

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR “MENGENAL ZAMAN NEOLITIKUM” UNTUK ANAK USIA 5-8 TAHUN

Martinus Eko Prasetyo¹, Richard Manuela²

^{1,2} Fakultas Teknik dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulia
Jl. Lodan Raya No. 2 Ancol, Jakarta Utara 14430, Indonesia

e-mail : martinusepk@gmail.com¹ , l1817@lecturer.ubm.ac.id²

Received : January, 2022

Accepted : April, 2022

Published : April, 2022

Abstract

The design of this work was made with the aim of increasing the enthusiasm of children aged 5-8 years to read and providing insight into the history of the Neolithic Age by using a 2D illustration approach so that visuals can look more fun and not boring for students. Because not many students aged 5-8 years are interested enough in learning about history but most of the history books nowadays look boring with too many texts. The need for a media book that is able to make students interested in learning, therefore with this illustration book it is hoped that it can make it easy for children to understand and understand history lessons because this illustration book uses sentences that are easy for children to understand. 5-8 years. The research method was carried out by conducting interviews with informants, distributing questionnaires, and collecting and reading literature. The final result of this design is a 2D illustrated history story book using a family approach so that children can feel close to the storyline and the characters in the illustrated stories in the book. This illustrated book generated a positive response to the students, because the appearance of the history learning book with an illustration style at least did not make them bored quickly to read. Of course, it is hoped that it can provide insight to children about the history of the neolithic era which can increase interest in reading for children aged 5-8 years.

Keywords : History, Neolithic, storybook illustration

Abstrak

Perancangan karya ini dibuat dengan tujuan meningkatkan semangat anak-anak usia 5-8 tahun untuk membaca dan memberikan wawasan sejarah Zaman Neolitikum dengan menggunakan pendekatan ilustrasi 2D agar visual dapat terlihat lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa. Karena tidak banyak siswa usia 5-8 tahun cukup tertarik dalam mempelajari hal tentang sejarah namun kebanyakan dari buku sejarah saat ini terlihat membosankan terlalu banyak teks. Perlunya sebuah media buku yang mampu membuat ketertarikan minat siswa dalam belajar, oleh sebab itu dengan adanya buku ilustrasi ini diharapkan bisa membuat anak-anak mudah untuk mengerti dan memahami pelajaran sejarah dikarenakan pada buku ilustrasi ini menggunakan kalimat-kalimat yang mudah dipahami anak-anak usia 5-8 tahun. Metode penelitian dilakukan dengan melakukan wawancara kepada narasumber, menyebarkan kuesioner, dan mengumpulkan dan membaca kepustakaan. Hasil akhir perancangan ini berupa buku cerita sejarah ilustrasi 2D menggunakan pendekatan keluarga agar anak dapat serasa dekat dengan jalan cerita dan karakter pada cerita bergambar di buku. Buku ilustrasi ini menghasilkan respon positif pada para siswa, karena tampilan buku belajar sejarah dengan gaya ilustrasi setidaknya tidak membuat mereka cepat bosan untuk membaca. Tentunya diharapkan dapat memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai sejarah mengenai zaman neolitikum yang dapat meningkatkan minat baca anak-anak usia 5-8 tahun.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Roeslan Abdulgani, sejarah merupakan salah satu bidang ilmu yang menyelidiki dan meneliti keseluruhan perkembangan masyarakat secara sistematis serta kemanusiaan di masa lampau dan segala kejadian-kejadiannya [1], sejarah adalah sebuah pembelajaran keilmuan yang tentunya akan sangat bermanfaat dan menyenangkan dipelajari oleh para siswa khususnya usia 5-8 tahun, namun sayangnya tidak banyak siswa yang cukup tertarik mempelajari materi mengenai sejarah, salah satu cara orangtua dalam memberikan contoh positif adalah melalui bacaan-bacaan yang berisi cerita tentang keteladanan yang baik [2]. Oleh sebab itu peneliti mengangkat penelitian dengan topik materi yang berbeda yaitu mengenai sejarah, penelitian ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang sudah pernah diangkat oleh Saudari Henny Hidajat dengan judul penelitian "Perancangan Visual Dongeng Tulo Tulio Dalam Pembelajaran Moral Bagi Anak-Anak".

