

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
TERKAIT INTERAKSI SOSIAL UNTUK
ANAK USIA 6-11 TAHUN**



PERANCANGAN

Oleh

TRIA NUR AZIZAH

NIM 1912578024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI
TERKAIT INTERAKSI SOSIAL UNTUK
ANAK USIA 6-11 TAHUN**



PERANCANGAN

Oleh

TRIA NUR AZIZAH

NIM 1912578024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Desain Komunikasi Visual

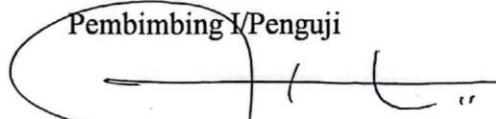
2023

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TERKAIT INTERAKSI SOSIAL UNTUK ANAK USIA 6-11 TAHUN diajukan oleh Tria Nur Azizah, NIM 1912578024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

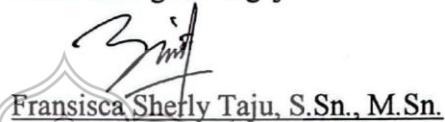
Pembimbing I/Penguji



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001/NIDN 0009026502

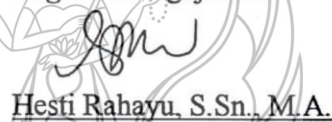
Pembimbing II/Penguji



Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn.

NIP 19900215 201903 2 018/NIDN 0015029006

Cognate/Penguji Ahli



Hesti Rahayu, S.Sn., M.A.

NIP 19740730 199802 2 001/NIDN 0030077401

Ketua Program Studi



Daru Tunggul Aji, S.S., M.A.

NIP 19870103 201504 1 002/NIDN 0003018706

Ketua Jurusan Desain



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/NIDN 0015037702

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kehadiran Allah SWT atas rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan berjudul PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TERKAIT INTERAKSI SOSIAL UNTUK ANAK USIA 6-11 TAHUN dengan baik dan tepat pada waktunya. Perancangan ini dibuat untuk memenuhi syarat dan kewajiban guna memperoleh gelar sarjana pada program studi S-1 Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan ini dilakukan dengan menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama masa perkuliahan. Masih terdapat banyak kekurangan dalam perancangan ini, sehingga penulis mengharapkan adanya kritik, masukan, dan saran yang dapat membangun dan memberi manfaat bagi penulis. Diharapkan perancangan ini dapat memberi ilmu dan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 15 Juni 2023



Tria Nur Azizah
NIM 1912578024

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan baik. Adapun dalam penyelesaian perancangan Tugas Akhir ini, penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku Rektor ISI Yogyakarta dan Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
2. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
3. Bapak Daru Tunggul Aji, S.S., M.A. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku dosen pembimbing I yang telah memberi bimbingan, masukan, dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Ibu Fransisca Sherly Taju, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah memberi bimbingan, masukan, dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Ibu Hesti Rahayu, S.Sn., M.A. selaku dosen wali dan *cognate* yang telah memberikan masukan dan arahan pada Tugas Akhir ini.
7. Seluruh dosen dan staf di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
8. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan dukungannya.
9. Dwi Rahmawati yang telah memberi dukungan serta motivasi dalam perkembangan Tugas Akhir ini.
10. Katon Arimurti yang bersedia berbagi pengalaman dalam tata cara pengerjaan Tugas Akhir.
11. Bela, Indah, Diva, Metri, Amel, dan semua teman-teman di Lampung yang telah memberi do'a dan semangat.

12. Alda, Jessica, Maela, Putika, dan semua teman-teman mahasiswa seperjuangan yang telah memberi dukungan dan semangat.
13. Seluruh teman seperjuangan di Randatapak.
14. Semua pihak yang bersedia menjadi responden dan memberikan pemikirannya.
15. Seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam membagikan ilmu dan bantuannya selama pengerjaan Tugas Akhir ini.



