

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “SAKERA MELAWAN CORONA” SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESEHATAN UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN DI KAB. PASURUAN

Khusnul Khotimah¹, Meirina Lani Anggapuspa²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
khusnul.18077@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
meirinaanggapuspa@unesa.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi Covid-19 terdapat kelompok yang rentan terhadap virus Corona. Kelompok tersebut meliputi anak-anak, lansia, dan ibu mengandung. Anak memiliki risiko tertinggi, salah satu faktor penyebabnya adalah belum memiliki wawasan yang cukup. Permasalahan ini juga dirasakan oleh anak-anak di Kab. Pasuruan karena masih kurangnya edukasi kesehatan tentang virus Corona yang menarik dan cocok untuk anak. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka perlu dirancang media buku ilustrasi berjudul “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi, kuesioner, wawancara, dan studi literatur. Dengan adanya buku ilustrasi ini, diharapkan dapat menambah wawasan tentang virus Corona dan mampu mengingatkan kembali kepada Sakera yang merupakan tokoh legenda di Kab. Pasuruan.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi, Sakera, Virus Corona

Abstract

During the Covid-19 pandemic, there are groups that are vulnerable to the Coronavirus. This group includes children, the elderly, and pregnant women. Children have the highest risk, one of the contributing factors is not having enough insight. This problem is also felt by children in Pasuruan Regency because there is still a lack of health education about the Coronavirus that is interesting and suitable for children. To answer this problem, it is necessary to design an illustrated book media entitled "Sakera Against Corona" as a health education medium for children aged 10-12 years in Pasuruan Regency. This study used qualitative methods with observation, questionnaires, interviews, and literature studies. With this illustration book, it is hoped that it can add insight into the Coronavirus and be able to remind Sakera, who is a legendary figure in Pasuruan Regency.

Keywords: Illustration Book, Sakera, Coronavirus

PENDAHULUAN

Sejak 9 maret 2020 hingga saat ini dunia masih berjuang melawan virus Corona atau kerap disebut Covid-19, WHO (*World Health Organization*) mengumumkan masa ini sebagai pandemi (Satuan Tugas Penanganan COVID-19, 2020). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (2020) menjelaskan bahwa virus Corona merupakan virus yang menginfeksi saluran pernapasan manusia, virus Corona memiliki nama

lengkap *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2) karena memiliki kemiripan dengan virus *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS).

Dalam identifikasi penyebarannya terdapat kelompok yang memiliki risiko tinggi terinfeksi antara lain adalah anak-anak, lansia, dan ibu mengandung. Dari kelompok tersebut, yang memiliki posisi paling lemah adalah anak-anak

karena memiliki risiko tertinggi dan kurangnya wawasan tentang virus Corona (Power, 2020).

Pada kenyataannya, hal yang dilakukan kebanyakan anak dalam menghadapi ancaman persebaran virus Corona hanya sekedar menuruti himbauan dari orang tua, guru dan orang dilingkungannya. Di Kab. Pasuruan, himbauan tersebut umumnya diberikan secara lisan, tertulis singkat, dan jarang isu virus Corona muncul pada buku bacaan anak. Pemerintah telah melakukan upaya dalam menghadapi permasalahan ini, antara lain dengan menerapkan protokol kesehatan, pembatasan kegiatan masyarakat, dan vaksinasi. Hingga 28 Januari 2022, vaksinasi anak di Kab. Pasuruan telah berlangsung 3 minggu dan berhasil mencapai angka 69,90% atau 102.188 anak dengan rentang usia 6-11 tahun (Setiawan, 2022). Tetapi sangat disayangkan karena masih banyak anak belum memiliki wawasan yang mendalam yang disebabkan belum adanya media edukasi kesehatan tentang virus Corona yang menarik dan cocok untuk anak di Kab. Pasuruan.

Wawasan anak tentang virus Corona sangat dibutuhkan untuk menambah kesiapan dalam menghadapi masa pandemi Covid-19. Dengan adanya kesiapan anak, maka diharapkan tidak ada kecemasan berlebih atau menganggap remeh dalam menghadapi virus Corona. Salah satu cara meningkatkan pengetahuan anak tentang virus Corona adalah dengan memberikan media edukasi kesehatan yang dapat berfungsi optimal. Fungsi media edukasi yang optimal dapat meningkatkan kualitas informasi, kemampuan analisis, dan menciptakan hal baru (Nurrita, 2018).

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka perlu dirancang sebuah media buku ilustrasi berjudul “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan. Buku ilustrasi diberikan inovasi berupa penggabungan dengan budaya daerah Kab. Pasuruan yang berupa tokoh legenda yang belum banyak diketahui anak. Tokoh legenda yang diangkat adalah Sakera yang memiliki keberanian untuk melawan demi kebenaran.

Buku ini dirancang untuk anak usia 10-12 tahun karena pada usia ini umumnya anak sudah lancar membaca dan cenderung menyukai hal

bersifat fiksi serta realita. Buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” nantinya akan menjadi buku bacaan pendukung yang dapat menambah wawasan anak tentang virus Corona. Buku ini berisikan informasi tentang cara penularan virus Corona dan protokol kesehatan yang harus dilakukan.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan. Alamin et al. (2021) dalam jurnal *Kompilasi Buku Cerita Anak sebagai Media Edukasi di Masa Pandemi*. Perancangan ini menjabarkan tentang buku cerita anak bergambar yang memiliki peran sebagai media penyampaian edukasi yang memuat tema ringan seperti kehidupan sehari-hari dan keluarga agar mudah dimengerti. Kelemahan perancangan tersebut adalah tidak menjabarkan secara jelas tentang metode perancangan yang dipakai sehingga kurang mengetahui kebutuhan dari target audiens. Persamaan dengan perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” adalah menggunakan media edukasi berupa buku ilustrasi dengan tema virus Corona.