Biasanya buku sejarah selalu didominasi dengan menggunakan kalimat yang panjang dan membuat orang yang membacanya merasa bosan. Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa SMA Tunas Karya Bangsa dan siswa tersebut mengatakan pelajaran sejarah membuatnya merasa mengantuk karena semua cerita dan menghafal dan juga materinya yang panjang [3].

Dikarenakan terlalu banyaknya teks dan gambar ilustrasi yang membosankan untuk anak usia 5-8 tahun. Maka dari kebanyakan para siswa merasa bosan untuk membaca pelajaran mengenai sejarah, oleh sebab itu dibutuhkan media yang tepat yaitu bisa menggunakan media buku cerita bergambar dalam bentuk ilustrasi. Buku ilustrasi dapat memberikan informasi dan juga dapat melakukan interaksi dengan pembaca sehingga membuat hal tersebut menjadi lebih menarik [4]. Selain itu hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu cara agar siswa khususnya anak usia dini dapat belajar untuk mengapresiasi karya sastra. Dalam hal ini, siswa dituntut untuk dapat mengapresiasi karya sastra salah satunya cerita anak [5].

1.3. Buku cerita sejarah untuk Anak

Buku ini mengangkat sejarah Neolitikum atau yang biasa disebut dengan Zaman Batu Muda merupakan zaman dimana manusia masih menggunakan peralatan yang terbuat dari batu yang telah dihaluskan dimana zaman ini terjadi pada masa prasejarah, tentunya dengan kemasan ilustrasi untuk anak/ siswa belajar usia 5-8 tahun. Di Indonesia sudah banyak buku cerita bergambar anak yang beredar namun dalam cara penyajiannya masih memerlukan variasi yang baru yang dapat melibatkan anak-anak kedalam alur cerita [2], dalam bentuk ilustrasi penggambaran yang disesuaikan dengan target market diharapkan buku ini dapat meningkatkan minat baca para siswa khususnya membahas mengenai cerita bergambar pada zaman Neolitikum berlatar belakang keluarga. Selain sebagai media pembelajaran dan pengenalan informasi, buku ini diharapkan juga dapat mempererat hubungan antara orangtua dan anak, dimana orangtua dapat belajar bersama-sama dengan anak dan membaca sejarah bersama anaknya dirumah.

Sejarah merupakan ilmu yang penting. Terdapat beberapa manfaat yang didapatkan dari mempelajari sejarah yaitu dengan mempelajari sejarah akan bisa membantu memahami dunia dan juga perilaku masyarakat. Lalu manfaat selanjutnya dapat membantu memahami identitas, dapat membantu memahami masalah yang terjadi saat ini. dalam hal ini, berbagai macam peristiwa sejarah yang terjadi di masa lampau bisa dijadikan refleksi untuk melihat masalah yang saat ini terjadi. Dengan mempelajari sejarah dapat membentuk warga negara yang terinformasi, dapat membangun kewarganegaraan menjadi lebih baik, dapat memberikan pengetahuan mengenai berbagai tanda peringatan seperti ketika belajar mengenai kekejaman perang, aksi atau serangan genosida yang ditunjukan pada sekelompok orang dimasa lalu. manfaat berikutnya, sejarah sangat penting untuk dipelajari oleh anak-anak sejak dini sebagai penghargaan dan pertumbuhan pribadi, dan juga agar dapat mendapatkan karir melalui sejarah lewat ketrampilan yang dimiliki [6]. Pentingnya memperkenalkan pengetahuan sejarah sejak dini kepada anak, salah satu

caranya adalah melalui buku dan desain yang lebih menyenangkan [7].

Dalam memberikan ilmu sejarah kepada anak-anak, tentunya diperlukan media yang tepat agar anak-anak bisa menerima ilmu yang diberikan dengan mudah. Media yang dapat digunakan adalah buku cerita. Cerita bergambar bersifat ringan dan memudahkan pembaca untuk mengerti apa yang hendak disampaikan penulis dengan gambar yang menarik dan disertai teks yang mendukung atau berkesinambungan [8]. Menurut Rothlein dan Meinbach menyatakan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku yang berisikan pesan lewat ilustrasi berupa tulisan dan gambar, tulisan dan gambar merupakan satu kesatuan [9]. Ilustrasi dalam buku anak memiliki manfaat dalam memberikan gambaran tentang karakter dalam sebuah cerita. Ilustrasi secara harfiah memiliki makna yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu [10]

Ilustrasi yang digambarkan dengan baik pada buku cerita akan memberikan efek perkembangan pada anak [11]. Ada beberapa jenis buku cerita anak-anak, ada yang berupa buku fiksi dan juga ada yang berupa non fiksi seperti sejarah, buku ilmu bumi, dan lain sebagainya [12]. Gaya visual dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu gaya kartun, gaya semi realis, gaya jepang, gaya realis, gaya seni murni, dan gaya amerika [13].