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama:

Nama : Tria Nur Azizah

NIM : 1912578024

Fakultas : Seni Rupa

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Karya Tugas Akhir saya yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TERKAIT INTERAKSI SOSIAL UNTUK ANAK USIA 6-11 TAHUN** yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi skripsi atau Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan di lingkungan Insitut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi ataupun instansi manapun, kecuali bagian dari sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juni 2023



Tria Nur Azizah

NIM 1912578024

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Nama : Tria Nur Azizah
NIM : 1912578024
Fakultas : Seni Rupa
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada UPT perpustakaan ISI Yogyakarta, karya Tugas Akhir Penciptaan yang berjudul **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI TERKAIT INTERAKSI SOSIAL UNTUK ANAK USIA 6-11 TAHUN**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 15 Juni 2023



Tria Nur Azizah
NIM 1912578024

ABSTRAK

Manusia adalah makhluk sosial yang mana saling membutuhkan satu sama lain dalam lingkup bermasyarakat. Akan tetapi, dalam era globalisasi ini, interaksi sosial yang bermoral mulai terkikis dari generasi ke generasi sehingga membuat banyak bermunculan orang yang mulai enggan bersosialisasi hingga menjadi anti sosial, yang mana kegagalan sosialisasi ini dapat memicu adanya penyimpangan norma-norma sosial yang mengganggu kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, perlu adanya penanganan yang dapat memberikan edukasi kepada generasi lanjut mengenai pentingnya bersosialisasi. Tujuan utama dari perancangan ini adalah untuk merancang buku ilustrasi terkait pentingnya berinteraksi dengan orang lain kepada anak-anak. Target audiens ini dipilih karena akan lebih efektif bila memberikan edukasi kepada anak-anak dibandingkan kepada orang dewasa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif. Data yang diperoleh berasal dari hasil studi pustaka dan observasi lapangan. Metode analisis yang dipakai adalah metode 5W+1H. Proses perancangan dilakukan dengan mengolah data yang didapat melalui observasi dan studi literatur fisik maupun digital. Hasil dari perancangan ini adalah buku cerita ilustrasi berjudul “Tiki Ingin sendiri” yang berisi cerita dan ilustrasi terkait interaksi sosial yang bersifat asosiatif atau penyatuan dengan menggunakan penceritaan tokoh hewan yang awalnya enggan berinteraksi dengan orang lain, namun melalui suatu peristiwa ia menyadari pentingnya hidup berdampingan dengan orang lain. Perancangan buku ilustrasi ini diharapkan dapat membantu anak dalam membentuk karakter bersosial.

Kata kunci: Interaksi sosial, anak-anak, pendidikan karakter, buku ilustrasi.

ABSTRACT

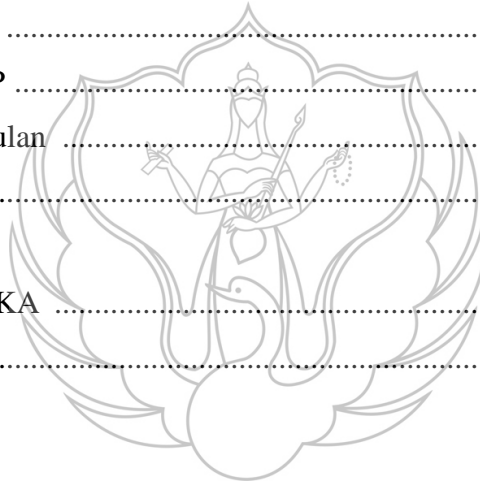
Humans are social beings who need each other in the social sphere. However, in this era of globalization, moral social interaction has begun to erode from generation to generation, causing many people to emerge who are reluctant to socialize and become anti-social, in which the failure of this socialization can lead to deviations from social norms that disrupt social life. Therefore, there is a need for treatment that can provide education to the next generation about the importance of socializing. The main purpose of this design is to design an picture book related to the importance of interacting with other people for children. This target audience was chosen because it would be more effective to provide education to children than to adults. The data collection method used is a qualitative approach. The data obtained comes from the results of literature studies and field observations. The analytical method used is the 5W+1H method. The design process is carried out by processing the data obtained through observation and study of physical and digital literature. The result of this design is a picture book entitled "Tiki Wants to be Alone" which contains stories and illustrations related to social interactions that are associative or unifying that tell the story about the animal character who initially reluctant to interact with other people, but through an event he realizes the importance of living side by side with other people. The design of this picture book is expected to help children in forming social characters.