Penelitian kedua Widyahening (2021) dalam jurnal berjudul *Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Penelitian ini menjabarkan keefektifan cerita rakyat Si Molek, Suwidak Loro, dan Putri Mandalika dalam meningkatkan penguasaan kosakata berbahasa Inggris. Kelemahan penelitian ini adalah hanya menunjukkan kosakata apa saja yang terkandung tanpa menunjukkan secara jelas bagaimana jalannya cerita bila sudah mengalami perubahan bahasa. Persamaan dengan perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” adalah menggunakan cerita rakyat jenis tokoh legenda dalam penyampaian tujuan belajar.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah bagaimana proses perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan?, sedangkan tujuan perancangan ini adalah menjelaskan proses perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk

anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan. Dengan adanya buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” diharapkan dapat menjadi media edukasi kesehatan yang menarik dan cocok sehingga dapat menambah wawasan anak tentang virus Corona serta mampu mengingatkan kembali kepada Sakera yang merupakan tokoh legenda di Kab. Pasuruan.

METODE PENELITIAN

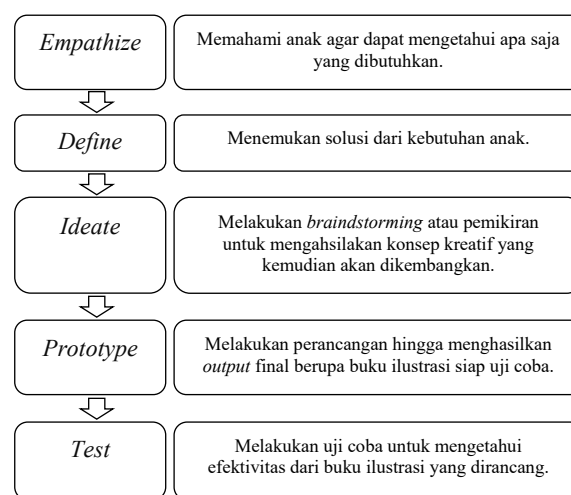
Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Teknik pengumpulan data primer yang digunakan adalah observasi, kuesioner, dan wawancara. Teknik pengumpulan data sekunder yang digunakan adalah studi literatur. Sasaran penelitian adalah anak usia 10-12 tahun yang umumnya merupakan siswa kelas 4-6 SD. Lokasi penelitian berada di SDN Plintahan 1 yang masih dalam lingkup Kab. Pasuruan.

Pada tahap awal, menggunakan Teknik observasi. Observasi yang dilakukan adalah mengamati dan mencatat secara sistematis (Cartwright & Cartwright, 1984). Melakukan observasi terhadap lingkungan sekolah dan hal yang dilakukan anak untuk memutus mata rantai penyebaran virus Corona ketika berada di sekolah. Observasi dilakukan untuk mengetahui lingkungan sekolah di masa pandemi dan perilaku anak. Teknik pengumpulan data kedua adalah kuesioner, Membagikan kuesioner sebelum dan sesudah uji coba buku ilustrasi untuk mengetahui sejauh mana wawasan anak tentang virus Corona dan Sakera. Teknik pengumpulan data ketiga adalah teknik wawancara. Wawancara merupakan 2 orang atau lebih yang bertemu dan melakukan tanya jawab dengan tujuan bertukar informasi kemudian mendapatkan kesimpulan (Sugiyono, 2015). Melakukan wawancara terhadap beberapa anak di kelas 4-6 SD, wali kelas, dan Ki Bagong Sabdo Sinukarto. Wawancara terhadap beberapa anak kelas 4-6 untuk mengetahui minat tokoh karakter yang digemari anak. Wawancara wali kelas untuk mengetahui buku apa saja yang dipelajari anak. Wawancara Ki Bagong Sabdo Sinukarto selaku Ketua Forum Pamong Kebudayaan Jawa Timur mengenai tokoh legenda Sakera, wawancara tersebut berfokus pada cerita, karakteristik, dan tampilan visual dari Sakera. Teknik pengumpulan data terakhir adalah studi

literatur. Mengumpulkan data pendukung dari buku dan internet. Salah satu hasil studi literatur yang didapat adalah data cerita rakyat berjenis tokoh legenda Sakera dari website resmi pemerintah Kab. Pasuruan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” adalah 5W+1H (*what, who, when, why, where* dan *how*). Teknik ini dianggap paling cocok dan mudah untuk menemukan data-data penting dan menarik untuk mendukung perancangan buku ilustrasi ini. Pertanyaan yang akan muncul adalah apa isi cerita dari buku ilustrasi?, siapa saja yang menjadi sasaran penelitian?, kapan buku ilustrasi ini akan diuji coba?, mengapa membuat buku ilustrasi ini?, dimana buku ilustrasi akan diuji coba?, dan bagaimana proses perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona”?. Dengan pertanyaan tersebut, penulis akan terbantu dalam memikirkan keberlangsungan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” yang dibuat.