Menurut Piaget, perkembangan kognitif pada anak dimulai dari konkrit menuju abstrak [14]. Konkrit yang dimaksud adalah tahap titik balik utama pada perkembangan kognitif anak karena pada tahap ini menandai awal pemikiran yang logis. Bisa disimpulkan bahwa pada tahap ini anak-anak akan mulai berpikir logis.

Menurut Montag, et al pengulangan membacakan atau menceritakan buku cerita bergambar mempunyai manfaat dalam pengembangan kosa kata untuk anak. dengan membuat buku cerita ilustrasi ini diharapkan bisa menambah wawasan kepada anak-anak sejak dini dan membuat kosa kata anak-anak bisa berkembang [14].

2. METODE PENELITIAN

Peneliti akan merancang sebuah buku cerita bergambar dengan topik materi sejarah Neolitikum yang mudah dimengerti dan terlihat tidak membosankan dengan menggunakan karakter keluarga agar anak-anak atau siswa berusia 5-8 tahun dapat tertarik dan dibuat secara menarik menggunakan ilustrasi bergambar.

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penulis menggunakan metode kualitatif karena membutuhkan responden untuk perancangan buku cerita. Menurut Moleong, penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk bisa memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian [15].

Tiga teknik pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara dan Studi Literatur [16]. Teknik pengumpulan data pada penulisan ini menggunakan beberapa metode yaitu wawancara, menyebarkan kuesioner, kajian literatur, dan uji validasi terhadap siswa khususnya berusia 5-8 tahun secara *random sampling* yang terdiri dari beberapa sekolah di Jakarta berdasarkan referensi orangtua, keluarga atau kerabat dekat, serta rekan-rekan yang memiliki anak usia 5-8 tahun. Menurut penelitian terdahulu mengenai karakter usia pada anak 5-8 tahun, usia tersebut anak sudah mampu terstimulasi dengan baik dalam hal proses belajar mengajar [17] anak usia dini dapat menjadi jembatan awal yang tepat menanamkan nilai-nilai tanggung jawab dan proses belajar. Ini juga menjadi strategi penulis memilih anak SD dalam materi pengetahuan tentang Sejarah Neolitikum, setidaknya mengenal sejarah dari usia dini adalah hal yang cukup baik hanya saja materi disini lebih disesuaikan untuk kebutuhan bahasa komunikasi visual dari anak atau siswa usia 5-8 tahun yaitu "Aktifitas Berburu dan menanam di zaman Neolitikum"

Wawancara dilakukan kepada dua orang narasumber. Yang pertama adalah seorang dosen yang mengajar sejarah di salah satu institusi universitas swasta Jakarta. Hal ini dilakukan karena penulisan ini berkaitan dengan materi sejarah sehingga data yang didapatkan untuk penulisan ini akan sejalan dengan penulisan ini. Lalu wawancara yang

kedua dilakukan kepada seorang yang berprofesi sebagai seorang penulis/ ilustrator buku anak-anak. Data dari wawancara tersebut akan diolah agar penulis bisa semakin mengetahui apa saja yang diperlukan untuk menjadi seorang penulis buku cerita anak, sehingga penulis bisa semakin mengetahui langkah selanjutnya dalam penulisan buku cerita.

