

PERANCANGAN *FLAP BOOK* TENTANG TATA KRAMA MASYARAKAT JAWA UNTUK ANAK USIA PRASEKOLAH

Nanda Maghfirotus Hasanah

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nanmahart@gmail.com

Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
trichahyo@unesa.ac.id

Indonesia merupakan negara yang memiliki keberagaman budaya dan bahasa. Salah satu yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia adalah nilai budi luhur bangsa. Masyarakat Jawa merupakan salah satu bagian dari Indonesia yang menjunjung tinggi tata krama. Namun dengan berkembangnya jaman, tata krama sebagai bentuk budi luhur bangsa perlahan mulai luntur.

Sebagai langkah alternatif dalam mengajarkan dan memberikan wawasan kepada anak khususnya usia prasekolah mengenai tata krama, maka perlu adanya media yang menarik untuk anak. Media yang digunakan adalah buku cerita bergambar dengan menggunakan teknik *lift the flap book* atau lebih sering disebut *Flap Book*. *Flap Book* adalah buku yang terdapat jendela di tiap halamannya yang terdapat gambar atau informasi dibaliknya. *Flap Book* memiliki kelebihan tersendiri yakni dapat memberikan rangsangan terhadap motorik anak. Selain penggunaan media ini, terdapat boneka tangan yang menjadi bagian dari *Flap Book* itu sendiri yang berguna untuk memvisualisasikan isi cerita dengan cara bermain peran dengan anak. Dengan demikian, boneka tangan juga dapat merangsang kemampuan verbal terhadap anak.

Perancangan *Flap Book* dan boneka tangan ini diawali dengan mencari informasi mengenai perkembangan anak dan tata krama masyarakat Jawa melalui berbagai sumber yakni wawancara, buku, dan artikel. Selain itu mencari informasi mengenai buku cerita anak dari berbagai sumber pula. Informasi yang terkumpul kemudian dipilah melalui proses analisis *existing* dan *5 W 1 H*. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai strategi perancangan desain yang meliputi tema, desain karakter yang lucu, *layout* yang sederhana, pewarnaan yang cerah, penggunaan batik sebagai icon Indonesia, latar tempat yang sederhana sesuai dengan tempat tinggal Indonesia khususnya di Jawa. Proses tersebut dibuat dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* dan menggunakan *pen tablet*. Setelah selesai, maka tahap selanjutnya adalah proses penyajian berupa penjiilidan buku. Proses yang kedua adalah membuat boneka tangan sebagai dari bagian *Flap Book* yang dapat berfungsi untuk memvisualisasikan isi cerita lebih menyenangkan dengan bermain peran bersama anak, adapun tahap dalam proses pembuatannya adalah dengan membuat pola boneka yang sudah ditentukan dengan menggunakan *software Adobe Illustrator*, kemudian di cetak dan digunting, pola yang sudah digunting kemudian di *mal* pada kain flannel, dan tahap yang terakhir di jahit.

Buku dan boneka tangan di validasi terlebih dahulu untuk menilai kelayakkan buku dan boneka terkait dengan materi dan desain sebelum dipublikasikan. Hasil skor penilaian produk berupa *Flap Book* dan Boneka tangan tersebut mendapatkan nilai 92 untuk materi dari *Flap book* dan boneka tangan, dan skor nilai untuk desain dari *Flap book* adalah 85. Selain produk berupa *Flap book* dan boneka tangan, terdapat media pendukung untuk promosi, adapun media tersebut berupa poster yang dicetak dengan ukuran A2 dan untuk di *upload* di media sosial yaitu *instagram*, gantungan kunci, stiker, dan botol minuman.

Kata Kunci : *Flap Book*, Tata krama, Tata krama masyarakat Jawa, Anak Prasekolah, Boneka tangan.

ABSTRACT

Indonesia is a country that has cultural and linguistic diversity. One of the characteristics of the Indonesian nation is the noble value of the nation. Javanese society is one part of Indonesia that uphold the manners. But with the development of the era, etiquette as a form of noble nation slowly began to fade.