Menggunakan metode *design thinking* dalam proses perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona”. *Design thinking* merupakan tahapan desain yang nantinya akan berdampak pada segi estetika, emosi dan interaksi (Hartson & Pyla, 2012). Menurut Kelley & Brown (2018), terdapat 5 tahapan antara lain:



Gambar 1. Alur tahapan *design thinking*
(Sumber: Khotimah, 2022)

Empathize berupa pengumpulan data primer, pengumpulan data sekunder, dan teknik analisis data. pengumpulan data primer berupa observasi,

kuesioner, dan wawancara. Pengumpulan data sekunder berupa studi literatur. Kemudian data dipertajam dengan teknik analisis data berupa 5W+1H. *Define* berupa solusi dari tahap *Empathize* yang akan menjadi acuan untuk tahap selanjutnya, seperti bagaimana tipografi dan warna yang akan digunakan. *Ideate* berupa tahap sketsa awal yang imajinatif dan kreatif yang akan terus dikembangkan. *Prototype* berupa perancangan lanjutan hingga terbentuknya *final design* buku ilustrasi yang siap uji coba. *Test* meliputi uji coba buku ilustrasi dengan teknik kuesioner dan wawancara terhadap anak usia 10-12 tahun yang akan menghasilkan *feedback* tentang penerimaan karakter Sakera dan tingkat efektivitas buku.

Ruang lingkup dalam perancangan ini adalah penyampaian edukasi tentang cara penularan virus Corona, protokol kesehatan yang harus dilakukan dan menginterpretasikan Sakera sebagai anak di Kab. Pasuruan yang mampu menangani virus Corona dengan tindakan yang tepat.

KERANGKA TEORETIK

1. Sakera

Sakera merupakan cerita rakyat berjenis legenda di Kab. Pasuruan. Legenda merupakan cerita rakyat yang umumnya menceritakan tokoh, peristiwa, dan tempat pada zaman dahulu (Rukmini, 2009). Sakera yang dikenal masyarakat sebenarnya adalah Sagiman atau kerap disapa pak Sakera. Cerita di masyarakat terdapat kesalahpahaman orang yang dimaksud, hal ini dipengaruhi oleh budaya panggil di wilayah Jawa Timur. Budaya panggil tersebut yaitu memanggil Bapak sesuai dengan nama anak pertamanya. Pak Sakera adalah warga asli Kec. Rembang, Kab. Pasuruan yang merupakan keturunan Madura. Pak Sakera memiliki kesaktian yang luar biasa dan kepribadian yang berani, santun, ramah, dan keras karena keturunan Madura.

Ketika pak Sakera berada di lokasi tebang tebu, mandor Duriyat memperlakukan pak Sakera dengan semena-mena dan memaksa untuk terus bekerja walaupun telah memasuki waktu beribadah. Pak Sakera yang merupakan lulusan pesantren Batu Ampar tidak terima dengan perlakuan Mandor tersebut dan akhirnya

membunuhnya. Karena kesalahannya, pak Sakera dipanggil ke pabrik gula Kancil Mas untuk bertemu Markus War. Alih-alih di hukum, pak Sakera justru ditawarkan menjadi mandor dengan tujuan utama untuk meredam keributan masyarakat karena pak Sakera adalah salah satu tokoh yang disegani. Keadaan tersebut membuat carik Tampong dan lurah Rembang merasa iri sehingga berusaha menghasut Markus War untuk menjebak pak Sakera sehingga dapat merasakan hukuman dengan menjanjikan akan menjamin keberlangsungan hidup istri dan anaknya. Pak Sakera yang saat itu memiliki perekonomian sulit akhirnya menerima penawaran tersebut dan segera ditahan.

Setelah berjalannya waktu, ternyata keluarga pak Sakera tidak menerima hal yang dijanjikan Markus War dan sementara itu, Semudin melakukan berbagai kejahatan karena masyarakat menganggap keponakan pak Sakera tersebut juga memiliki kesaktian. Pak Tasmijan yang merupakan teman pak Sakera berusaha membantu dengan menggantikan pak Sakera di dalam tahanan, setelah berhasil kemudian pak Sakera segera memeriksa kondisi keluarganya. Kondisi keluarganya sangat buruk dan pak Sakera bergegas mencari orang-orang dibalik semua ini. Pak Sakera membunuh carik Tampong dan lurah Rembang dan melanjutkan untuk mencari Markus War. Dalam pencariannya, pak Sakera bertemu dengan Semudin dan ingin membuktikan kesaktian Semudin dengan membacok kaki Semudin dengan monteng yang biasa digunakan untuk menebang tebu. Hasil yang didapat tidak sesuai harapan, Semudin selama ini hanya berpura-pura memiliki kesaktian sehingga kakinya putus. Melihat hal tersebut, pak Sakera tidak tega bila Semudin harus hidup tetapi menderita, sehingga pak Sakera segera menghabisi Semudin. Karena kematian Semudin ini, sebagian orang menganggap pak Sakera adalah tokoh bromocorah atau penjahat yang suka mengulangi perbuatannya sedangkan hal itu bermula dari perilaku Semudin yang sangat buruk dan berpura-pura sakti.

Markus War sadar bahwa dirinya terancam sehingga menyiapkan cara untuk menjebak pak Sakera. Markus War memaksa teman pak Sakera yang bernama haji Asek dan haji Bakri untuk membocorkan kelemahan pak Sakera. Berkat

informasi yang diterima, Markus War segera mengadakan pesta dan mendatangkan idola pak Sakera yang merupakan acara tandan atau tayuban dan dihadiri oleh idola tandak yang bernama Samira. Pak Sakera datang dan rela tidak membawa senjata demi bisa bebas menari di tayuban. Ketika menari diatas panggung, pak Sakera jatuh di lubang yang berisi darah sapi yang telah disiapkan Markus War. Pak Sakera akhirnya dimasukkan dalam drum dan diarak dari Kec. Rembang hingga alun-alun Kec. Bangil, banyak orang yang menyangka pak Sakera telah meninggal pada kondisi tersebut tetapi ternyata masih hidup dan diputuskan untuk menjalani hukuman lanjutan berupa hukuman picis hingga akhirnya meninggal.

