

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Semangat perjuangan bangsa Indonesia merupakan kekuatan mental yang dapat melahirkan sikap perilaku heroik dan patriotik serta menumbuhkan kekuatan, kesanggupan, dan kemauan yang luar biasa. Semangat perjuangan tersebut ialah semangat persatuan dan kesatuan yang merupakan syarat utama terbentuknya Negara Indonesia. Akan tetapi semangat perjuangan bangsa telah mengalami kemunduran pada titik yang kritis, disebabkan antara lain oleh pengaruh globalisasi. Dampak negatif globalisasi yaitu mulai lunturnya jiwa patriotisme pada generasi muda bangsa.

Akibat pengaruh globalisasi, budaya luar masuk melalui kisah pahlawan yang notabene sudah melekat dibenak anak-anak zaman sekarang. seperti Ironman, Spiderman, Thor dan lain lain yang mereka lihat dilayar televisi. Tokoh-tokoh tersebut sudah banyak melekat di benak anak-anak zaman sekarang, fenomena ini banyak terjadi pada anak-anak zaman sekarang, tidak terkecuali di daerah Kerinci. Akan tetapi apakah tokoh-tokoh pahlawan yang ada di daerahnya sudah mereka kenali? Hal inilah yang mulai menjadi perhatian karena keadaan seperti di atas menuntut perkembangan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan nasional haruslah menumbuhkan jiwa patriotik, mempertebal rasa cinta tanah air, meningkatnya semangat kebangsaan, kesatuan dan persatuan bangsa,

kesadaran pada sejarah, dan sikap menghargai jasa para pahlawan.

Di Kerinci ada beberapa kisah pahlawan daerah yang merupakan aset sejarah perjuangan pahlawan Kerinci tetapi masyarakat kerinci sekarang minim yang tahu dan mengenali kisah pahlawan daerahnya sendiri. Hal ini membuat kisah pahlawan dari kerinci hampir punah akibat pengaruh globalisasi oleh budaya-budaya luar. Maka dari itu kisah pahlawan dari kerinci harus terus dilestarikan kepada anak-anak agar ketika mereka dewasa kelak kisah pahlawan dari kerinci dapat terus dikenal dan diwariskan ke generasi selanjutnya.

Dari sekian banyak kisah pahlawan yang ada di Kerinci, penulis memilih salah satu kisah pahlawan yang gagah perkasa melawan penjajah yaitu “Depati Parbo”. Depati Parbo merupakan pahlawan dari Lolo Kerinci yang keperkasaannya ditakuti oleh Belanda. Beberapa masyarakat yang tinggal di Kerinci dari anak-anak hingga manula pada umumnya sudah pernah mendengar nama Depati Parbo dari nama sebuah jalan disungai penuh, nama sebuah bandara yang berlokasi di daerah Hiang dan Patung Depati Parbo juga berada di Kota Sungai Penuh. Tetapi masyarakat kerinci tidak tahu kisah sejarah perjalanan hidup Depati Parbo.

Pahlawan Depati Parbo mengisahkan tentang pahlawan dari daerah Lolo Kerinci yang perkasa, pemberani, dan sangat ditakuti pasukan penjajah Belanda. Depati Parbo dilahirkan pada tahun 1839 dengan nama Kasib. Konon menurut cerita Kasib dilahirkan dengan kondisi geraham bewarna hitam seperti besi sehingga orang memanggilnya *Germon Besoi*. Kasib adalah anak satu-satunya anak laki-laki. ia tidak manja, Kasib sejak anak hingga remaja dikenal sebagai sosok anak yang mandiri dan kreatif, dikhalangan

teman-teman sebaya dalam bermain dan belajar mengaji disurau selalu diketuakan. Kasib dikenal sebagai sosok yang periang dan ramah namun tegas dalam bertindak sehingga membuat teman sebaya menjadi segan dan menaruh hormat padanya. Dari anak-anak menjelang remaja Kasib kecil sangat gemar bermain tombak dan pedang, dan salah satu hobi yang digemari Kasib adalah berburu dan bela diri pencak silat. Kasib menuntut ilmu silat, ilmu agama, dan ilmu kebatinan. Maka masyarakat lingkungan dusun sangat segan dan menghormati sosok yang berisi dan berilmu.

Pada usia 23 tahun, Kasib yang dikenal cerdas memiliki karisma, watak pemimpin yang menonjol, dan memiliki kelebihan spiritual sehingga ia dipilih menjadi “Depati” yaitu pemimpin adat didusun Lolo dengan gelar “Depati Parbo”, sebuah gelar adat tertinggi yang didapat dari pihak ayahnya. Ketika masa penjajahan, Depati Parbo dikenal sebagai pemimpin para hulubalang dan sangat pandai dalam mengatur strategi gerilya dan dengan semangat juangnya dapat membakar semangat masyarakat kerinci untuk melawan pasukan belanda.

maka dari itu penulis akan merancang sebuah media yang dapat mengenalkan kembali Kisah Depati Parbo kepada generasi muda agar dimasa depan kelak mereka dapat mewariskan kegenerasi selanjutnya sehingga Kisah Depati Parbo dapat terus dilestarikan. Salah satu media yang bisa dibilang efektif adalah berkomunikasi dengan buku bergambar/ilustrasi. Buku dengan konten bergambar banyak diminati dan lebih mudah dipahami karena buku yang memiliki dua unsur, yaitu verbal dan visual (ilustrasi) didalamnya mempunyai sifat yang dapat mengajak kepada para pembacanya untuk membaca dan memahami gambar apa yang mereka lihat. Cara ini terbilang

dapat lebih cepat dipahami daripada hanya membaca buku yang hanya berisi tulisan saja.

Penulis telah melakukan wawancara dengan murid-murid di beberapa sekolah di kabupaten Kerinci. Yakni Taman kanak-kanak Negeri Pembina Sekolah Dasar , MIN 3 Kerinci, dan SMP 5 Kerinci. Dari hasil pengisian kuesioner, didapatkan beberapa data yaitu murid-murid sekolah lebih mengenal kisah Pahlawan dari barat dari pada kisah pahlawan dari daerah sendiri dan beberapa murid juga memiliki berbagai macam aksesoris yang bergambarkan tokoh seperti ironman, spiderman, Hulk, dan lainnya di tas sekolah, tas bekal, tempat pensil, buku tulis, dan lain-lain.

Oleh karena itu, dengan perancangan buku cerita bergambar Pahlawan Depati Parbo ini, diharapkan dapat membantu anak-anak di Kerinci lebih mengenal dan mengetahui kisah perjuangan Depati Parbo melawan penjajahan Belanda. Pemilihan media buku cerita bergambar juga menjadi media yang tepat untuk melestarikan kisah Depati Parbo dan menanamkan budaya membaca pada anak-anak agar anak-anak di Kerinci tidak hanya mengenal tokoh-tokoh pahlawan dari luar tetapi juga mengenal tokoh pahlawan dari daerahnya sendiri.

dengan perancangan buku cerita bergambar Pahlawan Depati Parbo ini juga penulis mengharapkan para orang tua dan guru dapat menerapkan kembali budaya turun temurun dari nenek moyang yaitu membacakan cerita kepada murid dan anaknya, sehingga secara tidak langsung melalui buku orang tua dan guru juga menanamkan nilai moral dan ajaran budi pekerti kepada anak melalui membacakan cerita .

