra, Antonius. 2012. Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Musik Keroncong. Diakses melalui: <http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-24159-3404100104-Chapter1.pdf>. pada Kamis 6 Agustus 2018 pada pukul 19.30 WIB.
- Powler, (dalam Winaputra, U. 1992:122). Strategi Belajar Mengajar IPA. Jakarta: Universitas Terbuka (UT).
- Sagala, Syaiful. (2007). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: CV. ALFABETA. Diakses pada tanggal 7 September 2018 Pukul 08.54 WIB
- Samatowa, Usman. (2006) Bagaimana Membelajarkan IPA Di Sekolah Dasar. Jakarta: Depdiknas.
- Supandi. (1992). Strategi Belajar Mengajar Panjaskes. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Diakses dari: <https://solaangsa.wordpress.com/2012/01/28/karakteristik-anak-usia-sekolah-dasar/>. Pada tanggal 9 September 2018 Pukul 15.45 WIB
- Srini M. Iskandar. (1996/1997). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam. Bandung: CV. Maulana.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP. Jakarta: Bumi Aksara.
- Makmun (1995). Perkembangan anak. Bandung Remaja Rosdakarya. Diakses dari: <https://solaangsa.wordpress.com/2012/01/28/karakteristik-anak-usia-sekolah-dasar/>. Pada tanggal 9 September 2018 Pukul 17.08 WIB.