Karena kisahnya yang luar biasa, namanya diabadikan menjadi pendukung tim bola Persekabpas yang kerap dipanggil Laskar Sakera atau Sakeramania. Keberanian dan semangatnya sangat sesuai dengan inti yang terkandung dalam perancangan buku ilustrasi ini yang berupa perjuangan untuk memutus penyebaran virus Corona.

2. Penyebaran virus Corona

Virus Corona atau *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2) menyebar secara cepat dengan cara menular antar manusia. Penularan virus Corona bisa melalui 2 cara, cara pertama adalah melalui orang terinfeksi yang menyentuh wajah, hidung, dan mulut orang sehat. Cara kedua adalah melalui droplet orang terinfeksi yang dihasilkan saat mengalami bersin, batuk, dan bicara (Singhal, 2020).

3. Protokol kesehatan

Upaya yang dapat dilakukan untuk memutus penyebaran virus Corona adalah dengan melaksanakan protokol kesehatan. Protokol kesehatan yang sebaiknya dilakukan adalah dengan mencuci tangan dengan sabun atau handsanitizer, menggunakan masker dengan benar, menjaga jarak minimal 1 meter dengan orang lain, dan melakukan vaksinasi dosis lengkap (World Health Organization, 2022).

4. Perkembangan Anak Usia 10-12 Tahun

Anak mengalami berbagai perkembangan, salah satunya adalah perkembangan pengamatan. Anak umumnya mengalami 4 fase perkembangan pengamatan. Pertama, anak dengan usia 7-8 tahun yang masih cenderung dipenuhi fantasi. Kedua, anak usia 8-10 tahun yang melakukan pengamatan tanpa memberikan kritikan. Ketiga, anak usia 10-12 tahun yang mengamati dengan kritis. Keempat, anak usia 12-14 tahun yang cenderung subjektif karena merasa malu (Ahmadi, 1991). Anak usia 10-12 tahun mulai berfikir secara formal dan cenderung menyukai hal bersifat fiksi serta realita. Anak usia tersebut lebih tertarik untuk belajar kisah yang sesuai dengan hal yang sedang dialaminya, mereka menganggap cerita seperti itu lebih bermakna dan mampu memberikan kesan lebih mendalam (Aditya Dharma, 2019). Anak usia 10-12 tahun telah memiliki kemampuan membaca dengan lancar dan umumnya lebih mudah untuk menyesuaikan diri (Anjani, 2019).

5. Buku Ilustrasi

Buku yang sebagian besar terdiri dari ilustrasi, sedangkan teks memiliki bagian lebih sedikit. Menurut Prasetyo (2006), pembelajaran anak dengan menggunakan sebagian besar ilustrasi sangat efisien dan efektif jika didampingi dengan proses desain yang memperhatikan sistem dalam pembelajaran dan karakteristik yang dimiliki oleh anak. Buku ilustrasi cocok digunakan untuk pembelajaran anak usia 10-12 tahun. Dengan adanya ilustrasi pada buku, maka anak lebih mudah untuk memahami gambar karena anak akan membayangkan secara imajinatif tentang cerita yang sedang disampaikan.

Buku ilustrasi tentunya memperhatikan prinsip layout. Menurut Rustan (2008), prinsip layout tersebut meliputi *sequence*/urutan, *emphasis*/penekanan, *balance*/keseimbangan, dan *unity*/kesatuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan perancangan menggunakan *design thinking* yang bertujuan untuk menjabarkan proses perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan.

1. *Empathize*

a. Data primer

Teknik pengumpulan data primer pertama adalah observasi yang fokus pada lingkungan sekolah dengan mencatat dan mengamati sarana dan prasarana untuk pencegahan penyebaran virus Corona di lingkungan sekolah. Observasi juga dilakukan untuk melihat perilaku anak dengan memperhatikan hal apa saja yang dilakukan untuk pencegahan penyebaran virus Corona di lingkungan sekolah. Hasil observasi sarana dan prasarana didapati bahwa tempat cuci tangan sudah memadai dan selama masa pandemi SDN Plintan 1 hanya memiliki 3 baliho yang berkaitan dengan virus Corona. Hasil observasi perilaku anak didapati bahwa anak tergolong berkerumun baik diluar maupun didalam kelas dan tingkat kepatuhan anak berada di posisi tertinggi bila telah mendapat teguran dari guru.

Teknik pengumpulan data kedua adalah kuesioner yang diisi oleh 58 anak dengan memperhatikan indikator sebagai berikut:

Table 1. Indikator
(Sumber: Khotimah, 2022)

No	Aspek	Indikator
1	Mampu mengetahui apa itu virus corona	Pengertian virus Corona Contoh kejadian Asal atau penyebab Jenis Mutasi/varian
2	Mampu mengetahui cara persebaran virus Corona	Melalui percikan droplet orang terinfeksi Melalui Sentuhan
3	Mampu memahami upaya pemutusan mata rantai persebaran virus Corona	3M/protokol kesehatan Vaksin dosis lengkap

Nilai yang didapatkan anak kemudian dimasukkan dalam beberapa kategori, sebagai berikut:

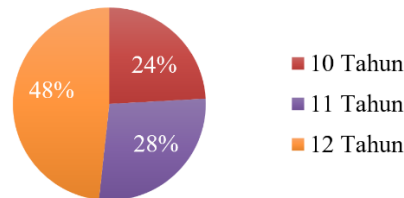
Table 2. Kategori
(Sumber: Khotimah, 2022)

Kategori	Nilai
Rendah	0-33
Sedang	34-67
Tinggi	68-100

Pengisian kuesioner yang dilakukan akan menghasilkan nilai persentase pemahaman anak

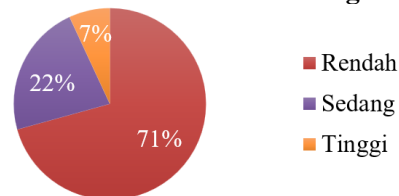
terhadap materi virus Corona, hasil nyata yang didapat berupa pemahaman anak yang saat ini dominan masuk dalam kategori rendah dan sedang.