As an alternative step in teaching and giving insight to children, especially preschool age about manners, it is necessary to have an interesting media for children. The media used are picture book's using the flap book lift technique or more often called Flap Book. Flap Book is a book with a window on each page where there is an image or information behind it. Flap Book has its own advantages that can provide stimulation of the child's motor. In addition to the use of this medium, there are hand puppets that are part of the Flap Book itself that is useful for visualizing the contents of the story by playing the role with the child. Thus, hand puppets can also stimulate the verbal ability of the child.

The design of the Flap Book and hand puppets begins with searching for information on children's development and manners of Javanese society through various sources of confident interviews, books, and articles. In

addition to finding information about children's story books from various sources as well. The information collected is then sorted through the existing analysis process and 5 W 1 H. The results of the analysis are then used as a design strategy that includes themes, cute character designs, simple layouts, bright coloring, batik use as Indonesian icon, according to Indonesian residence especially in Java. The process is made using Adobe Photoshop software and using pen tablets. Once completed, the next stage is the process of preparing a book binding. The second process is to make a hand puppet as a part of the *Flap Book* that can serve to visualize the content of the story more fun by playing the role with the child, while the stage in the process of making is to create a pattern of dolls that have been determined by using Adobe Illustrator software, then in print and clipped, scissor-shaped pattern then in mall on flannel cloth, and last stage in sewing.

Books and hand puppets are validated in advance to assess the performance of books and puppets related to material and design before publication. The product score results in the form of *Flap Book* and Hand Puppets get a score of 92 for the material from the *Flap book* and hand puppets, and the score for the design of the *Flap book* is 85. In addition to products such as *Flap books* and hand puppets, there are supporting media for promotion, as for the media is in the form of posters that are printed in A2 size and to be uploaded on social media namely Instagram, key chains, stickers, and drink bottles.

Keyword: *Flap Book*, Manners, Javanese manners, Preschoolers, Hand puppets.

PENDAHULUAN

Ciri-ciri kebudayaan Indonesia yang menjadi kepribadian bangsa ialah yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa. Nilai luhur tersebut menjadikan bangsa Indonesia menjadi bangsa yang terkenal akan budayanya yang ramah, sopan dan santun kepada siapa saja termasuk para pendatang dari negara lain. Indonesia memiliki beragam suku, budaya dan pulau. Dan salah satu masyarakat yang menjunjung budaya ramah-tamah, sopan dan santun adalah masyarakat Jawa.

Menurut Hardjowirogo (1989:7) Semua orang Jawa itu berbudaya satu. Yang artinya masyarakat Jawa Timur, Jawa Tengah dan Jawa Barat memiliki budaya yang sama. Masyarakat Jawa sangat mengedepankan budaya mereka sebagai masyarakat yang tidak egois, ramah-tamah dan sopan santun. Keluarga Jawa pada umumnya mendidik anak mereka untuk berbudi pekerti yang baik dengan mengajarkan tata krama sedini mungkin.

Menurut Astiyanto (2006:202) Tata krama masyarakat Jawa dalam pergaulan hidup bermasyarakat yaitu halus tutur bahasanya, luhur budi pekertinya, sikap yang sopan dan santun. Seperti yang diajarkan dalam *Serat Basa basuki*, bahwa manusia dalam melakukan tugasnya sehari-hari harus bersikap hati-hati dan sopan santun, mengingat situasi, kondisi, tempat dan waktu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, bahwasanya saat ini banyak anak yang mulai kurang memahami arti penting dari tata krama yang mencerminkan budaya masyarakat Jawa. Anak-anak terkadang tidak berpamitan dengan semestinya ketika ia hendak pergi keluar rumah, tidak bersikap semestinya bagaimana cara lewat di depan orang dengan benar sesuai tata krama masyarakat Jawa, bagaimana berbicara kepada orang yang lebih tua, bagaimana sikap ketika bertemu dengan orang yang lebih tua dan lain-lain.