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana merancang sebuah media kreatif yang efektif dan efisien dalam mengenalkan kembali kisah pahlawan Depati Parbo kepada anak-anak di Kerinci?

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

Adapun tujuan perancangan cerita bergambar Depati Parbo ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah media yang dapat memperkenalkan kisah pahlawan Kerinci yaitu Depati Parbo yang kepada anak-anak di Kerinci agar anak-anak lebih mengenal dan mengetahui kisah keperkasaan Depati Parbo dalam melawan Penjajah Belanda.
2. Merancang sebuah buku cerita bergambar yang efektif agar anak-anak di Kerinci lebih mengenal sosok Depati Parbo dan sekaligus memperkenalkan sosok idola atau panutan yang akan ditiru anak-anak.
3. Merancang sebuah buku cerita bergambar yang mengandung pesan moral, ajaran budi pekerti, ajaran beragama, ajaran hidup agar anak-anak di Kerinci dapat mengambil pelajaran dari cerita tersebut dan diterapkan kekehidupan sehari-hari.

Manfaat Perancangan Cerita bergambar Depati Parbo yaitu :

- a. anak-anak di Kerinci tidak hanya mengenal nama Depati Parbo tetapi juga lebih tahu akan kisah kepahlawannya dan sejarah rakyat kerinci

dalam melawan pasukan Belanda.

- b. anak-anak di Kerinci dapat mengenal sosok panutan atau pahlawan dari daerahnya sendiri.
- c. anak-anak di Kerinci mendapatkan pesan moral, ajaran budi pekerti, ajaran beragama, ajaran hidup agar anak-anak di Kerinci dapat mengambil pelajaran dari cerita tersebut dan diterapkan kekehidupan sehari-hari.
- d. menstimulasi kemampuan visual anak-anak Kerinci.
- e. menstimulasi kemampuan verbal anak-anak Kerinci.
- f. menambah perbendaharaan kosakata anak-anak Kerinci.

D. Tinjauan Karya

Orisinalitas adalah sebuah dari proses kreatif untuk menghindari peniruan secara buta sebuah karya seni atau karya sejenis. Orisinalitas menjadi hal penting sebagai ukuran tingkat perdalaman proses penciptaan oleh seorang desainer. Unsur kebaruan yang menyertai orisinalitas suatu karya amatlah penting untuk membangun citra dan eksistensi suatu nilai yang hadir di tengah-tengah kebudayaan (Sachari, 2002: 45). Sebagai perbandingan karya dalam rancangan desain ini yaitu :

1. Hikayat Depati Parbo

ilustrator :Rini Febriani

Penerbit :Kementerian pendidikan dan Kebudayaan Badan
Pengembangan dan Pembinaan Bahasa



Gambar 1. Buku cerita bergambar Hikayat Depati Parbo
Sumber : E-book Hikayat Depati Parbo, Rini Febriani

Bentuk visual buku cerita bergambar ini menggunakan *style* karakter kartun, Warna yang dipakai adalah warna pastel yang memberikan kesan lembut dan kalem, Ilustrasi dibuat berukuran 1 halaman penuh, Teks cerita dibuat pada 1 halaman disebelum halaman ilustrasi, Teks yang digunakan terdiri dari 2 paragraf didalam 1 halaman yang mendiskripsi karya usulan penciptaan kan alur cerita, font yang digunakan berjenis *san serif* yang memberikan kemudahan dalam membaca cerita, Warna teks yang digunakan bewarna hitam yang memberi kesan netral dan jelas keterbacaanya.

2. Buku Komik Kisah Pahlawan Kerinci Depati Parbo

ilustrator : M. Toufik Hikayat

Editor : Zahakir Haris, Dasiba, Drs. Asep Buldan, Afandi



Gambar 2. Buku Komik Kisah Pahlawan Kerinci Depati Parbo

Dokumentasi : Muhammad Ilham Zikri, 23-11-2020

Bentuk visual buku cerita bergambar ini menggunakan *style* ilustrasi semi realis, Warna yang dipakai adalah warna komik pada umumnya yaitu hitam putih, Ilustrasi dibuat perpanel yang terdiri dari 3 sampai 6 panel dalam 1 halaman, Teks cerita dibuat 1-2 paragraf dan terdapat pula balon percakapan, font yang digunakan berjenis *serif*, Warna teks yang digunakan berwarna hitam yang memberi kesan netral dan jelas keterbacaanya.

3. **Malin Kundang**

Malin Kundang adalah kisah pahlawan yang berasal dari Minang Kabau. Malin Kundang menceritakan seorang anak yang dikutuk oleh ibunya lantaran menelantarkan ibu yang telah mati-matian membesarkannya. Cerita Malin Kundang ini merupakan asal-usul patung seorang pemuda yang bersujud disekitar kapalnya yang terletak dipantai Air Manis. Cerita Malin Kundang ini berlatarkan tempat dipantai Sumatra Barat.



Gambar 3. cerita bergambar Malin Kundang

Sumber : Aplikasi Riri StoryBooks

Bentuk visual buku cerita bergambar ini menggunakan *style* karakter kartun yang agak lebih ke *Chibi*. Warna-warna yang terdapat dibuku cerita Malin Kundang sebagai berikut:

- a. Kuning dan jingga untuk warna pakaian Malin dan istrinya.
- b. Biru dan coklat untuk warna pakaian ibu Malin
- c. Coklat untuk warna rambut Malin dan Istrinya. Putih untuk warna rambut ibu Malin.
- d. Kapal Malin lebih bewarna coklat muda dengan aksen emas dibagian tepi kapal dan pada layar kapal bewarna krem.
- e. Bagian langit yang terbentuk dari gradasi biru muda hingga putih.
- f. Pada bagian Pantai, pasir lebih bewarna krem dengan bayangan coklat dan laut bewarna biru dengan bayangan biru muda.

Dari segi teks cerita, font yang digunakan berjenis *san serif* yang memberikan kemudahan dalam membaca cerita. Teks yang digunakan sangat singkat yang terdiri dari 1 paragraf yang cukup jelas mendiskripsikan alur cerita. Warna teks yang digunakan bewarna hitam yang memberi kesan netral dan jelas keterbacaanya.

E. Landasan Teori

1. Ilustrasi

a. Pengertian ilustrasi

Menurut Drs. RM. Soenarto disebutkan bahwa ilustrasi adalah suatu gambar atau hasil proses grafis yang membantu sebagai penghias, penyerta ataupun memperjelas suatu kalimat dalam sebuah naskah dalam mengarahkan pengertian bagi pembacanya . Senada dengan hal itu, dikatakan oleh Drs. Harry Wobowo, bahwa ilustrasi adalah gambar dwi matra yang menghidupkan, menghias sekaligus memperjelas sebuah naskah tulisan yang diperbanyak dengan teknik cetak dalam warna hitam putih ataupun lengkap (berwarna) dengan wujud gambar coretan tangan, foto, diagram atau grafik.