Penyebaran kuesioner dilakukan agar penulis bisa mengetahui seberapa pentingnya penulisan ini dilakukan. Dengan adanya kuesioner, penulis bisa mengetahui pentingnya penulisan ini dilakukan dan penulis menjadi tahu hal apa saja yang diperlukan pada perancangan karya buku cerita seperti layout, penggunaan warna, gaya visual, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan perancangan buku. Kajian literatur dilakukan dengan cara mencari teori-teori yang dapat mendukung penulisan ini, agar penulisan ini menjadi semakin jelas dan semakin baik. menghasilkan buku ilustrasi Sejarah Zaman Neolitikum untuk anak. Maka untuk selanjutnya data-data di analisis sedemikian rupa sampai berhasil disimpulkan dalam bentuk penggambaran ilustrasi untuk karakter menggunakan ilustrasi kartun dua dimensi yang menarik agar tidak membosankan [18].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN DESKRIPSI DATA

3.1 Hasil

Dari pertanyaan yang diajukan kepada 56 responden, didapatkan hasil bahwa kebanyakan responden setuju dengan perancangan buku bercerita sejarah Neolitikum diceritakan menggunakan ilustrasi 2D. Buku cerita berjudul "Menenal Zaman Neolitikum bersama Keluarga Budi" untuk Anak Usia 5-8 Tahun, menerapkan warna *ceria-colorful*. Agar buku terlihat menarik dan tidak membosankan maka buku bercerita sejarah Neolitikum menggambarkan pendekatan tentang keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu, dan dua anak, dimana akan dijelaskan bagaimana proses cerita berburu, menanam, dan memperkenalkan alat-alat pada Zaman Neolitikum.

3.2 Pembahasan

STP

Segmentasi Pasar

a. Demografi

Usia yang menjadi target pasar utama merupakan anak-anak usia 5-8 tahun, perancangan buku cerita ini bertujuan untuk bisa memberi wawasan kepada anak-anak mengenai sejarah, lalu target sekunder merupakan orang tua atau orang dewasa yang sudah memiliki anak dengan tingkat ekonomi B-A. dikarenakan perancangan buku ini bertujuan agar banyak anak-anak yang bisa mendapatkan wawasan sejarah khususnya membahas mengenai sejarah *Neolitikum, sehingga nantinya harga dari buku akan dibuat ekonomis.*

b. Geografis

Secara geografis, wilayah yang menjadi target pasar utama adalah wilayah Jakarta dan sekitarnya.

c. Psikografis

Untuk orang tua atau orang dewasa yang peduli terhadap sejarah dan ingin melatih anak-anak untuk gemar membaca sejak dini dan ingin memberikan wawasan pelajaran khususnya pelajaran sejarah.

d. Targeting

Target utama pemasaran produk ini adalah anak-anak usia 5-8 tahun, lalu untuk target sekundernya adalah orang tua atau orang dewasa yang ingin anak-anak menjadi gemar membaca khususnya pelajaran mengenai sejarah.

e. Positioning

Buku ini memposisikan dirinya sebagai buku cerita yang memberikan wawasan kepada anak-anak mengenai sejarah khususnya sejarah yang membahas mengenai Zaman Neolitikum yang dikemas menggunakan ilustrasi, serta mudah dipahami.

SWOT

Strenght dari buku cerita ini adalah Buku cerita menggunakan ilustrasi menarik yang sesuai dengan karakter siswa/ anak khususnya fokus pada usia 5-8 tahun. Penulis sepakat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Saudari Desi Amalia Limanto mengenai perancangan buku pembelajaran sejarah untuk anak bahwa buku sejarah dapat dibuat

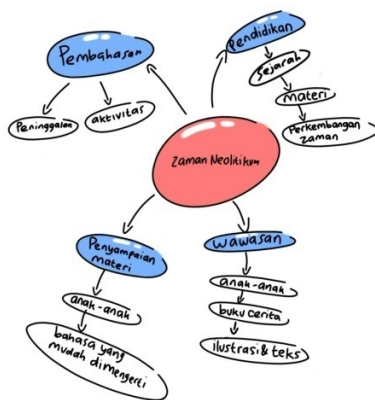
menyenangkan dengan adanya visual ilustrasi [18], maka penulis akan merancang dalam bentuk ilustrasi kartun, buku yang penulis buat akan menggunakan Bahasa yang mudah dimengerti anak-anak sehingga anak-anak akan dapat memahami cerita dengan mudah.

Weakness dari buku ini adalah buku ini hanya akan membahas 1 topik pelajaran yaitu mengenai Zaman Neolitikum.