Penurunan tata krama ini juga diakui oleh beberapa *responden* yang mengisi kuesioner singkat dengan menggunakan *google form* yang di *share* di media sosial. Rata-rata dari jawaban bahwasanya 83,3% dari 24 *responden* menyetujui akan mulai menurunnya tata krama yang menjadi ciri khas dari budaya masyarakat Jawa. 100% *responden* menanggapi bahwa tata krama itu penting sebagai nilai yang mencerminkan kepribadian bangsa sehingga 79,2% *responden* berpendapat bahwa tata krama perlu untuk terus diingatkan/diajarkan kepada masyarakat, dengan 54,5% tata krama perlu diajarkan sejak anak-anak dan 40,9% menjawab sejak anak-anak dan meski sudah dewasa (keduanya). Hal ini bertujuan agar masyarakat dapat berperilaku sesuai dengan adat budaya khususnya di Jawa.

Dari penjelasan diatas, maka perlu adanya sarana atau media yang dapat digunakan untuk memberikan wawasan dan informasi mengenai tata krama kepada anak usia dini yang sesuai dengan budaya masyarakat Jawa agar tidak hilang dan tetap terjaga meski budaya asing mulai banyak masuk ke Indonesia, hal ini juga berdasarkan dari 83,3% *responden* menyatakan perlu adanya media yang dapat memberikan informasi/ wawasan terkait tata krama masyarakat Jawa.

Sebagai langkah alternatif untuk memberikan wawasan tentang tata krama masyarakat Jawa pada anak usia pra sekolah ialah dengan menggunakan buku cerita bergambar yang menarik. Pemilihan media buku menjadi hal yang telah dipertimbangkan mengingat buku cukup berperan penting dalam dunia pendidikan dan berpengaruh terhadap pemahaman seseorang. Selain itu semenjak tanggal 5 Mei 2018 pemerintah telah mencanangkan program *GERNAS BAKU* (Gerakan Nasional Orang Tua Membacakan Buku) guna meningkatkan minat baca pada masyarakat Indonesia khususnya anak-

anak dengan melakukan pembiasaan di rumah, di sekolah PAUD, dan di masyarakat. Adapun buku bacaan yang digunakan yaitu dengan menyesuaikan segmen usia prasekolah, dengan menggunakan konsep *lift the flap book*. Selain itu terdapat Boneka tangan sebagai media pendukung yang dapat membantuimajinasi anak menjadi lebih berkembang. Dengan demikian judul skripsi yang diangkat adalah “Perancangan *Flap Book* Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah”

TUJUAN PERANCANGAN

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan konsep perancangan *Flap Book* tentang tata krama masyarakat Jawa dan boneka tangan untuk anak usia prasekolah.
2. Menjelaskan langkah-langkah perancangan *Flap Book* tentang tata krama masyarakat Jawa dan boneka tangan untuk anak usia prasekolah
3. Merancang *Flap Book* tentang tata krama masyarakat Jawa dan boneka tangan untuk anak usia prasekolah.

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan karya berupa *flap book* mengenai tata krama masyarakat Jawa untuk anak prasekolah membutuhkan data-data yang akurat untuk dianalisis dalam mendukung konsep perancangan karya. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi Data yang diperoleh tersebut kemudian di analisis dengan menggunakan teknik analisis *existing*, dan *5W 1H*.

Dalam analisis *existing* , kalimat yang terkenal dalam riset-riset komunikasi, ia menulis “Cara dengan mengatakan dengan tepat sebuah tindak komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan ini: *who*(siapa), *says what* (mengatakan apa), *to whom* (kepada siapa), *with what effect?*(dengan efek bagaimana?).”(Suprpto (2009:61)).

Dalam mendesain yang baik, perlu adanya beberapa pertanyaan yang perlu dijawab dan dipertimbangkan, adapun pertanyaan itu ialah :

1. Apa tujuan desain tersebut?
2. Kenapa rancangan perlu dilakukan?
3. Siapa target audiencenya?
4. Kapan penggunaan media dapat dilakukan?
5. Bagaimana merancang sebuah media yang edukatif?