Dalam dua definisi ini secara lugas dikatakan bahwa ilustrasi memperjelas sebuah pengertian yang ada dalam naskah atau tulisan. Selain memperjelas, ilustrasi yang berupa diagram, grafik ataupun coretan tangan (manual atau dengan alat bantu digital) berfungsi pula untuk menghiasi sekaligus semakin menghidupkan pengertian dalam naskah ataupun tulisan tersebut.

Dalam pandangan yang lain, ilustrasi juga dikatakan sebagai seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan tertentu ataupun maksud tertentu dan penjelasan tersebut disampaikan secara visual¹⁰ . Jika dikaitkan dengan komunikasi maka Ilustrasi merupakan terjemahan dari teks. Ilustrasi memiliki

kemampuan untuk membantu mengkomunikasikan suatu pesan dengan tepat, cepat serta tegas. Kemampuan yang lainnya adalah kekuatan untuk membentuk suasana yang penuh emosi dan membuat suatu gagasan menjadi seolah-olah nyata. Dengan hadirnya ilustrasi maka pesan dalam teks tersebut akan menjadi lebih berkesan, hal ini disebabkan karena pembaca lebih mudah mengingat gambar daripada teks

b. Pengertian menggambar

Menggambar adalah prinsip mendasar dalam ilustrasi. Gambar adalah landasan bagaimana pencitraan tersebut terbentuk. Gambar merupakan dasar dari semua gaya ilustrasi, dari realis hingga abstrak. Setiap ilustrasi harus dipahami, dirancang, dan disajikan secara layak untuk dipresentasikan; dan menggambar berperan dalam setiap tahap tersebut. Menggambar juga memberi informasi mengenai identitas ilustrator, mengembangkan, dan membentuk ikonografi pribadi ilustrator. Merupakan atribut fungsional yang harus dipunyai seorang ilustrator dan menentukan dasar perbendaharaan visual. Observasi dan belajar mengamati merupakan bagian dari pembelajaran ilustrasi. Penguasaan gambar secara objektif dan analitis akan memberikan pengetahuan secara detail tentang subjek dan menghasilkan imajinasi untuk berkreasi. Menggambar adalah cara dimana ide divisualisasikan dari konsep hingga hasil akhir. Menggambar bermain dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, skala, ruang, perspektif, aspek emotif, dan asosiatif. Pemahaman objektif dan analitis dalam gambar merupakan dasar

utama untuk memahami subjek. Ini adalah keterampilan akademis dan praktis yang penting untuk ilustrator saat merekam informasi dan membangun konsep. (Humaniora, 2012: 662)

c. Ilustrasi sebagai alat untuk bercerita

Ilustrasi narasi atau cerita banyak kita temui di buku anak, novel grafis, dan komik. Narasi dalam bentuk fiksi yang banyak mengandung fantasi. Di buku-buku untuk dewasa ilustrasi sering digunakan untuk sampul buku. Ilustrasi di sampul buku berfungsi sebagai kemasan dan point of sale.

Gaya ilustrasi di sebuah narasi tergantung dari genre sebuah tulisan. Hal yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi dalam sebuah narasi adalah menemukan keseimbangan antara teks dan gambar. ilustrator harus cermat apakah gambar yang dibuat harus memperlihatkan secara detail bagian dari naskah atau lebih memberi kesan misterius untuk menghasilkan narasi yang menarik. Dialog antara teks dan gambar adalah kunci utama untuk menghasilkan atau menjaga jeda dan alur sebuah narasi. (Joneta Witabora, 2012: 665)

d. unsur-unsur visual dalam pada gambar ilustrasi

1) Garis

Garis merupakan rangkaian tak terhitung dari titik dan hubungan diantara dua titik. Garis secara strukturnya memiliki lebar, ketebalan dan tekstur. Garis dapat digunakan untuk menjelaskan beberapa hal yaitu untuk mengekspresikan emosi, menggambarkan bentuk atau tepi, dan menjelaskan sebuah

bidang (Lupton, 2008:16).

2) Bidang

Bidang memiliki dimensi panjang dan lebar, berbentuk 2D baik dengan adanya kedalaman maupun tidak. Ketika kita melihat benda dari jarak jauh, yang kita sadari adalah bidangnya.

3) Warna

Dalam Bahasa Indonesia, warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu Cahaya, Objek, dan observer (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur). Didalam ruang yang gelap dimana tidak ada cahaya, kita tidak bisa mengenali warna. Demikian juga jika kita menutup mata, maka kita tidak dapat melihat warna suatu objek, sekalipun ada cahaya. Begitu juga halnya bila tidak ada suatu objek yang kita lihat maka kita pun tidak bisa mengenali warna. (Dameria,2007:10)

4) Value

Value menjelaskan tentang gelap dan terang. Hal ini bergantung pada cahaya, karena jika tidak adanya cahaya maka tidak akan adanya *value*. *Value* biasanya digunakan untuk memperjelas kedalaman dalam 2D, yang dimana cara mencahayaan memperjelas bentuknya.

5) Tekstur

Tekstur adalah tampilan kualitas dari sebuah objek,

terdapat dua jenis tekstur yaitu, *tactile* dan *implied*. *Implied* texture adalah tekstur yang dapat kita lihat namun tidak dapat kita rasakan atau sentuh, secara tekiknya itu merupakan ilusi dari tekstur. *Tactile* tekstur adalah tekstur yang dapat kita sentuh dan rasakan, tekstur ini ditampilkan seutuhnya seperti benda yang kita lihat pada aslinya. Contoh dari *implied* tekstur adalah fotografi, yang dimana kita dapat merasakan suasana dalam foto tersebut, sedangkan *tactile* tekstur adalah foto itu sendiri (Hashimoto:2009;24).

6) Ukuran

Poulin (2011) menjelaskan bahwa dasar visual dari ukuran menjelaskan hubungan, progres klarifikasi dari proporsi atau derajat dari ukuran, kuantitas, arti, dan tingkat di dalam komposisi. Ukuran di dalam desain dapat memberikan efek yang membentuk bermacam-macam, perhatian dan juga tampilan hirarki. Ketika komposisi dalam element memiliki ukuran yang sama maka komposisi akan terlihat datar dan hanya memiliki satu dimensi, sedangkan dengan menggunakan perbedaan ukuran dapat mengundang perhatian dari yang melihat kaena komposisi yang terlihat lebih menarik dan berdimensi. Ukuran dapat digunakan pada sebuah gambar dan tipografi (hlm.83;87).

7) Tipografi

Tipografi adalah salah satu *element* utama dalam desain yaitu *element* teks. Penyesuaian huruf dilakukan dalam sebuah

karya desain agar informasi dan pesan tersampaikan dengan jelas, mudah dipahami dan memberikan kesan kepada pembacanya. Pemakaian tipografi pada perancangan ini disesuaikan dengan tema yang dipilih, yang pastinya memiliki tingkat keterbacaan yang jelas dan kesederhanaan agar informasi yang disampaikan lebih jelas dan sampai kepada target sasaran.

