

**PERANCANGAN KOMIK EDUKASI “INDAHNYA BERBAGI”
SEBAGAI MEDIA BACA UNTUK ANAK USIA 7-8 TAHUN DI
SDN KADUDAMPIT SUKABUMI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds)*

Diajukan oleh:

DEDE HASTI SOPIYANTI

NIM: 17186013



PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS NUSA PUTRA

SUKABUMI

2022

ABSTRACT

This design is based on a common problem that is often found in the school environment and around us, namely children are less interested in reading books or textbooks. The lack of interesting reading books is also one of the causes of low interest in children's reading. Children usually prefer to read books that feature pictures or illustrations. This is based on the observations of writers at SDN Kadudampit Sukabumi who need new efforts to increase children's reading interest, one of the new efforts is to increase children's reading interest by designing comic media as learning. The design of this comic is titled "Beautiful Sharing". The design process begins by determining the design concept and preparing the tools and materials needed. The next step is to create a pattern or sketch on paper, then use corel draw software, Medibang Paint and Ibis Paint X to create it in digital form. This comic design format uses Art Paper paper for comic pages and Art Carton as a comic cover with a size of 14,8 x 21. This comic is intended for children aged 7-8 years in SDN Kadudampit Sukabumi as a solution to grow their reading interest. Based on the results of the public test at SDN Kadudampit Sukabumi showed good results and was accepted by the target, namely children aged 7-8 years as much as 100%. This data collection process uses qualitative research methods by means of observation, interviews, questionnaires and documentation as a complement. The application of this media is in the form of comic books and several supporting media such as x banners, bookmarks, and calendars.

Keywords: *Comics Learning, Design, Reading Interests.*

Library Innovation Unit
LIU



ABSTRAK

Perancangan ini didasarkan pada masalah umum yang sering dijumpai di lingkungan sekolah dan sekitar kita, yaitu anak-anak kurang berminat membaca buku bacaan atau buku pelajaran. Kurangnya buku bacaan yang menarik juga menjadi salah satu penyebab rendahnya minat baca anak. Anak-anak biasanya lebih suka membaca buku yang menampilkan gambar atau ilustrasi. Hal ini berdasarkan pengamatan penulis di SDN Kadudampit Sukabumi yang membutuhkan upaya baru untuk meningkatkan minat baca anak, salah satu upaya baru tersebut adalah meningkatkan minat baca anak dengan merancang media komik sebagai pembelajaran. Perancangan komik ini berjudul "Indahnya Berbagi". Proses desain dimulai dengan menentukan konsep desain dan mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Langkah selanjutnya adalah membuat pola atau sketsa diatas kertas, kemudian menggunakan *software/aplikasi corel draw, Medibang Paint* dan *ibis paint x* untuk membuatnya dalam bentuk *digital*. Format desain komik ini menggunakan kertas *art paper* untuk halaman komik dan *Art Carton* sebagai sampul komik dengan ukuran 14, 8 x 21 cm. Komik ini ditujukan untuk anak-anak usia 7-8 tahun di SDN Kadudampit Sukabumi sebagai solusi untuk menumbuhkan minat baca mereka. Berdasarkan hasil uji publik di SDN Kadudampit Sukabumi menunjukkan hasil yang baik dan diterima oleh sasaran target yaitu anak usia 7-8 tahun sebanyak 100 %. Proses pengumpulan data ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara observasi, wawancara, kuesioner dan dokumentasi sebagai pelengkap. Pengaplikasian media ini berupa buku komik dan beberapa media pendukung seperti *x banner*, stiker, pembatas buku, dan kalender.