Opportunity dari buku cerita ini adalah di jual di TB Gramedia yang memiliki banyak cabang di seluruh Indonesia sehingga berpeluang banyak di beli dan tidak terlalu banyak cerita anak yang membahas Zaman Neolitikum Indonesia sehingga berpeluang diminati.

Treat dari buku cerita ini adalah terdapat kemungkinan di bajak baik sebagian maupun seluruh buku dan ada banyak buku cerita dengan tujuan memberikan wawasan kepada anak-anak yang sudah dipasarkan dengan ilustrasi yang menarik.

Brainstorming

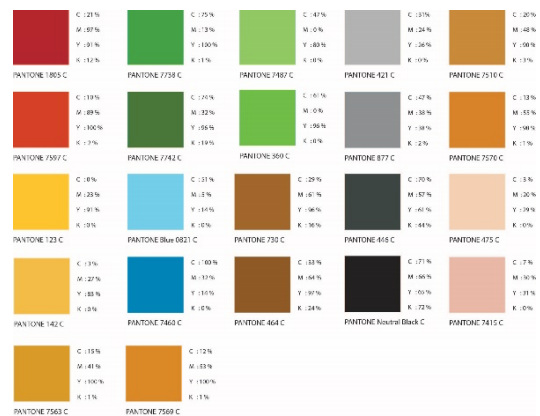


Gambar 2. Brainstorming
[Sumber : Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]

Penulis melakukan proses berpikir kreatif diawali dengan menentukan pengembangan dari ide awal dari ide yang telah ditentukan dengan menggunakan brainstorming terhadap data-data yang sudah dikumpulkan. Brainstorming sangat berguna untuk merencanakan pembuatan penulisan dan karya. Penulis mendapati bahwa buku yang akan dirancang menggunakan bahasa yang tidak membosankan dan mudah dimengerti agar anak-anak tertarik untuk memulai

membaca buku ini, maka penulis membuat bobot visual lebih besar dan lebih banyak agar buku bergambar/ ilustrasi 2D dengan topik sejarah ini dapat dikemas dengan menarik. Dari hasil brainstorming didapati bahwa peninggalan (fakta dari sejarah Neolitikum) akan dikombinasikan dengan pendekatan cerita keluarga dimana ide keluarga dirasa akan menjadi pembeda dengan buku-buku sejarah pada umumnya.

Warna



Gambar 3. Warna
[Sumber : Richard Manuela, 2021]

Dunia penuh dengan warna dan anak-anak sangat menyukai warna-warna yang cerah [19]. Warna yang digunakan penulis pada perancangan buku adalah warna yang cerah dan *colorful* yang didominasi dengan warna-warna cerah. Alasan penggunaan warna tersebut adalah karena target pembaca merupakan anak-anak usia 5-8 tahun.

Konsep Kreatif

Konsep kreatif merupakan tahapan dalam menentukan sebuah rancangan kreatif sebagai solusi dari *problem statement*. Rancangan kreatif tersebut meliputi *What to say*, dan *How to say*. *What to say* adalah apa yang akan disampaikan kepada target *audience* [20].

What to say dikatakan menjadi dasar bagi proses kreatif lainnya sehingga menjadi lebih konseptual dan menentukan strategi komunikasi yang akan digunakan (*how to say*) dengan memodifikasi pesan umum menjadi lebih konseptual. Kreatif sehingga pesan dapat disampaikan secara efektif kepada target penonton. Tentukan nada dan cara desain

visual dan tentukan model komunikasi yang akan digunakan untuk membuat pesan yang cukup efektif. Dengan model komunikasi ini diharapkan khalayak sasaran dapat mengubah pikiran, sikap, dan perilakunya sesuai dengan tujuan perancangan. Kemudian membuat skenario yang bertujuan untuk mempermudah proses desain. Dengan adanya skenario, maka rencana yang telah disusun akan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam buku ini akan dimunculkan dua poin penting yaitu: bagaimana kehidupan sehari-hari orangtua untuk menghidupi anak-anaknya, dalam buku diceritakan aktifitas berburu, menanam, dan bagaimana tahapan aktifitas tersebut dilakukan, orangtua mengajari anaknya menggunakan alat berburu, menanam dan memperkenalkan alat-alat pada zaman tersebut yaitu informasi berupa peralatan di zaman Neolitikum.