2. Cerita Bergambar

a. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Menurut Mitchell (2003:87), *“Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are selfsufficient; they need each other to tell the story”*. Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, yang tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung menjadi sebuah kesatuan cerita.

Pendapat lain tentang buku cerita bergambar juga diungkapkan oleh Rothlein dan Meinbach (1991:90) *“a picture storybooks conveys its message through illustrations and written text; both elements are equally important to the story”*. Ungkapan ini mengandung pengertian bahwa cerita bergambar adalah buku yang memuat pesan melalui ilustrasi yang berupa gambar dan tulisan. Gambar dan tulisan tersebut membentuk kesatuan yang utuh.

Buku cerita bergambar biasanya ditujukan untuk anak-anak. Untuk anak Taman kanak-kanak hingga Sekolah Dasar kelas rendah,

gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. 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

Manfaat dari penggunaan buku cerita bergambar ialah dapat merangsang dan menarik minat peserta didik untuk membaca serta dapat membantu siswa untuk dapat memahami isi cerita melalui tulisan yang didukung dengan ilustrasi. Dengan demikian membaca tidak harus menggunakan buku yang isi di dalamnya cenderung tulisan saja, namun membaca akan lebih menarik dan mudah dimengerti/dipahami jika menggunakan buku cerita bergambar.

Karena menurut Wisangnuari (2017:26) bahwa “gambar adalah bahasa alam pikir anak, semua informasi yang diterima akan dipikirkan di alam pikiran dalam bentuk konkret, bentuk yang sesuai dengan pemikirannya sendiri”.

Di samping itu ada tiga manfaat buku bergambar:

- 1) Memberikan masukan bahasa kepada anak-anak,
- 2) Memberikan masukan visual bagi anak-anak, dan
- 3) Menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak-anak.

Dengan demikian, melalui buku bergambar murid dapat memberikan komentar atau reaksi terhadap gambar, misalnya orang, benda, dan tempat (*setting*) warna yang ditampilkan ilustrasi/gambar serta karakter dan perubahan objek termasuk perkembangan cerita awal hingga akhir. Dengan mengajukan dan menggali komentar

anak, guru dapat memahami suatu bahasa mereka dan kebiasaan anak dalam bereaksi terhadap buku.

Selanjutnya guru dapat membantu anak mempertajam kemampuan anak untuk mengekspresikan apa yang mereka perhatikan dan juga membantu cara mereka bereaksi terhadap buku bergambar.

Cerita dapat membantu anak memahami dunianya dan kemudian membicarakannya dengan pihak lain. Dengan demikian buku pelajaran yang dilengkapi dengan cerita dan ilustrasi yang menarik tentu akan mendapatkan perhatian yang lebih banyak dari anak-anak usia Taman Kanak-kanak.

b. Fungsi Buku Cerita Bergambar

beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar sebagai berikut: Dalam proses belajar mengajar ilustrasi merupakan bagian yang paling menarik untuk belajar melalui gambar-gambar, dari hasil penelitian Seth Spaulding (Sudjana, 2001:12). Menyimpulkan ilustrasi gambar sebagai berikut:

- 1) Ilustrasi gambar merupakan media pembelajaran yang sangat menarik minat belajar anak.
- 2) Ilustrasi gambar membantu anak membaca dalam penafsiran dan mengingat isi materi teks yang menyertainya.
- 3) Ilustrasi gambar harus dikaitkan dengan kehidupan yang nyata, agar minat para anak menjadi efektif.

Anak-anak butuh bahasa visual. Gambar-gambar dan tulisan akan mengeksplorasi imajinasi mereka dari buku yang dilihatnya,

sehingga isi buku terasa menjadi nyata bagi mereka. Gambar juga membantu anak memvisualisasi cerita, jika mereka tidak mengerti beberapa kata, gambar bisa membantu menjelaskan arti kata-kata tersebut. Anak-anak bisa menangkap maksud cerita dari gambar yang ada.

Membaca buku bergambar adalah pengalaman beragam rasa bagi anak, termasuk menambah perbendaharaan kata-kata baru, pengenalan beragam bentuk dan warna, pengenalan dunia baru, dan pengikat hubungan erat dengan orang tua yang membacakan buku. Anak juga dirangsang untuk bisa menggambar.

Buku bergambar sebaiknya mengajarkan tentang sebab-akibat, panduan moral bagi emosi anak, membedakan mana yang baik dan buruk, yang benar dan salah. Dengan demikian bisa mengarahkan anak-anak mengatasi situasi sulit, misalnya menghadapi kemarahan atau kesedihan. Anak-anak diajarkan untuk menjadi lebih cerdas secara emosi dari mengamati beragam ekspresi dalam gambar, dan cerdas secara sosial dari memahami interaksi sosial lewat beragam karakter penuh warna

Buku bergambar memiliki peran dalam kehidupan sosial salah satunya sebagai media edukasi. Buku dapat membantu membangun kemampuan berbahasa yang baik bagi anak-anak karena ketika membaca, anak-anak akan menemukan kosakata-kosakata baru yang akan membantu mereka mengenal bahasa secara lebih mendalam.

di mana buku memberi kesempatan kepada anak untuk belajar karena ketika anak mulai membaca, secara tidak disadari

mereka akan terus menggali informasi akan subjek yang menarik perhatian mereka, terlebih ketika membaca buku cerita bergambar, anak akan terdorong untuk berimajinasi dari apa yang mereka baca dan mereka lihat, membangun imajinasi dan membuat cerita tersebut menjadi “hidup”.

c. Unsur-Unsur Cerita Bergambar

Didalam sebuah buku cerita bergambar terdapat beberapa unsur-unsur yang terkandung didalamnya sebagai berikut :

1) Alur

Alur Adalah rangkaian peristiwa yang membentuk cerita dari awal hingga akhir cerita. Didalam sebuah buku cerita bergambar, peristiwa-peristiwa atau adegan-adegan yang terangkai hingga membentuk sebuah alur cerita dari awal cerita sampai akhir cerita.

Alur dapat dibagi menjadi 3 yaitu alur/plot tahap awal, alur/plot tahap tengah, dan alur/plot tahap akhir sebagai berikut:

(a) alur tahap awal

Tahap awal sebuah cerita biasanya disebut tahap pengenalan. Tahap pengenalan biasanya berisi sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan hal yang akan dikisahkan pada tahap tahap berikutnya (Nurgiyantoro

1995:142). Jadi Tahap awal adalah tahapan yang berisi permulaan cerita seperti tahap pengenalan tokoh, tempat, dan waktu.

(b) alur tahap tengah

Tahap tengah ini merupakan bagian terpanjang dan terpenting dalam karya sastra. Tahap tengah merupakan kelanjutan dari tahap awal dan tahap tengah adalah isi cerita hingga konflik/Permasalahan yang dialami Protagonis/Pemeran Utama.