Kata kunci: Komik pembelajaran, perancangan, minat baca.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini membaca buku menjadi sebuah hal yang sangat penting untuk diterapkan. Dengan membaca, sangat banyak manfaat untuk pembelajaran anak-anak di sekolah maupun diluar sekolah. Sebagaimana diketahui bahwa membaca dapat memperluas wawasan berpikir dan menambah ilmu pengetahuan. Kemampuan siswa di tingkat sekolah dasar saat ini memiliki kecenderungan rendah. Lemahnya kemampuan siswa untuk membaca patut diperhatikan. Dari data hasil observasi penulis di SDN Kadudampit Sukabumi berdasarkan kuesioner yang telah diteliti sebelumnya yaitu sebagai berikut:

Jumlah Siswa	Suka Baca	Tidak Suka Baca
30 Orang	12 Orang	18 Orang
Persentase	40 %	60 %

Gambar 1.1. Tabel persentase anak suka baca kelas 1B

Sumber: Penulis, pukul 13:00 WIB

Menurut Paitung (2016:352-376) menyebutkan bahwa “Tujuan utama setiap pembaca adalah memahami seluruh informasi yang terdapat dalam teks bacaan, sehingga dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan”. Ilmu pengetahuan ini pastinya sangat berguna untuk masa depan pembaca itu sendiri. Dengan demikian, memahami isi tulisan merupakan hal yang sangat penting. Oleh karena itu membaca harus dibiasakan dari kecil. Anak-anak pada usia ini sangat cocok untuk diberikan pemahaman dan pengetahuan yang baik. Membaca merupakan kegiatan yang sangat penting dilakukan bagi para peserta didik, dengan membaca kita dapat mengetahui berbagai informasi yang sebelumnya tidak kita ketahui. Pada beberapa kasus disetiap

sekolah selalu menyediakan buku pelajaran, seperti buku paket yang harus dibaca dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimaksudkan agar murid bisa memahami pelajaran apa yang akan guru ajarkan dan terangkan. Dengan metode seperti ini, murid dapat dengan mudah mengisi tugas yang diberikan oleh guru. Menilai pada beberapa kasus sebelumnya, siswa telah menguasai teori dari pembelajaran melalui kegiatan membaca tersebut. Pada kenyataannya minat membaca bagi seorang murid masih rendah, tidak sedikit murid yang memiliki buku pelajaran tetapi jarang dibaca dan dipelajari. Tentunya hal ini berdampak pada proses belajar seorang murid. Kegiatan membaca harus dibiasakan dari sejak kecil agar kelak dewasa nanti bisa menjadi seorang yang rajin membaca. Tujuan dari diterapkannya penanaman minat baca pada anak, khususnya untuk anak usia dini adalah agar bisa mengembangkan masyarakat yang gemar membaca.

Menurut Maryani (2020) mengemukakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi minat baca adalah faktor eksternal. Faktor ini bisa meliputi ketersediaannya berbagai buku bacaan, status sosial ekonomi, serta pengaruh orang tua, teman sebaya dan juga guru. Beberapa pasar yang dituju tidak cukup hanya membaca teks namun memerlukan atau disertai gambar ilustrasi, baik itu ilustrasi tokoh maupun tempat kejadian.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SDN Kadudampit Sukabumi, kebanyakan anak kelas sudah bisa membaca. Data ini diperoleh dari wawancara langsung dengan Ibu Suryani selaku wali kelas SDN Kadudampit Sukabumi. Dalam hal ini seorang anak lebih suka hal-hal yang menarik, karena rata-rata anak cenderung mudah sekali merasa jenuh dan bosan. Untuk menarik minat baca anak, orang tua bisa memberikan buku-buku bacaan seperti cerita bergambar (cergam) ataupun komik, karena buku-buku ini terdapat banyak ilustrasi sekaligus bacaan untuk anak terhindar dari rasa bosan dan jenuh.

Berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukan sebuah solusi untuk meningkatkan minat baca anak. Solusi ini berupa perancangan sebuah komik dengan tujuan untuk mengasah kemampuan membaca anak sekaligus memberikan hiburan dan sarana edukasi. Sebagaimana kita ketahui seorang

anak cenderung menyukai sebuah teks yang disertai dengan gambar ilustrasi. Oleh karena itu peran komik dalam mengembangkan minat baca pada anak usia dini sangat diperlukan. Komik dapat digunakan sebagai media baca untuk pembelajaran bagi anak agar terhindar dari rasa jenuh dan bosan. Anak-anak cenderung lebih menyukai komik dengan gaya gambar kartun yang didalamnya disisipkan unsur edukasi. Karena itu penulis ingin merancang sebuah komik untuk menarik minat baca anak sekaligus memberikan pembelajaran agar anak senantiasa peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitarnya. Adapun judul komik yang akan penulis rancang yaitu, "Indahnya Berbagi". Komik ini ditujukan untuk anak usia 7-8 tahun di SDN Kadudampit Sukabumi dengan tujuan untuk mengembangkan minat baca anak.