Anak pertama kali akan memperoleh penguasaan dan pemahaman terkait pengetahuan secara kognitifnya melalui pengalaman pembelajaran di rumah [21]. Pengalaman belajar di rumah seperti halnya orangtua yang bercerita kepada anaknya, mengajarkan sesuatu hal baru kepada anaknya, dan anak akan mengingat hal yang dikatakan oleh orangtua. Penulis membuat sebuah buku ilustrasi cerita bergambar menggunakan pendekatan keluarga, dimana akan dimunculkan karakter Ayah (Pak Budi), Ibu (Ibu Diana), dan dua anak (Ari dan Dina) yang berperan dalam skenario yang dikemas cerita ilustrasi dengan latar Zaman Neolitikum.

Desain Karakter

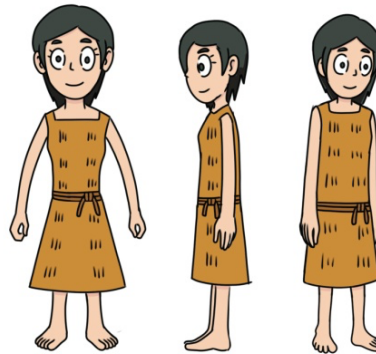


Pak Budi

Desain Karakter Pak Budi

[Sumber : Sumber Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]

Pak Budi digambarkan sebagai sosok seorang ayah pada zaman Neolitikum yang sangat bersahabat, menyenangkan, dan pekerja keras. Sebagai kepala keluarga Pak Budi akan bekerja keras setiap harinya untuk menghidupi keluarganya.



Ibu Diana

Gambar 4. Desain Karakter Ibu Diana

[Sumber : Sumber Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]

Ibu Diana digambarkan sebagai sosok seorang Ibu pada zaman Neolitikum yang sangat penyayang, merawat, dan menjaga anak-anaknya dengan penuh kehangatan dan kasih sayang seorang ibu.

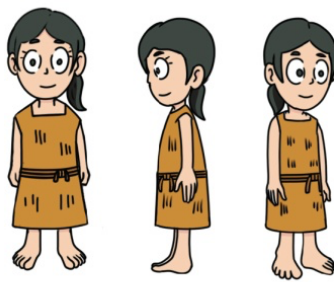


Ari

Gambar 5. Desain Karakter Ari

[Sumber : Sumber Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]

Pak Ari digambarkan sebagai sosok seorang anak kecil dan sosok kakak yang dapat diandalkan turut serta bekerja bersama ayahnya setiap harinya.



Dina

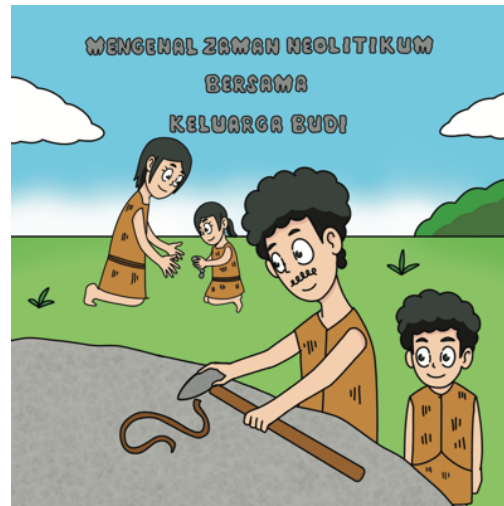
Gambar 6. Desain Karkter Dina

[Sumber : Sumber Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]

Dina digambarkan adalah sosok anak perempuan periang dan adik yang selalu dekat dengan ibunya, sebagai sosok adik yang menyayangi orangtuanya dan kakaknya. Dalam pemilihan nama karakter ditentukan oleh penulis menggunakan nama umum sederhana dan tidak terlalu berat yang sudah biasa digunakan oleh masyarakat Indonesia. Agar buku ini setidaknya dapat mudah diingat, dimengerti, dan nama tidak terlihat asing bagi audiens.