(c) alur tahap akhir

Tahap akhir merupakan penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi tokoh protagonist dan juga menjadi sebuah penutup cerita. Jadi konflik/Permasalahan yang dialami Protagonis/ Pemeran Utama akan diselesaikan pada alur tahap akhir.

2) Tokoh

Tokoh berfungsi sebagai penggerak cerita, oleh karena itu ia adalah individu rekaan yang dikenal atau mengalami berbagai peristiwa (Sudjiman, 1991: 34). Tokoh utama adalah tokoh yang mendominasi cerita atau tokoh yang memiliki peran utama di dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 1995: 177). Tokoh utama berada pada pusat perhatian terbesar pembaca.

3) Latar/*Setting*

Menurut Abrams (Nurgiyantoro,2010:216) latar/*setting* disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar/*Setting* yang ditemukan di dalam Pahlawan Depati Parbo terdiri dari latar tempat dan latar waktu sebagai berikut:

(a) latar tempat

Latar tempat mengacu pada lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi. Tempat-tempat dengan nama tertentu, bisa juga lokasi tertentu tetapi dengan nama yang tidak diketahui. Menurut (Najid,2009:30) latar tempat berkaitan erat dengan geografis, merujuk suatu tempat tertentu terjadinya sebuah peristiwa. Jika nama tempat itu jelas, umumnya nama tempat tersebut terdapat di dunia nyata (Nurgiyantoro, 2010: 227).

(b) latar waktu

Latar waktu berhubungan dengan masalah kapan terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan dalam sebuah karya fiksi . Jadi latar waktu merupakan waktu terjadinya peristiwa-peristiwa yang terjadi didalam cerita.

Masalah kapan tersebut umumnya dikaitkan dengan waktu kejadian di dunia nyata, waktu factual, dan waktu yang ada kaitannya dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro, 2010: 230)

d. Langkah Perancangan Buku Cerita Bergambar

berikut merupakan langkah-langkah teknis yang mendasar dalam perancangan buku anak yang perlu diperhatikan:

1) Proporsi Teks dan Ilustrasi

Dalam berbagai jenis bentuknya, buku anak terbagi ke dalam dua tipe, yaitu buku cerita (*story book*), yang memiliki teks yang menceritakan keseluruhan cerita dan dapat dicerna tanpa gambar, dan buku bergambar (*picture book*), yang memiliki teks dan gambar yang dirangkai bersama untuk menceritakan suatu kisah.

2) Pembuatan Storyboard

Membuat *storyboard* di selembar kertas dan memberi gambaran keseluruhan isi buku dalam kotak-kotak. Langkah berikutnya adalah mensketsa rancangan kasar untuk setiap halaman, merencanakan alur cerita dari halaman ke halaman, membagi isi teks, dan menentukan titik dramatis. Sketsa yang sekecil kotak akan lebih mudah untuk diperbaiki dan digambar ulang.

3) Ukuran Ilustrasi

Beberapa buku bermula dari gambar-gambar kecil, kemudian secara bertahap menjadi ilustrasi sehalaman penuh begitu mencapai klimaks. Fungsi lain dari gambar-gambar yang berukuran kecil yaitu untuk membagi-bagi seri dari suatu aksi menjadi lebih detail.

4) Layout

Membuat ilustrasi dengan gambar yang besar di 1 halaman dan kemudian teks dipasang dibagian sisi samping kertas. Teks atau cerita dibuat singkat agar anak-anak lebih mudah memahami isi cerita.

5) Tipografi

Penggunaan tipografi dalam buku anak harus memperhatikan kemudahan dalam keterbacaan untuk anak-anak. Menurut Gillian McClure (2014) ada beberapa bentuk huruf dan ketentuan yang direkomendasikan untuk pembaca anak, antara lain huruf sans serif akan lebih mudah terbaca, membatasi jumlah jenis font, dan ukuran yang cukup.

e. Standar ukuran buku cerita bergambar

Media buku cerita bergambar yang menggunakan kertas ukuran A4, yaitu 29,7 cm x 21 cm dengan format *landscape*. Jenis kertas yang digunakan adalah jenis Artpaper 230 gram dengan ketebalan kertas 150 gsm dan menggunakan teknik digital printing. Pada bagian kulit buku menggunakan jenis kertas Artcarton bewarna

putih dengan ukuran 61 cm x 21 cm. Pada dibagian luar kertas dilapisi dengan kertas liminating.

3. Depati Parbo

Pahlawan Depati Parbo mengkisahkan tentang pahlawan dari daerah Lolo Kerinci yang perkasa, pemberani, dan sangat ditakuti pasukan penjajah Belanda. Depati Parbo dilahirkan pada tahun 1839 dengan nama Kasib. Konon menurut cerita Kasib dilahirkan dengan kondisi geraham bewarna hitam seperti besi sehingga orang memanggilnya *Germon Besoi*. Kasib adalah anak satu-satunya anak laki-laki, ia tidak manja.

Kasib sejak anak hingga remaja dikenal sebagai sosok anak yang mandiri dan kreatif, dikhalangan teman-teman sebaya dalam bermain dan belajar mengaji disurau selalu diketuakan. Kasib dikenal sebagai sosok yang periang dan ramah namun tegas dalam bertindak sehingga membuat teman sebaya menjadi segan dan menaruh hormat padanya. Dari anak-anak menjelang remaja Kasib kecil sangat gemar bermain tombak dan pedang, dan salah satu hobi yang digemari Kasib adalah berburu dan bela diri pencak silat. Kasib menuntut ilmu silat, ilmu agama, dan ilmu kebatinan. Maka masyarakat lingkungan dusun sangat segan dan menghormati sosok yang berisi dan berilmu. (M. Taufik Hikayat, 2011: 1- 10)

Pada usia 23 tahun, Kasib yang dikenal cerdas memiliki karisma, watak pemimpin yang menonjol, dan memiliki kelebihan spiritual sehingga ia dipil menjadi “Depati” yaitu pemimpin adat didusun Lolo

dengan gelar “Depati Parbo”, sebuah gelar adat tertinggi yang didapat dari pihak ayahnya. Ketika masa penjajahan, Depati Parbo dikenal sebagai pemimpin para hulubalang dan sangat pandai dalam mengatur strategi gerilya dan dengan semangat juangnya dapat membakar semangat masyarakat kerinci untuk melawan pasukan belanda. (Budi Prihaspati Jauhari, 2014 : 22- 41)

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Teknik metode ini pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2005 : 62). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam data diperoleh melalui observasi lapangan dan wawancara di sekolah tersebut.

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004: 104). Dalam metode ini pengumpulan data dengan meninjau langsung permasalahan yang ada di sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Kerinci. Mulai dari TK Negeri Pembina, SD Negeri 31/ III Muara Semerah, SD Negeri 62/ III Mukai Mudik, MIN 3 Kerinci, dan SMP Negeri 5 Kerinci.