Komik merupakan suatu bentuk seni yang didalamnya terdapat berbagai gambar yang tidak bergerak dan disusun sedemikian rupa hingga menjadi sebuah jalinan cerita. Biasanya komik dicetak dalam bentuk buku, majalah, dalam koran maupun dalam sebuah *website*. Namun di Indonesia sendiri buku komik anak masih terbilang jarang dijumpai di toko-toko terdekat, terutama komik yang bertemakan edukasi. Meskipun begitu, komik edukasi anak masih bisa dijumpai di beberapa situs *website* yang menyediakan berbagai komik anak.

Berdasarkan data di atas, maka perancangan komik "Indahnya Berbagi" ini sangat cocok diangkat, karena merupakan komik yang didalamnya mengandung unsur edukasi dan mengandung pesan moral. Komik ini akan di buat dengan nuansa lokal yang disesuaikan dengan zaman modern masa kini.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Fenomena anak malas membaca merupakan masalah umum baik di SDN Kadudampit Sukabumi maupun di beberapa sekolah lain. Banyak sekali upaya yang guru lakukan agar muridnya tidak malas membaca di mulai dari memberikan buku bacaan yang menarik serta membacakan buku di depan murid.

2. Kurangnya ketersediaan buku-buku di perpustakaan. Faktor ini juga menjadi hal yang sangat penting.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Merancang Komik Sebagai Media Baca Untuk Anak Usia 7-8 Tahun di SDN Kadudampit Sukabumi?
2. Bagaimana Proses Pembuatan Komik Sebagai Media Baca Untuk Anak Usia 7-8 Tahun di SDN Kadudampit Sukabumi?
3. Bagaimana Analisa Komik Sebagai Media Baca Untuk Anak Usia 7-8 Tahun di SDN Kadudampit Sukabumi?

1.4. Batasan Masalah

Agar Perancangan ini tidak melenceng dari latar belakang maka penulis membuat batasan masalah, yaitu:

1. Ditujukan untuk SDN Kadudampit Sukabumi.
2. Media Pembelajaran siswa tingkat SD dalam Bentuk Komik Edukasi.
3. Media Komik ditujukan untuk anak usia 7-8 tahun di SDN Kadudampit Sukabumi.
4. Bentuk output berupa cetakan berbentuk fisik atau buku edukasi anak.

1.5. Tujuan

1. Perancangan media komik diharapkan dapat mengembangkan referensi minat baca anak usia 7-8 tahun di SDN Kadudampit Sukabumi serta menjadikan bahan pembelajaran yang dapat diminati peserta didik.
2. Supaya sekolah memiliki program cetak instrumen belajar bagi siswa.
3. Supaya mendorong tenaga pendidik agar menciptakan buku.
4. Sebagai inventaris buku perpustakaan di SDN Kadudampit Sukabumi.

1.2. Manfaat

1.2.1. Manfaat Teoritis

1. Perancangan ini memiliki manfaat bagi anak usia 7-8 tahun di SDN Kadudampit Sukabumi, dimana anak lebih berminat untuk membaca sehingga bisa meningkatkan minat bacanya dan lebih rajin untuk belajar membaca serta agar tidak kecanduan kepada hal yang berbau gadget yang memungkinkan anak untuk terjerumus ke dalam hal yang negatif.
2. Supaya meningkatkan minat baca dan memberi khasanah baru di SDN Kadudampit Sukabumi.

1.2.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil perancangan diharapkan agar memiliki amunisi/properti lebih banyak dalam mengajarkan anak untuk kegiatan belajar mengajar. Sekolah dapat memiliki instrumen belajar mengajar yang lebih nyata.

2. Bagi Guru SD.

Guru dapat memperoleh usaha/strategi baru dalam mengembangkan minat baca para murid dengan menggunakan buku komik ini dan mendorong tenaga pendidik untuk menciptakan instrumen untuk kegiatan belajar mengajar di kelas.