PEMBAHASAN

Menurut Slavin (2011:86) anak-anak dapat disebut usia prasekolah ketika mereka berumur antara 3-5 tahun. Pada usia ini merupakan masa perubahan yang pesat dalam semua bidang

perkembangan. Anak-anak menguasai kebanyakan kemampuan motorik mereka pada akhir periodik ini dan dapat menggunakan kemampuan fisiknya untuk mencapai berbagai jenis tujuan. Secara kognisi mereka mulai mengembangkan pemahaman tentang berkelompok dan hubungan serta menyerap banyak informasi tentang dunia sosial dan fisik mereka. Secara sosial, anak-anak mempelajari perilaku dan aturan yang tepat dan makin terampil berinteraksi dengan anak lain.

Menurut Florenzia (wawancara, 14 Maret 2018) Hal yang paling mempengaruhi perkembangan anak pada usia prasekolah adalah latar belakang orang tua dan lingkungan di sekitar rumahnya. Anak yang memiliki perbendaharaan bahasa lebih banyak terdapat adanya interaksi yang sering dilakukan dari orang tua dan orang-orang terdekatnya. Anak usia prasekolah yang sudah dapat berperilaku sopan dan santun juga merupakan hasil dari pengaruh orang tua dan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut karena anak mendapatkan stimulus berperilaku sopan dan santun yang diberikan secara terus menerus oleh orang tua maupun lingkungan sekitarnya, sehingga hal tersebut membuat anak terbiasa untuk bersikap demikian. Sama halnya dengan minat anak pada buku bacaan. Orang tua yang sudah mengenalkan buku dan membacakan buku cerita (*Read a Loud*) sebelum anak memasuki prasekolah di suatu lembaga, anak akan secara otomatis fokus dan tertarik bahkan antusias untuk bertanya ketika adanya kegiatan *storytelling* atau pembacaan buku cerita oleh guru di sekolahnya.

Buku cerita menjadi salah satu media yang digunakan untuk memberikan berbagai pemahaman terhadap anak. Pada segi usia 3-5 tahun, buku yang sesuai untuk usia tersebut adalah buku cerita bergambar (*Picture Book*) yaitu buku yang hanya terdapat 1 atau 2 kalimat dalam 1 halaman *spread*. Dengan penggunaan ukuran huruf yang besar agar memudahkan bagi orang tua dan anak untuk membaca. Selain itu tema yang diusung yakni yang mengajarkan tentang kebaikan, *manners*, sifat baik, pengetahuan dasar seperti mengenal bentuk, mengenal ragam hewan dll. (Florenzia, wawancara 14 Maret 2018).

Flap Book merupakan salah satu cara penyampaian materi pada suatu buku dengan cara terdapat kertas bertumpuk yang dibuka tutup layaknya jendela. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kejutan atau sesuatu yang tersembunyi dari isi cerita di balik kertas yang menempel. Sehingga buku cerita tidak berkesan membosankan selain disajikan dengan ilustrasi yang cerah, lucu dan menarik serta *layout* yang sederhana dengan penggunaan ukuran tulisan yang besar. Menurut Dewantari (2014) manfaat pada *flap book* pada anak besar, secara tidak langsung kegiatan melihat, membuka dan menutup gambar pada *lift the flap* dapat melatih perkembangan motorik pada anak-anak.

Sedangkan boneka tangan digunakan sebagai media pendukung dalam memvisualisasikan gerakan dari tata krama atau digunakan untuk bermain peran sesuai dengan isi dari buku cerita maupun hasil imajinasi sendiri.

Dengan demikian Penggunaan media *lift the flap book* dan boneka tangan menjadi media yang pas digunakan untuk anak usia prasekolah dalam mengajarkan tata krama Jawa, dimana pada saat usia tersebut anak lebih cenderung suka bermain dan masih dalam masa segala aspek perkembangan mereka yang pesat. Menurut Florenzia (wawancara, 14 Maret 2018) media *lift the flap book* dan boneka tangan mampu merangsang kecerdasan *linguistik* (bahasa), *visual-spasial*, *kinestetik* (gerak), dan *interpersonal* (sosial) pada anak.