Keywords: Social interaction, children, character education, picture book.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	3
D. Batasan Masalah	3
E. Manfaat Perancangan	4
F. Definisi Operasional	4
G. Metode Perancangan	5
H. Skematika Perancangan	7
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	8
A. Tinjauan tentang Interaksi Sosial	8
B. Tinjauan tentang Anak-anak	11
C. Pendidikan Karakter sebagai Penanaman Budi Pekerti	15
D. Ilustrasi sebagai Sarana Komunikasi	20
E. Tinjauan Pustaka	32
F. Analisis Data	35
G. Kesimpulan Analisis Data	36

BAB III KONSEP DESAIN	38
A. Konsep Kreatif	38
B. Program Kreatif	42
C. Biaya Kreatif	49
BAB IV PROSES DESAIN	50
A. Data Visual	50
B. Studi Visual	56
C. Tampilan Karya	64
D. Media Utama	70
E. Media Pendukung	71
F. GSM (<i>Graphic Standart Manual</i>).....	73
G. Katalog	73
BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skematika Perancangan.....	8
Gambar 2.1 Ilustrasi Sketsa Pensil.....	21
Gambar 2.2 Ilustrasi Pensil Warna.....	22
Gambar 2.3 Ilustrasi <i>Watercolour</i>	22
Gambar 2.4 Ilustrasi Teknik Fotografi.....	23
Gambar 2.5 Ilustrasi Teknik Fotografi.....	23
Gambar 2.6 Ilustrasi <i>Digital Painting</i>	24
Gambar 2.7 Ilustrasi <i>Vector</i>	24
Gambar 2.8 Ilustrasi dalam Majalah Bobo.....	26
Gambar 2.9 Cerpen Majalah Bobo.....	27
Gambar 2.10 Ilustrasi Gaya Kartun.....	27
Gambar 2.11 Ilustrasi Gaya Realis.....	28
Gambar 2.12 Ilustrasi Gaya <i>Wondrous</i>	28
Gambar 2.13 Ilustrasi Gaya <i>Line Drawing</i>	29
Gambar 2.14 Ilustrasi Gaya Sketsa.....	29
Gambar 2.15 Buku Abjad.....	30
Gambar 2.16 Buku Interaktif.....	30
Gambar 2.17 Buku Konsep untuk Anak.....	31
Gambar 2.18 Buku Bergambar tanpa Kata.....	31
Gambar 2.19 Buku Cerita Bergambar.....	32
Gambar 3.1 <i>Layout Spread</i>	43
Gambar 3.2 <i>Layout Single Page</i>	43
Gambar 3.3 <i>Grid</i>	44
Gambar 3.4 <i>Tone</i> Warna.....	45
Gambar 3.5 <i>Font</i> Delight Snowy oleh Khurasan.....	46
Gambar 3.6 <i>Font</i> Andika Basic oleh SIL International.....	46
Gambar 4.1 Serial Animasi Spongebob Squarepants.....	50
Gambar 4.2 Serial Animasi Upin & Ipin.....	50