3. Bagi Murid.

Para murid jadi berminat dan berpikir bahwa kegiatan membaca itu menyenangkan.

1.3. Sistematika Penulisan.

Sistematika Penulisan Skripsi Perancangan Komik Edukasi Sebagai Media Baca Untuk Anak Usia 7-8 Tahun di SDN Kadudampit adalah sebagai berikut:

Bab I

Pendahuluan yang berisi: latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan serta skematika perancangan.

Bab II

Tinjauan Pustaka yang berisi: Kajian teori yang diperoleh dari berbagai sumber yaitu berupa buku-buku maupun jurnal yang berkaitan dengan perancangan komik ini, Desain Komunikasi Visual, Proses Desain Komunikasi Visual, Unsur-unsur Visual.

Bab III

Metode perancangan, lokasi dan sasaran target, objek penelitian, teknik pengumpulan data.

Bab IV

Hasil dan Pembahasan Mengenai Perancangan Komik Edukasi Sebagai Media Baca Untuk Anak usia 7-8 Tahun di SDN Kadudampit.

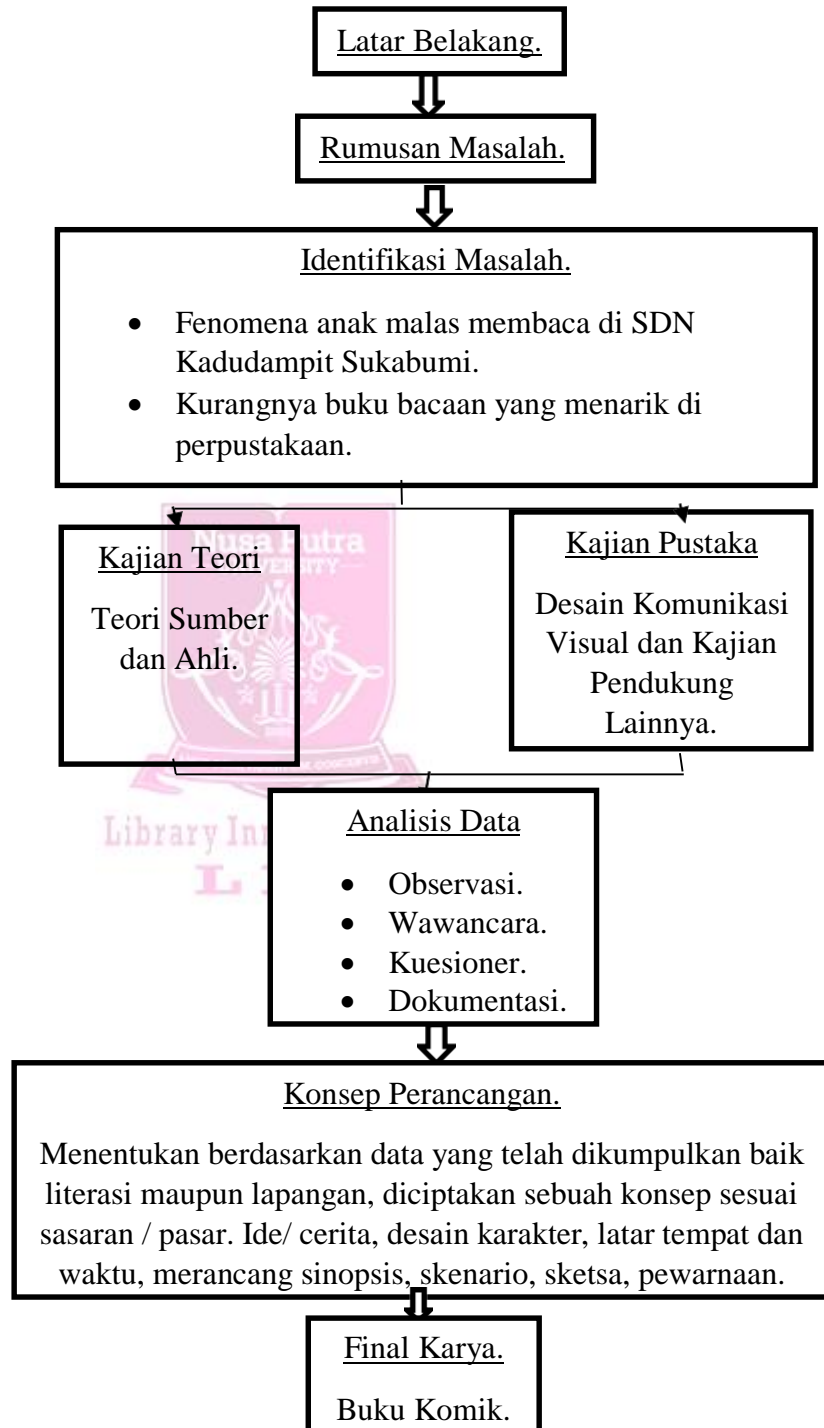
Bab V

Kesimpulan dan Saran.



1.4. Skematika Perancangan

Dalam mempermudah proses rancangan ini maka diperlukannya skematika perancangan komik ini, sebagai berikut:



Bagan 1.2. Skematika perancangan.

Sumber: Penulis, pukul 10:00 WIB.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini S., & Nathalia K. (2020). *Desain Komunikasi Visual. Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*.
- Ega, E., & Walyunto, H.D. (2014). *Perancangan Komik Strip Untuk Meningkatkan Semangat Kewirausahaan*.
- Hasanah, U., & Erdansyah, F. (2020). *Prinsip Seni Rupa Dalam Menggambar Ornamen Melayu*. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9 (2).
- Hasyim, L.A.P., Mulyadi. (2017). *Kajian Pengenalan Alfabet untuk Anak Usia 3-5 Tahun Dalam Bentuk Board Game*. *Rupa-rupa*, 4(2)
- Irawan, B., & Tamara, P. (2013). *Dasar-dasar desain. Griya Kreasi*
- Irhandayaningsih, A. (2019). *Menanamkan Budaya Membaca pada Anak Usia Dini*. *Anuva*, 3(2), 109–118.