Gambar 4. Foto Observasi ke TK Negeri Pembina Siulak Mukai
Dokumentasi : Muhammad Ilham Zikri, 13-10-2020

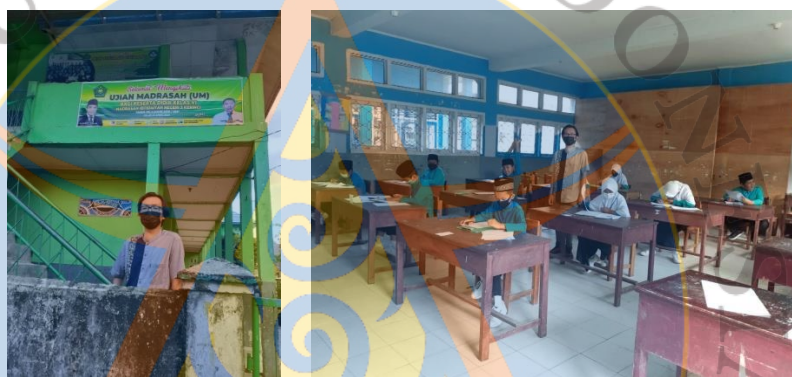
Setelah melakukan observasi di lapangan maka ditemukanlah permasalahan. Dengan adanya observasi lapangan, kita dapat mengetahui apa saja unsur yang harus ada dalam rancangan desain atau media yang dirancang nantinya. Sehingga rancangan desain media pembelajaran yang dirancang, hendaknya membuat *audience* paham pentingnya media yang dibuat serta mudah dipahami guru maupun murid-murid sekolah.



Gambar 5 dan 6. Foto Observasi ke SD Negeri 31/III Muara Semerah, Semurup dan
SD Negeri 62/III Mukai Mudik
Dokumentasi : Muhammad Ilham Zikri, 05-04-2021

b. Wawancara

Wawancara adalah sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya (Sugiyono 2010: 194). Ini bertujuan untuk mencari informasi bagaimana teknik pelajaran sekolah luar biasa ini baik itu gurunya maupun murid yang bisa komunikasi.



Gambar 7. Foto Observasi ke MIN 3 Kerinci
Dokumentasi : Muhammad Ilham Zikri, 09-04-2021
Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih

dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang tepat dari narasumber yang terpercaya. Narasumber wawancara adalah istilah umum yang merujuk kepada seseorang, baik mewakili pribadi maupun suatu lembaga, suatu wilayah ada di sekitarnya yang memberikan atau mengetahui secara jelas tentang suatu informasi, atau menjadi sumber informasi untuk kepentingan pemberitaan di media massa.



Gambar 8. Foto Observasi ke SMP Negeri 5 Kerinci
Dokumentasi : Muhammad Ilham Zikri, 10-04-2021

Wawancara dilakukan dengan menggunakan media Kusioner yang di bagikan kepada murid-murid di beberapa sekolah yaitu TK Negeri Pembina, SD Negeri 31/ III Muara Semerah, SD Negeri 62/ III Mukai Mudik, MIN 3 Kerinci, dan SMP Negeri 5 Kerinci penulis memperoleh informasi dan data sebagai berikut :

Formulir tanpa judul - Google | X

https://docs.google.com/forms/d/1nomv9wVBYsX21Y2mIztSqeVXBjQYPht-w7hmttKT0/edit#re=80%

Formulir tanpa judul

Semua perubahan di dalam di Drive

Pertanyaan Respons 31

Tanggapan tidak dapat di edit

KUSIONER KISAH PAHLAWAN KERINCI DEPATI PARBO

Jawablah Pertanyaan Di bawah ini dengan mengklik bentuk bulatan yang benar

* Wajib

NAMA *

Aqila Safira Azhar

UMUR *

6

KELAS *

0 besar

1. Apakah kamu mengetahui tokoh-tokoh seperti Ironman, Spiderman, Thor, Captain America dan tokoh pahlawan lainnya ? *

☒ tahu

☐ tidak tahu

2. Apakah kamu memiliki tas, tempat pensil, buku, dan alat-alat sekolah lainnya yang bergambar Ironman, Spiderman, Thor, Captain America dan tokoh pahlawan lainnya ? *