Gambar 4.3 Serial Animasi Doraemon	51
Gambar 4.4 Serial Animasi Boboiboy	51
Gambar 4.5 Rubah Merah	52
Gambar 4.6 Burung Jalak Bali	52
Gambar 4.7 Tupai.....	53
Gambar 4.8 Katak Pohon	53
Gambar 4.9 Kumbang Koksi	53
Gambar 4.10 Ayam	53
Gambar 4.11 Buku	54
Gambar 4.12 Bola Sepak.....	54
Gambar 4.13 Bunga Kenikir	54
Gambar 4.14 Hutan	55
Gambar 4.15 Kebakaran Hutan.....	55
Gambar 4.16 Karakter Tiki	56
Gambar 4.17 Karakter Taka	56
Gambar 4.18 Karakter Jebi	57
Gambar 4.19 <i>Layout</i> karya	57
Gambar 4.20 Sketsa <i>Cover</i> Depan dan Belakang	58
Gambar 4.21 Sketsa <i>Sub Cover</i>	58
Gambar 4.22 Sketsa Halaman Isi	59
Gambar 4.23 <i>Cover</i> Buku	64
Gambar 4.24 <i>Sub Cover</i>	64
Gambar 4.25 Isi Buku	65
Gambar 4.26 Media Utama Buku	70
Gambar 4.27 Poster.....	71
Gambar 4.28 <i>Tote Bag</i>	71
Gambar 4.29 Pembatas Buku.....	72
Gambar 4.30 Kaos.....	72
Gambar 4.31 GSM (<i>Graphic Standart Manual</i>)	73
Gambar 4.32 Katalog Pameran	73

DAFTAR LAMPIRAN

Kuesioner <i>Google Form</i>	82
Ketentuan Karakteristik Buku Jenjang B1 Kemdikbud.....	87
Dokumentasi	89

GAMBAR

Gambar 1 Lembar Konsultasi Pembimbing 1	79
Gambar 2 Lembar Konsultasi Pembimbing 2	80
Gambar 3 Lembar Persetujuan Ujian Tugas Akhir	81
Gambar 4 Kuesioner <i>Google Form</i>	84
Gambar 5 Karakteristik Buku Jenjang B1	87
Gambar 6 Dokumentasi Sidang Tugas Akhir	89
Gambar 7 <i>Display Pameran</i>	90



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini kemampuan moral sosial anak semakin dipertanyakan oleh banyak orang, mulai dari perubahan etika ketika berperilaku dengan orang yang berusia lebih tua, kepedulian kepada orang lain, tutur kata dan lain sebagainya. Sehingga orang mulai beranggapan bahwa moral sosial anak semakin berkurang dari tahun ke tahun yang dikhawatirkan dapat menyebabkan degradasi sosial dalam lingkup masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari berbagai fenomena terkait penyimpangan terhadap nilai-nilai sosial yang marak diperbincangkan di berbagai media massa. Contoh kasus viral pada tahun 2020, terdapat anak berumur 15 tahun sebagai pelaku pembunuhan anak tetangganya yang berumur 5 tahun di wilayah Jakarta karena terinspirasi dari film. Pada tahun 2022, dalam kanal YouTube Liputan6 memberitakan tentang video terkait kasus perundungan di mana anak SD dipaksa setubuhi kucing hingga viral dan membuat korban depresi hingga meninggal dunia. Kemudian kasus terbaru di tahun 2023 yang ramai diperbincangkan seperti anak pejabat yang masih berumur 15 tahun sebagai pelaku pengeroyokan.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) merilis data bahwa sepanjang tahun 2022, setidaknya sudah terdapat lebih dari 226 kasus kekerasan fisik dan psikis, termasuk perundungan yang jumlahnya terus meningkat hingga saat ini. Selain itu, semakin banyak orang yang melakukan kegiatan *phubbing*, yaitu fenomena ketika segerombol orang sedang bersama-sama tetapi mereka malah sibuk bermain *gadget* masing-masing. Sehingga dapat dipahami bahwa kegiatan *phubbing* dapat mengganggu proses interaksi sosial dikarenakan pelaku cenderung mengabaikan orang yang berada di dekatnya sehingga membuat interaksi antar sesama semakin berkurang. Dilansir dari *website* Healthline.com, salah satu penelitian membuktikan lebih dari 17 persen orang melakukan *phubbing* kepada orang lain, setidaknya empat kali sehari. Sementara itu,

hampir 32 persen menjadi korban *phubbing* hingga dua sampai tiga kali sehari.