Usia



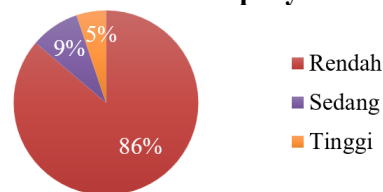
Gambar 2. Hasil kuesioner pra-1
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pemahaman umum tentang virus Corona



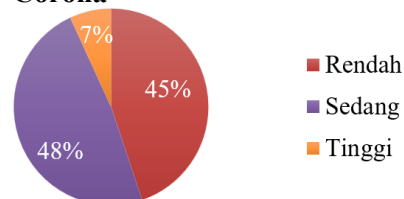
Gambar 3. Hasil kuesioner pra-2
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pemahaman cara penyebaran virus Corona



Gambar 4. Hasil kuesioner pra-3
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pemahaman cara memutus penyebaran virus Corona



Gambar 5. Hasil kuesioner pra-4
(Sumber: Khotimah, 2022)

Teknik pengumpulan data ketiga adalah wawancara yang dilakukan dengan anak di kelas 4-6 SD, wali kelas, dan Ki Bagong Sabdo Sinukarto. Wawancara pada anak di kelas 4-6 SD menyuguhkan beberapa gaya ilustrasi tokoh karakter dan mendapatkan informasi bahwa anak lebih berminat dengan tokoh karakter nomor 1

yang memiliki tampilan menggemaskan bila dibandingkan dengan kesempurnaan proporsi gambar. Wawancara wali kelas mendapatkan informasi bahwa selama pandemi berlangsung, media edukasi kesehatan anak memang terbatas. Media edukasi yang digunakan saat pembelajaran daring adalah poster sederhana dan saat pembelajaran luring menggunakan arahan lisan serta tertulis singkat pada baliho di beberapa sudut sekolah. Menurut wali kelas, sejauh ini masih belum ada buku bacaan utama maupun pendukung yang bertema tentang virus Corona atau Sakera. Wawancara Ki Bagong Sabdo Sinukarto selaku Ketua Forum Pamong Kebudayaan Jawa Timur mendapatkan informasi bahwa terdapat beberapa versi kisah Sakera di masyarakat, tidak jarang kisah tersebut telah mendapatkan dramatisasi cerita ludruk. Karakter Sakera adalah orang yang berani, santun, ramah, dan juga keras karena merupakan turunan darah Madura. Tampilan visual yang cocok adalah yang mencerminkan kesederhanaan sehingga pakaian yang digunakan adalah pakaian keseharian. Senjata Sakera yang sebenarnya adalah Monteng yang merupakan alat untuk membabat tebu dan hanya bisa ditemukan di daerah Kab. Pasuruan.



Gambar 6. Acuan gaya ilustrasi tokoh karakter (Sumber: Khotimah, 2022)

b. Data sekunder

Pengumpulan data sekunder dengan teknik studi literatur berupa data yang didapat dari website tentang kisah Sakera dan informasi tentang virus Corona.

Teknik nalisis data 5W+1H yang didapat meliputi: 1). *Apa/What*: isi buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” adalah cara penularan virus Corona, protokol kesehatan yang harus dilakukan, dan mengingatkan kembali kepada tokoh legenda Sakera. 2). *Siapa/Who*: Sasaran penelitian buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” merupakan anak berusia 10-12 tahun yang tinggal di Kab. Pasuruan. 3). *Kapan/When*:

uji coba buku ini dilakukan pada bulan juni 2022 saat pandemi masih berlangsung. 4). *Mengapa/Why*: buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” dibuat untuk memberikan edukasi kesehatan yang menarik dan cocok untuk anak di Kab. Pasuruan. 5). *Dimana/Where*: buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” akan diuji coba di SDN Plintahan 1 yang masih berada di lingkup Kab. Pasuruan. 6). *Bagaimana/How*: proses perancangan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” menggunakan *design thinking*.

2. Define

a. Gaya ilustrasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak kelas 4-6 di SDN Plintahan 1, maka gaya ilustrasi yang akan digunakan adalah gaya Chibi yang identik dengan kesan menggemaskan.

b. Tipografi

Pada tipografi menggunakan font yang memiliki tingkat *readability* tinggi sehingga tidak menyulitkan anak saat membaca. Font yang digunakan untuk *headline* pada cover depan adalah Sharon yang dimodifikasi dengan penambahan udeng Madura dan bentuk virus Corona agar memiliki karakteristik yang kuat. Pada isi buku menggunakan font Papernotes yang memiliki kesan lucu dan tidak kaku.

**Sakera
melawan
Corona**

Gambar 7. Headline (Sumber: Khotimah, 2022)

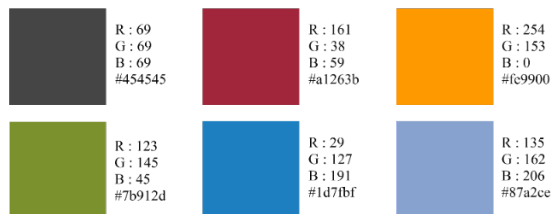
Sharon	Papernotes
Aa ABCDEFGHIJKLMNOP PQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz	Aa ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Gambar 8. Font Sharon dan Papernotes (Sumber: Khotimah, 2022)

c. Warna

Warna memiliki karakter masing-masing yang dapat merepresentasikan citra tertentu yang diinginkan dan warna merupakan elemen desain yang penting karena terbukti dapat menarik perhatian. Teori Brewster memiliki pendapat bahwa alam memiliki 4 (empat) warna antara lain adalah primer, sekunder, tersier dan netral (Nugraha, 2008). Warna primer merupakan warna yang belum memakai campuran seperti merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan campuran warna primer dan menghasilkan jingga, hijau, dan ungu. Warna tersier merupakan pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang menghasilkan warna jingga kekuningan, jingga kemerahan, ungu kemerahan, ungu kebiruan, hijau kekuningan, dan hijau kebiruan. Warna netral merupakan pencampuran warna primer, sekunder, dan tersier yang menghasilkan warna gelap cenderung hitam.