Karakter pada buku cerita “Menenal Zaman Neolitikum bersama Keluarga Budi” memiliki ciri-ciri menggunakan baju yang terbuat dari kulit kayu karena pada Zaman Neolitikum, pakaian terbuat dari kulit hewan atau kulit kayu. Setiap karakter memiliki karakter yang serupa dengan gaya kartun yang sesuai untuk komunikasi visual pada anak usia dini [13], Pak Budi memiliki sifat pejuang keras dan sangat bertanggung jawab, Ibu Diana memiliki sifat giat dan penyayang, Ari memiliki sifat optimisme dan rasa ingin tahu yang tinggi, Dina memiliki sifat tekun dan pintar, dan Andi memiliki sifat ramah dan penuh semangat.

Cover Buku



Gambar 7. Cover Buku

[Sumber : Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]

Konsep untuk cover buku cerita adalah ceria dan colorful [19]. Pada bagian cover depan buku memperlihatkan kegiatan dan juga peralatan yang digunakan pada Zaman Neolitikum. Pada bagian cover depan, penulis membuat tokoh-tokoh yang ada pada buku cerita terlihat senang dalam melaksanakan kegiatan mereka, pada bagian cover belakang terdapat seekor rusa dan pepohonan. Alasan menggunakan gambar pohon dan rusa pada bagian belakang cover adalah untuk menunjukan keidupan flora dan fauna yang masih sangat terlihat pada zaman tersebut. Pada desain cover juga cukup memunculkan peran kerjasama dan kehangatan keluarga sebagai sebuah pesan dari pendekatan keluarga [20].

Isi Halaman Buku





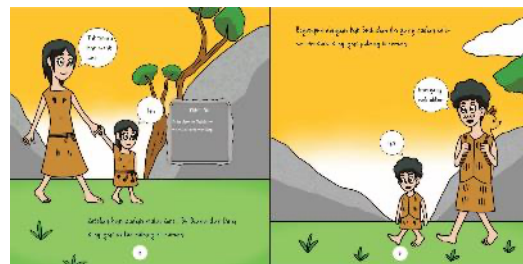
Gambar 8. Halaman Buku 1
[Sumber : Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]



Gambar 9. Halaman buku 2
[Sumber Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]



Gambar 10. Halaman Buku 3
[Sumber : Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]



Gambar 11. Halaman Buku 4
[Sumber : Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]



Gambar 12. Halaman Buku 5
[Sumber : Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]



Gambar 13. Halaman Buku 6
[Sumber : Richard Manuela & Martinus Eko Prasetyo, 2021]

Pada bagian isi buku, kalimat yang digunakan adalah kalimat-kalimat yang sederhana sehingga anak-anak bisa memahami isi buku dengan mudah agar pelajaran sejarah tidak lagi menjadi membosankan untuk dipelajari [3].

4. KESIMPULAN

Sejarah merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari, Buku cerita yang membahas mengenai sejarah dengan pendekatan ilustrasi digital bisa menjadi salah satu solusi untuk membangkitkan minat membaca sejarah dengan menggunakan ilustrasi dan penggunaan kalimat yang mudah dipahami khususnya oleh anak-anak usia 5-8 tahun, akan memudahkan anak-anak memahami isi bacaan materi sejarah Neolitikum. Karena di usia 5-8 tahun merupakan usia pengembangan motorik dan

penanaman karakter tanggung jawab. Buku ini tidak hanya berfokus pada nilai-nilai tanggung jawab, namun turut memperkenalkan kegiatan pada masa Neolitikum secara sederhana yakni berburu dan menanam, serta pengenalan alat-alat berburu. Penulis juga menyadari masih adanya kekurangan mengenai informasi buku yang ditampilkan belum sepenuhnya menyeluruh mengenai zaman Neolitikum karena fokus awal penelitian ini adalah ilustrasi bergambar 2D, diharapkan hal ini dapat menjadi langkah awal dari strategi desain untuk membuat daya tarik anak atau siswa usia 5-8 tahun dalam membaca buku dengan kemasan sejarah yang menarik sejak dini.

Saran penulis untuk penelitian selanjutnya adalah agar penelitian selanjutnya disarankan untuk mencari data-data dari sumber yang terpercaya sebagai tambahan referensi penulisan buku, dan menambahkan informasi lainnya selain berburu dan menanam. Dikarenakan bertujuan untuk memberikan wawasan kepada siswa.