Kegagalan seseorang dalam memahami cara berperilaku sesuai nilai moral seperti dalam berbagai kasus dan fenomena yang muncul ini membuktikan bahwa masih terdapat kurangnya kepedulian terhadap kehidupan sosial. Sehingga penanaman budi pekerti yang terkait pada kehidupan sosial perlu untuk lebih ditekankan. Masa kanak-kanak adalah fase penting untuk mulai membangun kemampuan berempati dan peduli kepada sesama yang merupakan hal yang diperlukan dalam bersosialisasi. Sebagaimana menurut Psikolog anak, Putu Andani (2022), bahwa kemampuan bersosialisasi sangat penting dalam masa perkembangan anak agar mereka dapat mengolah emosi, mampu bergaul, dan bisa berempati dengan teman-teman dan lingkungannya agar dapat mengembangkan kepribadiannya. Berinteraksi dengan orang lain termasuk dalam bagian dari proses bersosialisasi dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai seorang warga masyarakat yang berada dalam lingkup masyarakat, menjalin tali silaturahmi merupakan hal yang sangat penting guna mempererat hubungan antar individu, memperoleh ilmu, serta membangun emosi dalam diri seseorang. Gilin dan Gilin (dalam Soekanto, 2013:65) mengemukakan bahwa interaksi sosial terbagi menjadi dua bentuk, yaitu asosiatif dan disosiatif. Asosiatif merupakan bentuk interaksi yang bersifat penyatuan, sedangkan disosiatif merupakan bentuk interaksi yang bersifat pemisahan.

Salah satu upaya untuk membuat anak terhindar dari penyimpangan norma adalah dengan pendidikan karakter atau menanamkan nilai-nilai norma yang sesuai dengan kepribadian berbangsa dan bernegara. Pembentukan karakter seorang anak dapat dilakukan melalui pembelajaran di sekolah, pola asuh dari orang tua, penerapan contoh teladan dari pendidik dan lain-lain. Terdapat beberapa media yang telah dipublikasikan untuk pendidikan karakter, diantaranya seperti media film, animasi, hingga literasi. Adapun pembelajaran terkait pendidikan karakter dalam bentuk literasi yang dijumpai banyak yang bersifat kaku,

teoritis, dan terlalu banyak teks, sedangkan sumber pengetahuan tentang pendidikan karakter untuk anak selanjutnya memiliki daya tarik yang dapat disukai oleh anak-anak. Dalam upaya pembentukan anak berkarakter sosial ini, diperlukan perancangan komunikasi visual yang dapat memberi pesan tentang pentingnya berinteraksi dan berbaur dengan orang lain. Oleh karena itu, penyampaian yang dilakukan melalui cerita dalam buku ilustrasi anak dapat menjadi media belajar yang menyenangkan dan membantu merangsang stimulus pada otak anak agar dapat berkembang. Dengan perancangan buku ilustrasi anak ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada anak untuk dapat lebih berbaur dengan sesama dan menjaga tali silaturahmi.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi terkait interaksi sosial untuk anak usia 6-11 tahun?

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang buku ilustrasi terkait interaksi sosial untuk anak usia 6-11 tahun.
2. Memberikan literasi terkait pendidikan karakter pentingnya berinteraksi dengan orang lain untuk anak.

D. Batasan Masalah

Batasan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah sebagai berikut:

1. Konten

Konten yang diangkat dalam perancangan buku ilustrasi anak ini membahas terkait interaksi sosial asosiatif yang bertujuan sebagai bagian dari pendidikan karakter.

2. Target Audiens

Target audiens dari perancangan buku ilustrasi ini adalah anak 6-11 tahun yang sudah dapat membaca huruf kata dan kalimat-kalimat singkat. Sedangkan target market perancangan ini adalah orang tua atau pendidik dari usia 19-60 tahun.