Warna yang digunakan adalah dominan warna cerah yang mencerminkan anak usia 10-12 tahun yang identik dengan keceriaan.



Gambar 9. Warna yang digunakan
(Sumber: Khotimah, 2022)

d. Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah buku konvensional yang akan menjadi buku edukasi pendukung. Buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Jenis buku : Buku ilustrasi anak
Ukuran buku : 17cm x 17cm
Ketebalan kertas : 260 gsm (cover)
210 gsm (isi)
Finishing : *Hard cover*
Laminasi *glossy*

3. Ideate

a. Tokoh karakter

Membuat berbagai tokoh karakter yang akan terus dikembangkan. Tokoh sakera identik

dengan pakaian Madura, tetapi pakaian madura juga memiliki banyak variasi sesuai dengan fungsinya masing-masing seperti pakaian pesta dan pakaian keseharian. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ki Bagong Sabdo Sinukarto, tokoh Sakera memiliki karakter yang sederhana maka paling sesuai digambarkan dengan pakaian yang digunakan untuk keseharian seperti celana pendek dan udeng madura berwarna merah hati. Baju yang wajib digunakan adalah merah putih dan luaran hitam. Tokoh karakter Sakera yang dikembangkan menjadi dua versi yaitu menggunakan senjata Monteng dan menggunakan alat protokol kesehatan. Versi pertama adalah menggunakan senjata Monteng yang berfungsi untuk membabat tebu, senjata ini memiliki kemiripan dengan celurit dan kujang. Versi pertama digunakan untuk menggambarkan tokoh Sakera secara umum. Versi kedua adalah menggunakan masker dan tameng kesehatan yang menggambarkan alat protokol kesehatan. Versi kedua digunakan untuk menggambarkan tokoh Sakera yang mengalami perubahan senjata untuk mengalahkan musuhnya.



Gambar 10. Variasi pakaian Madura
(Sumber: Perpustakaan.id, 2022)



Gambar 11. Senjata Monteng khas Kab. Pasuruan
(Sumber: Kabupaten Pasuruan, 2017)

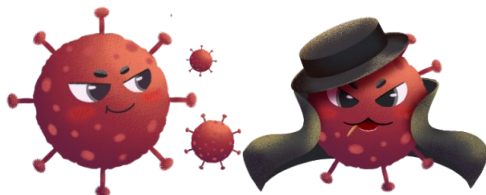


Gambar 12. Karakter Sakera
(Sumber: Khotimah, 2022)

Tokoh karakter kedua adalah virus Corona yang digambarkan sebagian sebagian memiliki wajah dan sebagian tidak. Virus yang memiliki wajah berfungsi untuk menjadi fokus utama, sedangkan virus Corona yang tidak memiliki wajah hanya sebagai aset dekorasi. Pada pertengahan halaman terdapat dialog virus Corona yang mengatakan bahwa dirinya berkuasa, maka pada bagian ini karakter virus Corona harus ditonjolkan. Virus Corona digambarkan menjadi seorang mafia karena memiliki banyak persamaan seperti sama-sama berkuasa, berkepribadian jahat, dan berasal atau identik dengan negara china. Karena sasaran penelitian adalah anak-anak, maka konten yang disajikan menghilangkan segala sesuatu yang memiliki nilai negatif seperti penggambaran mafia yang umumnya menghisap rokok diganti menjadi tusuk gigi.



Gambar 13. Mafia
(Sumber: Martina, 2018)



Gambar 14. Karakter virus Corona
(Sumber: Khotimah, 2022)

Tokoh karakter anak-anak digunakan untuk membantu menjelaskan peristiwa yang terjadi.

Digambarkan dengan visualisasi yang menggemaskan.



Gambar 15. Karakter anak-anak
(Sumber: Khotimah, 2022)

4. *Prototype*

a. **Desain final**

Buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” menggunakan banyak aset desain yang membuat buku terlihat meriah dan menarik untuk anak, terutama pada bagian cover depan dan cover belakang. Latar belakang akan berubah sesuai dengan alur cerita agar dapat mendramatisir. Identitas desainer dikemas menjadi sederhana yang ditampilkan dalam bentuk *barcode* yang dapat menghubungkan dengan website yang berisikan hal yang kompleks.



Gambar 16. Cover buku "Sakera Melawan Corona"
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pada halaman berikutnya terdapat halaman pengenalan virus Corona yang didalamnya juga terdapat peta negara china yang menandakan kota Wuhan dengan tujuan agar anak mengetahui posisi tepatnya. Virus Corona digambarkan sebagai mafia dan pada bagian latar belakang dibuat meriah agar mendramatisir penggambaran mafia yang berkuasa.