IDENTIFIKASI MASALAH

Pada masa rentan usia dini merupakan masa keemasan dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat. Pada masa ini anak berada dimana segala keistimewaan dan kelebihan yang dimiliki tidak akan terulang untuk kedua kalinya. Dengan demikian pada masa-masa ini anak membutuhkan perhatian ekstra. Salah satu visi misi dari pendidikan untuk anak prasekolah baik di lembaga maupun di rumah adalah penanaman budi pekerti untuk mendukung perilaku positif kepada anak adalah dengan menanamkan tata krama khususnya untuk masyarakat Jawa, dengan harapan agar anak mampu bersosialisasi dengan baik dalam kehidupan mereka kedepannya sesuai dengan adat budaya masyarakat Jawa yang mengedepankan nilai budi luhur.

ANALISIS DATA EXISTING

Pada usia dini anak sedang dalam masa keemasan dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan pesat.

Salah satu program pendidikan Anak Usia Dini adalah menggunakan *storytelling* (mendongeng) atau *read a loud* (membaca buku cerita) untuk mengasah kepekaan anak. Kepekaan tersebut memiliki beberapa hal positif seperti rasa ingin tahu, percaya diri, sikap kritis dan kemauan bereksplorasi. Dengan kata lain, kecerdasan emosional, spiritual, dan ketahanan mentalnya kian terasah. Selain itu menurut Asfandiyar (2012:123) cerita merupakan nasihat murni yang dapat terekam lebih kuat dalam memori anak.

Penggunaan media buku cerita bergambar menjadi media yang tepat untuk membantu proses

pendidikan tata krama kepada anak usia prasekolah, selain memiliki banyak manfaat, penggunaan media buku cerita bergambar dapat digunakan di rumah maupun di lembaga pendidikan anak prasekolah.

Media buku cerita bergambar tersebut dikemas dengan menggunakan konsep *lift the flap*, sehingga buku menjadi lebih menarik bagi anak dan dapat melatih motorik anak.

- a. Referensi Buku Cerita Bergambar tentang Tata Krama/Sopan Santun

Judul : Ensiklopedia Balita Cerdas

Sopan Santun

Penulis : Valerie Guidoux

Tahun : 2013

Tebal : 24 halaman



Ensiklopedia Balita Cerdas "Sopan Santun"
(Sumber : Valerie Guidoux, 2013:0)

Buku Ensiklopedia Balita Cerdas "Sopan Santun" merupakan salah satu bentuk upaya mengenalkan pada anak mengenai perilaku yang sopan dan santun.

Seperti pada judulnya, buku ini diperuntukkan untuk balita namun tidak ada spesifikasi usia yang jelas. Isi dari buku ini mencakup banyak tentang sopan santun yang perlu diketahui oleh anak. Sopan santun yang disampaikan dari buku ini bersifat umum yang ada di semua negara.

Dari segi visualisasi cover pada buku ini menggunakan ilustrasi dengan pewarnaan yang sederhana dan lucu. Kemudian dari segi ilustrasi isi cerita gambar yang ditampilkan bagus dan sesuai dengan karakter anak-anak, yaitu sederhana dan cerah, Dan menggunakan *layout* yang bervariasi. Namun kekurangan dari *layout* ini kurang sesuai, mengingat target audien yang dituju adalah balita. Karena terlalu banyak balon kata. Selain itu ilustrasi yang digunakan pada cover kurang mendukung pada judul buku yakni "Sopan Santun", karena ilustrasi yang ditampilkan adalah seorang anak laki-laki yang memecahkan vas bunga dengan membawa ketapel di saku celana, serta terdapat gambar anak laki-laki yang lebih kecil ukurannya, sedang bermain dengan ingusnya. Hal tersebut berkesan seperti

Perancangan *Flap Book* Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah

menceritakan kenakalan/ kejahatan dari anak-anak. Penggunaan warna pada ilustrasi hanya menggunakan 1 warna atau tidak ada *shading* (bayangan) maupun gradasi tetapi tidak mengurangi estetika pada ilustrasi.