☒ punya

☐ tidak punya

Sebutkan yang kamu punya ? *

pensil spiderman

3. Apakah kamu pernah mendengar atau membaca buku cerita mengenai pahlawan Kerinci ? *

☐ Pernah

☒ Tidak pernah

Sebutkan ? *

0 pernah

4. Apakah kamu pernah mendengar Depati Parbo ? *

☒ Pernah

☐ Tidak Pernah

5. Dimanakah kamu mendengar nama Depati Parbo ? *

patung depati parbo

6. Apakah Kamu pernah membaca Buku cerita Depati Parbo ? *

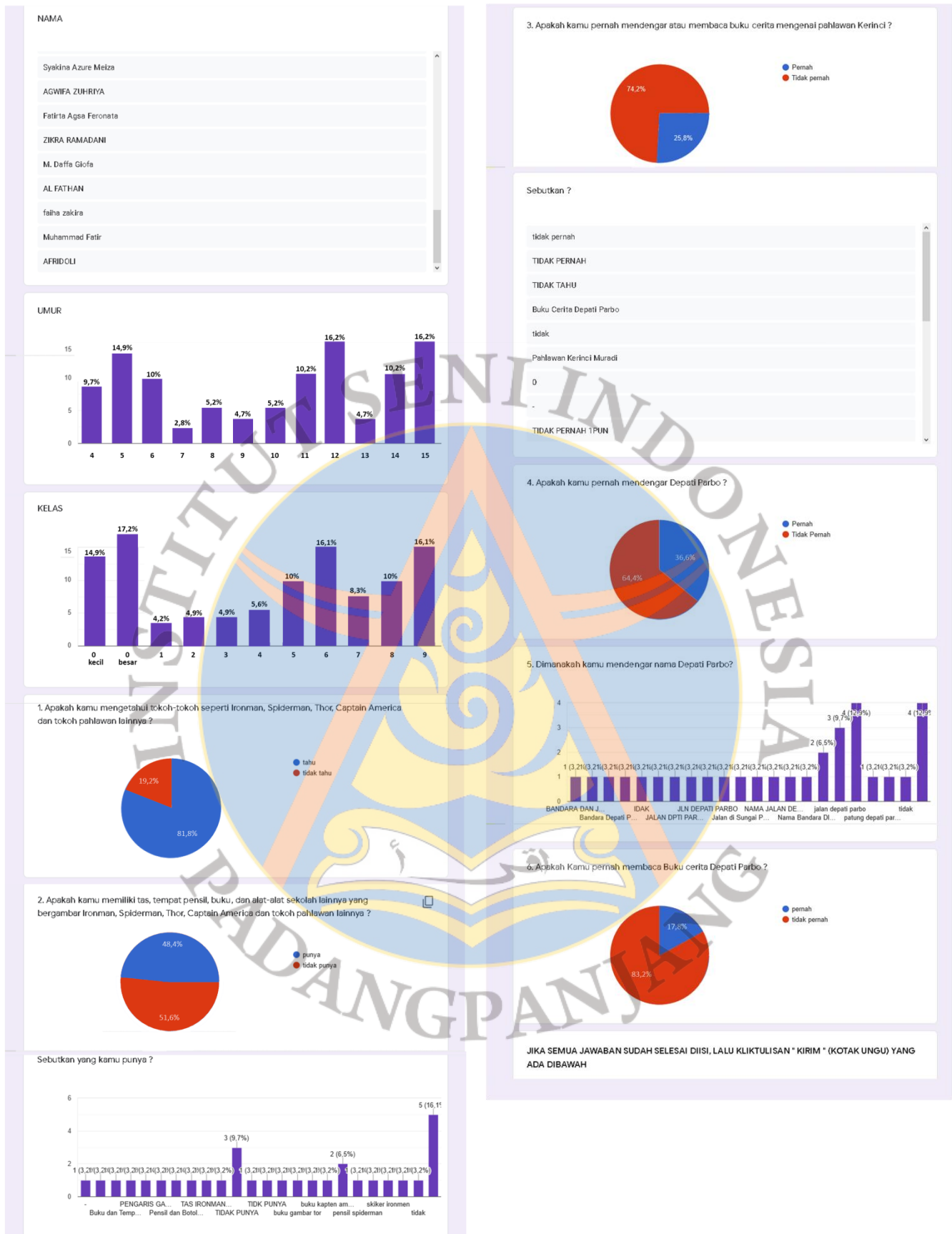
☐ pernah

☒ tidak pernah

JIKA SEMUA JAWABAN SUDAH SELESAI DI ISI, LALU KLIK TULISAN " KIRIM " (KOTAK UNGU) YANG ADA DIBAWAH

Gambar 9. Isi Kusioner Pahlawan Kerinci Depati Parbo

Sumber : <https://docs.google.com/forms/>



Gambar 10. Hasil Tanggapan Kusioner Pahlawan Kerinci Depati Parbo

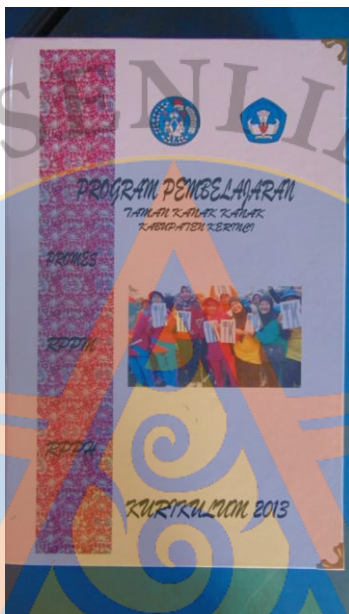
Sumber : <https://docs.google.com/forms/>

Hasil pengisian kusioner yang diberikan kepada murid-murid TK Negeri Pembina, SD Negeri 31/ III Muara Semerah, SD Negeri 62/ III Mukai Mudik, MIN 3 Kerinci, dan SMP Negeri 5 Kerinci dari 114 tanggapan 81,8% murid mengenal tokoh-tokoh pahlawan dari luar negeri, 48,4 % murid memiliki alat tulis bergambar tokoh pahlawan seperti ironman, spiderman, dll. Lalu 74,4 % tidak pernah mendengar kisah pahlawan kerinci, 64,4 % pernah mendengar nama Depati Parbo, dan 83,2 % tidak tahu kisah Depati Parbo. Jadi dapat disimpulkan bahwa murid-murid TK Negeri Pembina lebih mengenal dan memiliki barang-barang yang bergambarkan Tokoh pahlawan luar dari pada tokoh pahlawan dari daerahnya sendiri.

c. Dokumentasi atau Data Visual

Dokumentasi ini berbentuk gambar, misalnya foto, gambar, sketsa, dan lain sebagainya. Dokumen yang berbentuk karya, misalnya karya seni yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain sebagainya (Sugiyono, 2012 : 240). Memperoleh informasi mengenai media yang dirancang dan mengambil beberapa data visual untuk dijadikan ide perancangan media pembelajaran seperti media buku, perangkat megajar, buku kurikulum 2013, media alat peraga dan media-media pendukung lainnya yang dianggap perlu untuk dirancang. Beberapa hasil dokumentasi dari media-media dan alat paraga yang digunakan untuk proses belajar mengajar di TK Negeri Pembina adalah sebagai berikut :

Buku yang digunakan dalam program pembelajaran TK Negeri Pembina adalah buku program pembelajaran Taman kanak-kanak Kabupaten Kerinci PROMES, RPPM, RPPH Tahun 2013. Buku ini menjelaskan tata cara dan materi yang akan dipelajari para murid-murid seperti Tanah Airku, alat komunikasi, dll.



Gambar 11. Buku Program Pembelajaran TK Negeri Pembina
Dokumentasi : Muhammad Ilham Zikri, 13-10-2020



Gambar 12. Buku Pelajaran TK Negeri Pembina Siulak Mukai
Dokumentasi : Muhammad Ilham Zikri, 13-10-2020



Gambar 13. Alat Peraga TK Negeri Pembina Siulak Mukai
Dokumentasi : Muhammad Ilham Zikri, 13-10-2020

d. **Kepustakaan**

Teknik kepastakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam- macam material yang terdapat di ruang kepastakaan, seperti buku-buku, perangkat mengajar, majalah, jurnal, naskah, dokumen, koran dan sebagainya yang relevan (Koentjaraningrat, 1983 : 420). Dalam pengantar karya ini, penulis menggunakan pustaka dari beberapa sumber buku tentang perangkat mengajar guru, jurnal, buku kurikulum 2013, perancangan media, ilustrasi, teori warna, teori tipografi, ilmu komunikasi, dan bahan acuan yang diperoleh dari penelitian. Penulis mencari data penelitian melalui jurnal, buku, aplikasi anak, perangkat mengajar, beserta dokumen, baik fisik maupun digital.

2. **Perancangan**

Untuk mendukung terciptanya rancangan desain media pembelajaran maka dirancang sebuah metode yang mendalami tentang apa yang

menjadi kebiasaan-kebiasaan yang ada pada sasaran, dengan menggunakan Metode Analisis *5W + 1H* dan Analisis *AIDA*

a. *5 W + 1 H*

Unsur analisis ini menggunakan konsep pertanyaan *5W+1H* terdiri *what* (apa), *who* (siapa), *where* (dimana), *when* (kapan), *why* (mengapa), *how* (bagaimana) yang digunakan dalam rancangan desain ini adalah sebagai berikut:

1) *What*, rancangan seperti apa yang akan dibuat?

rancangan dibuat berupa media buku cerita bergambar yang dapat memperkenalkan kisah pahlawan Depati Parbo kepada anak-anak Kerinci

2) *Who*, Siapa sasaran pelaku yang akan dituju?

Anak-anak kabupaten Kerinci

3) *Where*, dimana akan dilaksanakan ?

Di sekolah yang berada kabupaten Kerinci

4) *When*, kapan dimulainya pengaplikasian karya desain?