“Perancangan Buku Ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai Media Edukasi Kesehatan untuk Anak Usia 10-12 Tahun di Kab. Pasuruan”



Gambar 17. Pengenalan pada buku ilustrasi
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pada bagian isi buku ilustrasi terdapat puncak permasalahan, yaitu saat Sakera bertempur melawan virus Corona. Saat bertempur terdapat *health point* sebagai indikator yang umumnya digunakan pada game pertempuran, dalam buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” *health point* dapat terisi penuh dengan cara menerapkan protokol kesehatan. Saat bertempur tentunya *health point* akan berkurang karena tenaga yang dikeluarkan, namun disini yang lebih unggul adalah Sakera karena telah menerapkan protokol kesehatan yang benar. Terdapat asap yang melambungkan kekuatan yang dimiliki. Kekalahan virus Corona digambarkan sangat parah sehingga dapat menghancurkan tubuh virus Corona.



Gambar 18. Isi pada buku ilustrasi
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pada bagian penutup terdapat Sakera yang mengajak masyarakat menerapkan protokol kesehatan dengan membagikan alat protokol kesehatan menggunakan balon udara. Balon udara dianggap dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas. Terdapat gelembung yang tidak dapat ditembus virus Corona sebagai penggambaran masyarakat yang terlindungi.



Gambar 19. Penutup buku ilustrasi
(Sumber: Khotimah, 2022)

b. Tampilan akhir buku

Menunjukkan hasil akhir buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” bila telah diimplementasikan menjadi buku.



Gambar 20. Tampilan Cover
(Sumber: Khotimah, 2022)



Gambar 21. Tampilan isi
(Sumber: Khotimah, 2022)

c. Validasi

Untuk menunjang kesesuaian dan kebenaran informasi pada buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” maka dilakukan validasi. Validasi pertama tentang materi virus Corona kepada ibu Kristin Widiyowati, S. ST., Ns selaku tenaga kesehatan yang merawat pasien Covid-19 di Rumah Sakit Haji Surabaya. Validasi kedua tentang kesesuaian bahasa dan cerita kepada ibu

Dra. Fariantini selaku wali kelas 6 SDN Plintahan 1. Validasi akan dihitung dengan skor skala likert.

Table 3. Kriteria Hasil Skor
(Sumber: Khotimah, 2022)

Angka	Kategori	Presentase
1	Tidak Layak	1-20%
2	Kurang Layak	21-40%
3	Cukup Layak	41-60%
4	Layak	61-80%
5	Sangat Layak	81-100%

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

f = Jumlah skor yang didapat

n = Jumlah skor maksimal

Hasil skor yang didapatkan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” pada tahap validasi berjumlah sama, yaitu 86,6%. Berdasarkan hal tersebut, maka buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan telah dianggap sangat layak menjadi buku edukasi kesehatan.

Table 4. Skor materi virus Corona
(Sumber: Khotimah, 2022)

Kriteria	Skor
Materi pengetahuan umum virus Corona	4
Materi penyebaran virus Corona	4
Materi protokol kesehatan	5

Table 5. Skor kesesuaian bahasa dan cerita
(Sumber: Khotimah, 2022)

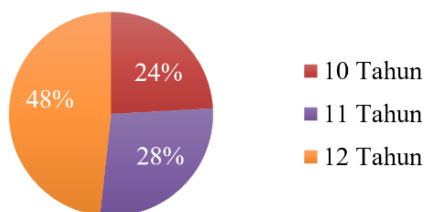
Kriteria	Skor
Alur cerita	5
Kesesuaian bahasa	4
Bobot materi	4

5. Test

a. Kuesioner

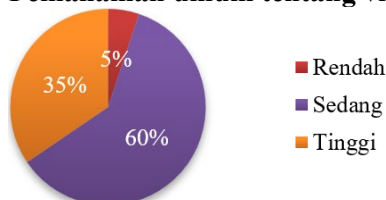
Untuk menunjang kevalidan data yang didapat, siswa yang mengikuti pengambilan data kuesioner saat pra uji coba juga diminta mengisi kuesioner pasca uji coba. Didapatkan hasil sebagai berikut:

Usia



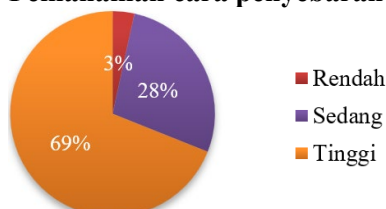
Gambar 22. Hasil kuesioner pasca-1
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pemahaman umum tentang virus Corona



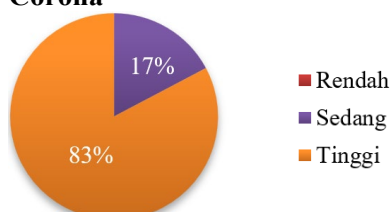
Gambar 23. Hasil kuesioner pasca-2
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pemahaman cara penyebaran virus Corona



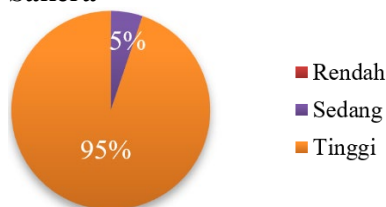
Gambar 24. Hasil kuesioner pasca-3
(Sumber: Khotimah, 2022)

Pemahaman cara memutus penyebaran virus Corona



Gambar 25. Hasil kuesioner pasca-4
(Sumber: Khotimah, 2022)

Tingkat minat terhadap tokoh karakter Sakera



Gambar 26. Hasil kuesioner pasca-5
(Sumber: Khotimah, 2022)

Berdasarkan hasil kuesioner dapat diketahui bahwa buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan efektif dalam menyampaikan informasi dan penggambaran tokoh karakter Sakera dapat diterima dengan sangat baik.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada 6 anak. 2 anak dari kelas 4, dua anak kelas 5, dan dua anak kelas 6. Wawancara pertama dengan Risqi Ainiar Rahma dari kelas 4 yang berusia 10 tahun. Menurutnya, bahasa yang digunakan sudah komunikatif dan gradasi warna yang digunakan sangat mengesankan.