3. Media

Media yang dipilih dalam perancangan ini adalah buku ilustrasi yang memiliki unsur visual yang lebih banyak dibandingkan unsur verbal. Visualisasi yang digunakan memiliki gaya ilustrasi yang menarik dan dekat dengan anak-anak. Sedangkan gaya bahasa yang digunakan memiliki kosa kata yang mudah dan dapat dipahami oleh anak-anak.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan buku ilustrasi ini adalah:

1. Bagi Target Audiens

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan literasi yang dapat membantu dalam pembentukan perilaku anak terkait pentingnya berinteraksi dengan orang lain.

2. Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Dapat menjadi pedoman pembelajaran dan sumber referensi bagi Mahasiswa dalam menambah wawasan untuk proses perancangan suatu karya di masa yang akan mendatang.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Bagi Institut Seni Indonesia, yaitu untuk menambah kepustakaan terkait perancangan buku ilustrasi anak dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

F. Definisi Operasional

1. Buku Ilustrasi Anak

Menurut Stewing (1980:97) buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Buku ilustrasi anak ditujukan kepada anak-anak, biasanya di dalamnya berisi cerita teks yang diiringi dengan gambar. Buku ilustrasi anak memiliki beberapa jenis yang dibedakan berdasarkan kelompok umur dan tingkatan pendidikan.

2. Interaksi Sosial

Menurut Gilin dan Gilin dalam Soekanto (2013:55) interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang-perorangan, antar kelompok-kelompok manusia maupun antara perorangan dengan kelompok manusia.

3. Pendidikan Karakter

Menurut Samani dan Hariyanto (2013:45) pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga serta rasa dan karsa. Pendidikan karakter dapat dipahami sebagai sistem pendidikan di mana terdapat suatu usaha yang dilakukan untuk membantu seorang individu dalam membentuk nilai pemikiran, pemahaman, pengucapan dan berperilaku yang mengarah pada kehidupan yang lebih baik.

4. Anak Usia 6-11 Tahun

Pada usia 6-11 tahun, anak sudah berkembang pemikirannya hingga mampu untuk belajar menulis dan membaca. Sesuai dengan pendapat Jean Piaget (1999:136), bahwa pada tahap usia ini anak memiliki pemikiran operasional konkret, yaitu di mana aktivitas mental difokuskan pada objek dan peristiwa yang dapat diukur atau nyata. Pada tahap ini, anak telah berkembang untuk membangun pergaulan dengan orang yang berada diluar dari anggota keluarganya, serta sudah timbul perasaan simpati dan antipati kepada orang lain.

G. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data yang berasal dari literatur dan referensi tentang interaksi sosial dalam kehidupan bermasyarakat.
- b. Hasil pengamatan dari berbagai pengalaman orang dan fenomena interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari sebagai data pendukung.

2. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode pendekatan kualitatif. Moleong (2007:6) memaknai penelitian kualitatif sebagai penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian.

a. Studi Pustaka

Data yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan, yaitu dengan menghimpun dan mengambil data verbal dan visual dari berbagai sumber literatur berupa digital maupun fisik yang berhubungan dengan perancangan ini.

b. Observasi Lapangan

Data yang diperoleh dari melakukan penelitian lapangan dengan melakukan pengamatan dan kuesioner dari *google form* untuk mengidentifikasi perilaku target audiens.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah:

- a. Alat tulis, meliputi buku catatan, kertas dan pena
- b. Internet, untuk mengumpulkan informasi secara *online*.
- c. *Software* untuk mendukung perancangan secara digital.
- d. *Pen tablet* dan laptop, sebagai alat pendukung perancangan.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode 5W+1H, antara lain:

a. *What*

Apa yang ingin disampaikan melalui perancangan ini?

b. *Why*

Mengapa perancangan ini diperlukan?

c. *Who*

Siapa yang memerlukan perancangan ini?

d. *Where*

Di mana perancangan ini dipublikasikan?