Isi Cerita Ensiklopedia Balita Cerdas “Sopan Santun”
(Sumber : Valerie Guidoux, 2013:8)

Buku ilustrasi ini lebih mengarah kepada komik, karena isi cerita menggunakan balon kata pada percakapan. *Layout* yang ditampilkan pada buku ini juga bervariasi sehingga tidak terkesan membosankan. Hanya saja apabila diperuntukkan untuk anak usia prasekolah/ balita, buku ini cukup rumit dan akan sangat sulit dipahami tanpa bantuan atau bimbingan orang tua.



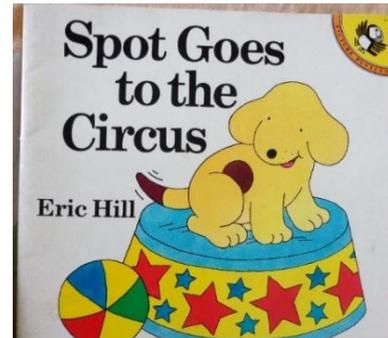
Halaman Untuk Menempel Stiker
(Sumber : Valerie Guidoux, 2013:23)

Kelebihan lain dari buku ini adalah terdapat aktifitas menempelkan stiker yang telah disediakan pada buku ini. Sehingga anak dapat melakukan timbal balik yang menyenangkan pada buku tersebut.

- b. Referensi Buku Cerita *Lift the flap book*
- | | |
|---------|----------------------------------|
| Judul | : <i>Spot Goes to the Circus</i> |
| Penulis | : Eric Hill |
| Tahun | : 1986 |
| Tebal | : 22 halaman |

Buku cerita karya Eric Hill merupakan buku cerita dengan menggunakan teknik *lift the flap*. Buku menceritakan kisah anjing kecil bernama Spot yang mencari bola mainannya di tempat sirkus. Pembawaan cerita ini sangat sederhana, dengan teks

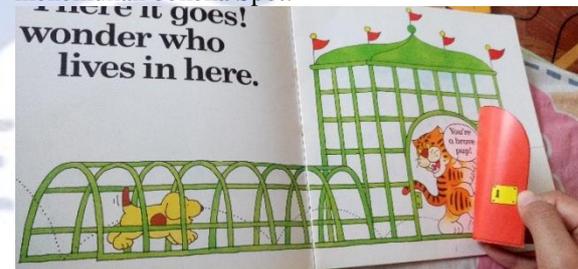
cerita yang tidak terlalu banyak, ukuran huruf yang besar menjadikan keterbacaannya menjadi sangat jelas.



Cover Buku “*Spot Goes to the Circus*”
(Sumber : Eric Hill, 1986)

Ilustrasi pada buku cerita ini cukup sederhana bila dibandingkan ilustrasi-ilustrasi yang ada di pasaran saat ini. Dari segi cover buku, Ilustrasi memperlihatkan adegan Spot berada diatas panggung kecil yang ada di tempat sirkus dan bola mainannya. Dari sini tampak jelas bahwa Spot memiliki misi mencari bolanya yang terlempar ke dalam tempat sirkus. Dan terdapat judul yang cukup besar.

Pada segi cerita, ilustrasi ini tidak begitu detail atau sederhana dengan hanya mengandalkan background putih. Namun bila dilihat kembali target audien yang dituju ilustrasi sederhana ini tidak ada masalah. Dengan arti, anak jadi lebih terfokus pada adegan Spot yang mencari bola. Pencarian bola ini sangat pas dengan konsep *lift the flap* yang digunakan. Sehingga, anak akan mencari dibalik kertas yang berupa *lift the flap* tersebut untuk menemukan boneka Spot.