- John, J., & Sirait, S. (2016). Perancangan iklan layanan masyarakat save kendeng. *Proporsi: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 1(2), 202-214.
- Khumairoh, N (2020). *Komik Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Maharah Qira'ah Untuk Siswa Madrasah Ibtida'iyah*
- Laksana, S.D. (2016). *Pemanfaatan Karikatur Sebagai Media Komunikasi Politik*.
- Maharsi, I., (2016). *Ilustrasi. Dwi-Quantum*.
- Maryani, Y. (2020). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas X Smkn 3 Bandung*. *Wisata: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 45-49.
- Negoro, A.T. (2022). *Perancangan Komik Karakter Toleransi Budaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun*.
- Patiung, D. (2016). Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. *Al Daulah: Jurnal Hukum Pidana Dan Ketatanegaraan*, 5(2), 352–376.
- Puteri, W.A., Aditia, P., Swasty, W. (2015). *Perancangan Buku Interaktif Untuk Anak Usia 3-5 Tahun*. *e-Proceeding of Art & Designs*, 2(3).
- Setyawan, D. (2018). *Analisis Kepribadian dan Emosi Tokoh Utama Tadakuni dalam Komik Danshi Koukousei No Nichijou karya Yasunobu Yamauchi*. *Diss. Universitas 17 Agustus 1945*, 2018.
- Salma, J.K., Bastan, R.D, & Prajana, A.M. (2021). *Perancangan Digital Tentang Anxiety Disorder Untuk Meningkatkan Awareness*.
- Siyoto, S., & Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*.
- Sriyanti, L. (2014). *Psikologi Anak: Mengenal Autis Hingga Hiperaktif*.

Sutanto, S.M., & Trianggono, E.F. (2015). *Perancangan Komik Sebagai Media Promosi Untuk Palapa Komik Di Indonesia*.

Tinarbuko, I.T.S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. (CADS)*

Wahyuningsih, S. (2015). *Desain Komunikasi Visual*

Warna, P., & Gazali, A. (2017). *Kemampuan Menggambar Ilustrasi Flora dan Fauna Siswa Kelas X SMK Gunung Sari Makassar Menggunakan*.

Zohirah, A. (2017). *Manajemen Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 2(01), 11-22.*