PERNYATAAN PENGHARGAAN

Dengan ini mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bunda Mulia, Program Studi Desain Komunikasi Visual 2022 UBM dan kepada seluruh rekan-rekan narasumber yang sudah mendukung penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan bermanfaat untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kompas.com, "Pengertian Sejarah," 2020.
- [2] H. Hidajat, "PERANCANGAN VISUAL DONGENG TULO TULIO DALAM PEMBELAJARAN MORAL BAGI ANAK-ANAK," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2013.
- [3] Kumparan.com, "Apakah Pelajaran Sejarah Membosankan?," 2018. .
- [4] T. Chandra, "Perancangan Buku Ilustrasi Pencegahan Pikun Sejak Dini," *J. Tingkat Sarj. Bid. Senirupa dan Desain*, no. 1, p. 12, 2012.
- [5] E. Elsiana, S. Apriliya, and R. Giyartini, "Pemanfaatan Buku Cerita Anak sebagai Sumber Bacaan untuk Mengenalkan Sejarah Pesantren Cipasung pada Siswa SD," *J. Ilm. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 32–42, 2021.
- [6] Merdeka.com, "8 Manfaat Belajar Sejarah, Membantu Memahami Masalah Terkini," 2021. .
- [7] E. Y. IKAWIRA, "Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak," vol. 1, 2014.
- [8] U. Hasanah, "UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta," *Comput. Human Behav.*, pp. 1–18, 2018.
- [9] Pingky Dwi Annisa Tamara, "Analisis pengaruh pengetahuan, sikap dan pengalaman kerja karyawan terhadap kinerja karyawan lembaga keuangan mikro syariah Tulungagung," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1–15, 2019.
- [10] C. C. Wulandari and R. Y. Arumsari, "Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun," *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 3, no. 01, pp. 49–58, 2017, doi: 10.33633/andharupa.v3i01.1329.
- [11] Fitria, "PENGARUH METODE BERCERITA MELALUI BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP KONSENTRASI MENDENGAR PADA ANAK USIA 5-8 TAHUN DI TK ABA MARDI PUTRA BANTUL," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2013.
- [12] Y. A. Prasetyo, "Ilustrasi Buku Cerita Fabel Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak," *J. Vis. Art*, vol. 3, no. 1, pp. 5–8, 2014.
- [13] I. P. A. Janottama and A. N. A. Putraka, "Gaya dan teknik perancangan ilustrasi tokoh pada cerita rakyat Bali," *Segara Widya*, vol. 5, no. November, pp. 25–31, 2017.
- [14] D. Halim and A. P. Munthe, "Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 3, pp. 203–216, 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i3.p203-216.
- [15] J. H. Ini, "Manajemen redaksional program berita "jateng hari ini"," 2014.
- [16] R. Novan and A. Risya, "Perancangan Buku Cerita Sejarah Ciung Wanara Berbasis Augmented Reality Untuk Anak Sekolah Dasar," *Desain Komun. Vis. Manaj. Desain dan Periklanan*, p. 97, 2016, doi: 10.25124/demandia.v1i02.275.
- [17] Agustiningrum Maria; Tjetjep Rohendi Rohidi, "Strategi Pengembangan Motorik Anak Usia 5-8 tahun dan Penanaman Karakter Tanggung Jawab melalui Tari

- Nawung Sekar," *Sentra Cendekia*, vol. 1, no. 1, pp. 15–20, 2020, doi: <https://doi.org/10.31331/jsc.v1i1.1189>.
- [18] D. A. Limanto, P. G. Bangsa, and A. Christianna, "Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari – Hari Perjuangan Nasional Untuk Anak Usia 6 - 11 Tahun," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 6, p. 17, 2015, [Online]. Available: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/3208>.
- [19] A. Aisyah, "Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, p. 118, 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i2.23.
- [20] F. Lupiansyah, W. Isnaini, and ..., "Buku Ilustrasi Pengenalan Sejarah Kesenian Zapin untuk Anak Sekolah Dasar di Kepulauan Riau," *J. Rekamakta Inst. ...*, 2018, [Online]. Available: <http://eprints.itenas.ac.id/118/>.
- [21] I. Solihat and E. S. Riansi, "Literasi Cerita Anak Dalam Keluarga Berperan Sebagai Pembelajaran Pembentuk Karakter Anak Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 2, p. 258, 2018, doi: 10.30870/jpsd.v4i2.3869.