Wawancara kedua dengan Salisa Zanuba Qothrunnada dari kelas 4 yang berusia 10 tahun. Menurutnya, gaya ilustrasi tokoh sakera sangat menarik dan mirip dengan gaya ilustrasi BTS yang sedang digemari banyak orang dan buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sangat menarik sehingga bersemangat untuk membaca buku ilustrasi lainnya.

Wawancara ketiga dengan Adinda Altafunnisa Zulkhairin dari kelas 5 yang berusia 11 tahun. Menurutnya, buku ini sangat memudahkan untuk belajar tentang virus Corona.

Wawancara keempat dengan Ayuditya Rizkiana Cinta Setiawati dari kelas 5 yang berusia 11 tahun. Menurutnya, adegan pertempuran Sakera melawan virus Corona sangat jelas dan bisa dimengerti dengan mudah.

Wawancara kelima dengan Az Zahra Valenzia Irwanda dari kelas 6 yang berusia 12 tahun. Menurutnya, ukuran buku sudah tepat karena mudah untuk dibawa kemanapun dan dimanapun.

Wawancara keenam dengan Fahri Akbar Ardiansyah dari kelas 6 yang berusia 12 tahun. Menurutnya, buku ini sudah sangat menarik dan menunggu karya buku selanjutnya.

Berdasarkan wawancara dengan 6 anak mendapatkan informasi bahwa informasi yang disampaikan sudah jelas dan tokoh Sakera dapat diterima dengan sangat baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Anak merupakan kelompok yang berada pada posisi paling lemah, hal ini disebabkan oleh

tingginya risiko dan kurangnya wawasan tentang virus Corona. Kurangnya wawasan disebabkan oleh minimnya media edukasi yang menarik dan cocok untuk anak. dengan adanya buku ilustrasi “Sakera Melawan Corona” sebagai media edukasi kesehatan untuk anak usia 10-12 tahun di Kab. Pasuruan diharapkan dapat menambah wawasan anak tentang virus Corona dan mampu mengingatkan kembali kepada Sakera yang merupakan tokoh legenda di Kab. Pasuruan. Buku ilustrasi ini memaparkan informasi tentang cara penyebaran dan hal yang harus dilakukan untuk memutus penyebaran virus Corona yang dikemas dengan menarik.

Terdapat saran yang nantinya akan berguna pada penelitian selanjutnya yaitu perlunya memahami sudut pandang audiens khususnya anak yang memiliki imajinasi yang tinggi.

REFERENSI

- Aditya Dharma, I. M. (2019). *Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Inseri Budaya Lokal Bali Terhadap Minat Baca Dan Sikap Siswa Kelas V Sd Kurikulum 2013*. Journal for Lesson and Learning Studies, 2(1), 53–63.
- Ahmadi, A. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Alamin, R. Y., Ramadhani, N., Darmawati, N. O., Dwitasari, P., Prasetyo, D., & Noordyanto, N. (2021). *Kompilasi Buku Cerita Anak sebagai Media Edukasi di Masa Pandemi*. Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 20(2), 67.
- Anjani, I. R., & Patria, A. S. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing untuk Anak Usia 10-12 Tahun*. Jurnal Seni Rupa, 7(1), 91–98.
- Cartwright, C. A., & Cartwright, G. P. (1984). *Developing Observation Skills*. New York: McGraw-Hill.
- Hartson, R., & Pyla, P. S. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. USA: Elsevier.
- Kabupaten Pasuruan. (2017). *Monteng, Senjata Khas Peninggalan Pak Sakerah*. Diakses pada 21 Juli 2022, dari <http://kimtamanwisatatretes.blogspot.com/2>

- 017/02/monteng-senjata-khas-peninggalan-pak.html
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Institute of Design at Stanford, 6.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. (2020). *FAQ*. Diakses pada 23 Februari 2022, dari <https://www.kemkes.go.id/folder/view/full-content/structure-faq.html>
- Martina, D. (2018). *Cerutu dan Mafia*. Diakses pada 21 Juli 2022, dari <https://kumparan.com/dina-martina/cerutu-dan-mafia-1540097353098598836>
- Nugraha, A. (2008). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat, 03, 171–187.
- Perpustakaan.id. (2022). *Pakaian Adat Jawa Timur*. Diakses pada 21 Juli 2022, dari <https://perpustakaan.id/pakaian-adat/jawa-timur/>
- Power, K. (2020). *The COVID-19 pandemic has increased the care burden of women and families*. Sustainability: Science, Practice, and Policy, 16(1), 67–73.
- Prasetyo, E. B. (2006). *Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor, 2, 167–174.
- Rukmini, D. (2009). *Cerita Rakyat Kabupaten Seragen (Suatu Kajian Struktural dan Nilai Edukatif)*. Universitas Sebelas Maret, 123(10), 2176–2181.
- Rustan, S. (2008). *Layout Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Satuan Tugas Penanganan COVID-19. (2020). *Tanya Jawab*. Diakses pada 28 Februari 2022, dari <https://covid19.go.id/tanya-jawab?search=Apa yang dimaksud dengan pandemi>
- Setiawan, I. (2022). *Vaksinasi anak di Kabupaten Pasuruan capai 69,90 persen*. Diakses pada 1 Maret 2022, dari <https://www.antaranews.com/berita/2674441/vaksinasi-anak-di-kabupaten-pasuruan-capai-6990-persen>
- Singhal, T. (2020). *A Review of Coronavirus Disease-2019 (COVID-19)*. The Indian Journal of Pediatrics.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Widyahening, C. E. T. (2021). *Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 5(1), 108.
- World Health Organization. (2022). *Advice for the public: Coronavirus disease (COVID-19)*. Diakses pada 21 Juli 2022, dari <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>