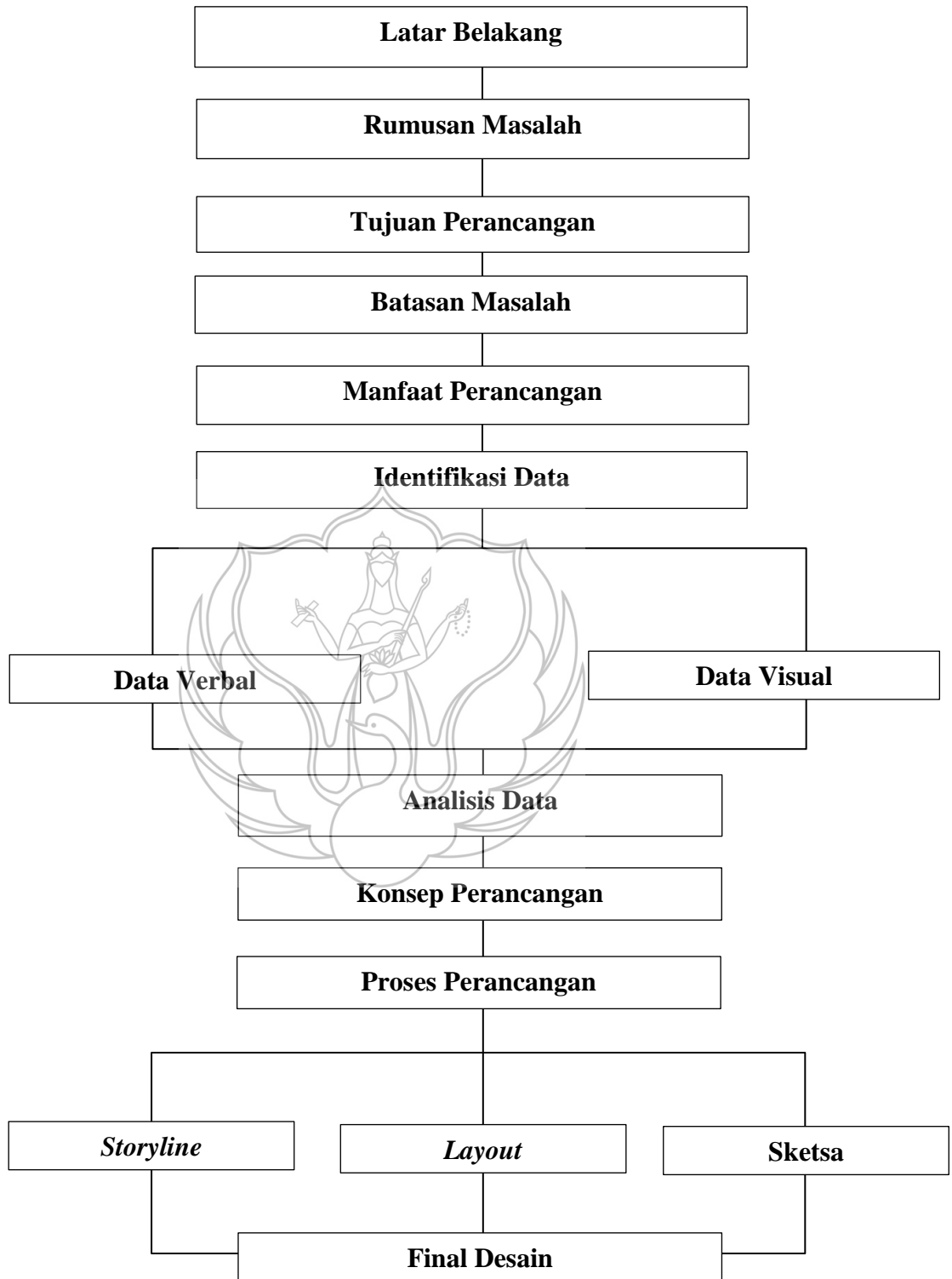
e. *When*

Kapan perancangan ini dipublikasikan?

f. *How*

Bagaimana proses perancangan ini dilakukan?

H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)