Pengaplikasian karya desain dilaksanakan setelah data target sasaran bisa dikumpulkan dan data sudah lengkap sehingga dapat merancang gambaran atau visual secara utuh karya desain yang akan dibuat.

5) *Why*, mengapa media yang digunakan berupa buku cerita bergambar?

Selain karena dapat melatih visual dan verbal anak, buku cerita bergambar juga dapat menambah kedekatan hubungan orang tua

dengan membacakan cerita sebelum tidur.

- 6) *How*, bagaimana desain media buku cerita bergambar ini dirancang?

Perancangan desain cerita bergambar ini dirancang melalui berbagai tahapan, melalui proses berpikir, ide dalam menentukan media yang efektif untuk menarik dan minat Anak-anak.

b. Analisis AIDA

Teori AIDA (*Attention, Interest, Desire, and Action*) merupakan suatu pesan yang harus mendapatkan perhatian, menjadi ketertarikan, menjadi minat, dan mengambil tindakan (Kotler dan Keller 2009: 179)

1) *Attention* (Perhatian)

- a) Adanya menarik perhatian belajar dan melestarikan kisah Pahlawan Depati Parbo
- b) Menyenangkan
- c) Mudah dimengerti karena terdapat visual/gambar
- d) Bergambar dan bercerita
- e) Ada pesan moral yang dapat diambil

2) *Interst* (Minat)

- a) Memperlihatkan bagaimana Minat belajar membaca sambil bercerita
- b) Efektivitas

3) *Desire* (Keinginan)

- a) Menyadarkan anak-anak Kerinci untuk lebih memahami budaya daerah sendiri melalui media buku cerita bergambar.
- b) Memunculkan keinginan untuk mencoba hal yang baru.
- c) Adanya keinginan untuk menyukai dan menjaga kisah Pahlawan Depati Parbo.

4) *Action* (Aksi)

- a) Murid akan lebih menyenangkan belajar membaca
- b) Adanya kemudahan
- c) Untuk memiliki media lagi, baru dan menarik
- d) Murid mulai memakai peralatan belajar dengan gambar tokoh-tokoh daerah sendiri

Dari analisis *5 W + 1 H* dan *AIDA* dapat disimpulkan bahwa perancangan media buku cerita bergambar danau kerinci masih memiliki keunggulan tersendiri dalam menyampaikan aset sejarah melalui buku cerita bergambar.

3. Perwujudan

Media Utama

Media utama yang dibuat adalah berupa buku cerita bergambar mengenai Kisah Pahlawan Kerinci Depati Parbo. Maka media ini akan berbentuk media cetak buku cerita bergambar yang ditujukan untuk guru, orang tua, dan anak.

berikut merupakan langkah-langkah perancangan buku cerita bergambar Pahlawan Depati Parbo:

a. Pembuatan Storyboard

storyboard akan dibuat di selembar kertas dan gambaran cerita didalam kotak-kotak. Langkah berikutnya adalah mensketsa rancangan kasar untuk setiap kotak-kota perhalaman, merencanakan alur cerita dari halaman ke halaman, membagi isi teks dibawah atau disamping kotak, dan menentukan titik dramatis. Proses pembuatan storyboard akan dirancang secara manual.

b. Tipografi

Penggunaan tipografi dalam buku anak harus memperhatikan kemudahan dalam keterbacaan untuk anak-anak. Menurut Gillian McClure (2014) ada beberapa bentuk huruf dan ketentuan yang direkomendasikan untuk pembaca anak, antara lain huruf sans serif akan lebih mudah terbaca, membatasi jumlah jenis font, dan ukuran yang cukup.

Jenis huruf yang akan dipakai adalah sans serif selain mudah dibaca huruf jenis ini juga tidak memberikan kesan formal dan kaku jadi cocok untuk anak-anak. Huruf jenis sans serif akan digunakan di judul buku dan Teks cerita.

c. Layout

Layout Buku Pahlawan Depati Parbo akan berisi gambar yang berukuran 1 halaman dan kemudian teks dibuat dibagian sisi samping kertas. Teks atau cerita dibuat singkat agar anak-anak lebih mudah memahami isi cerita.

d. Warna

Menurut Sahar (2014: 3), aktivitas mengenalkan warna juga dapat mendorong anak membuat suatu inovasi besar, kepekaan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga mampu membedakan dan menganalisisnya. Warna yang akan digunakan adalah warna-warna cerah dan bewarna-warni. Warna-warna cerah akan menarik minat anak untuk melihat dan membaca isi buku. Warna cerah juga akan dipakai sampul buku dan isi buku.

warna cerah akan bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir dan kreativitas anak. Dengan warna yang berbeda beda anak akan lebih mudah membedakan benda-benda yang ada didalam buku. Proses pewarnaan akan dilakukan secara digital dengan menggunakan program Adobe Photoshop.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya akan dilakukan didalam sebuah pameran yang akan menampilkan beberapa media seperti :

a. Media Utama

Buku cerita bergambar Kisah Pahlawan Depati Parbo ini akan ditampilkan dalam bentuk buku cerita bergambar fisik yang berukuran A4, berisi sekitar 30 halaman yang termasuk halaman pengenalan karakter, dan juga terdapat halaman gambar karakter yang dapat diwarnai oleh anak-anak. Selain itu juga Buku cerita

bergambar Kisah Pahlawan Depati Parbo juga terdapat dalam bentuk digital yang nanti akan ditampilkan lewat media laptop.

b. Media Pendukung

1) *Tote Bag*

Tote bag adalah sebuah tas mini yang terdapat dari bahan kain yang diproduksi untuk mempermudah anak-anak membawa barang yang tidak muat ditas seperti tempat bekal, botol air, mainan, dan lain-lain.

2) *Poster*

Poster adalah media desain untuk menginformasikan sesuatu media pembelajaran tentang buku cerita bergambar Pahlawan Depati Parbo yang akan dirancang agar jelas informasinya

3) *Sticker*

Sticker dibuat sebagai media penunjang yang akan dibagikan kepada anak-anak dan bisa juga di tempel di tempat dimana orang-orang dapat melihat stiker tersebut seperti di tas, tempat bekal, buku, dan lainnya.

c. Pin

Media ini digunakan media untuk promosi atau mengenal media yang akan dirancang berbentuk sesuatu souvenir atau

bentuk lingkaran kecil. Media ini bisa dipasang diatas dan dibawa kemana mana untuk memperkenalkan media kita yang dirancang.

d. *T-Shirt*

Media ini salah satu media pendukung yang bisa diaplikasikan ke baju kaos oblong atau biasa disebut T-Shirt yang bisa disablon untuk mempromosikan sesuatu media yang akan dirancang. Karakter Depati Parbo akan disablon dibagian *Center T-Shirt*.

e. *Media Sosial*

Media ini adalah media online yang bisa berbagi proses rancangan akan dibuat di beberapa media sosial seperti instagram, facebook, youtube dan lainnya agar mendapat informasi untuk umum, murid dan guru.

G. JADWAL PELAKSANAAN

[illegible]