Isi Cerita “*Spot Goes To The Circus*”
(Sumber : Eric Hill, 1986:7-8)

ANALISIS 5W 1H

Adapun hasil Analisis 5W 1H pada *Flap Book* tentang tata krama Jawa dan boneka tangan untuk anak prasekolah adalah sebagai berikut:

- a) *What* (apa) : Buku cerita bergambar dengan menggunakan teknik *lift the flap* dan boneka tangan. Untuk *Flap Book* mengambil jenis cerita anak *realism* yaitu mengambil dari cerita pada kehidupan sebenarnya. Cerita dibuat sesuai dengan dunia anak yang didalam cerita tersebut terdapat kegiatan tata krama Jawa.

- b) *Who* (Siapa) : Target audien *Flap Book* ini adalah anak usia prasekolah (3-5 tahun).
- c) *When* (kapan) : *Flap Book* tentang tata krama masyarakat Jawa dapat digunakan kapan saja. Tidak ada waktu khusus dalam penggunaan buku ini.
- d) *Where* (Dimana) : Perancangan *Flap Book* tentang tata krama ditujukan di Pulau Jawa, khususnya Surabaya, Jawa Timur.
- e) *Why* (Kenapa) : Tata krama perlu ditanamkan sejak dini, agar anak dapat bersosialisasi dengan baik untuk kedepannya sesuai dengan kehidupan masyarakat Indonesia khususnya di Jawa. Dengan menggunakan *Flap Book* dan boneka tangan sebagai media yang memiliki banyak manfaat untuk anak usia prasekolah. Sehingga media buku cerita menjadi media yang pas untuk mengajarkan/ mengenalkan tentang tata krama Jawa pada anak-anak yang tinggal di pulau Jawa.
- f) *How* (Bagaimana) : Proses pengerjaan *Flap Book* ini dengan menggunakan teknik *digital painting*, yaitu menggunakan *pen tablet* untuk menggambar dan *software* yang digunakan adalah *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*. Kemudian proses pengerjaan boneka tangan ini menggunakan bahan kain flannel dengan menggunakan jahit manual / tangan.

STRATEGI PERANCANGAN

1. Tema Cerita

Tema cerita yang diambil merupakan cerita *realism*, yakni kisah keseharian anak dari bangun, akan pergi ke sekolah hingga kegiatan di sekolah dan cerita saat anak akan bermain ke taman. Dari kegiatan-kegiatan tersebut, diselipkan beberapa kegiatan yang merupakan tata krama orang Jawa. Sehingga, anak dapat berimajinasi mengenai tata krama melalui cerita dan gambar yang disesuaikan dengan usia mereka. Adapun tata krama yang diusung adalah “salim” dan “permisi” atau cara lewat di depan orang yang lebih tua. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwasanya salim dan lewat di depan orang adalah kegiatan sopan santun yang cukup umum dilakukan oleh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat Jawa dan dapat diajarkan dan diterima oleh anak sejak usia prasekolah.

2. Konsep Desain

Konsep buku cerita ini adalah *flap book*, yaitu buku yang pada beberapa halaman menggunakan teknik *lift the flap* yang merupakan teknik menyusun atau menumpuk beberapa kertas sehingga nampak seperti jendela yang dapat dibuka tutup. *Flap book* ini bertujuan agar dapat merangsang perkembangan motorik anak dan agar memberikan daya tarik pada

anak untuk menyukai buku. Pemilihan bahan *board book* bertujuan agar tidak mudah rusak mengingat buku cerita ini ditujukan kepada anak usia 3-5 tahun.

Buku cerita bergambar *lift the flap* ini dibuat dengan menggunakan layout yang sederhana yaitu ilustrasi *spread*. Namun, juga terdapat beberapa halaman yang tidak selalu menggunakan ilustrasi *spread* agar tidak terkesan jenuh dan monoton. Huruf tulisan menggunakan jenis huruf anak-anak yang bisa di *download* di situs *font* yang ada di internet. Penggunaan huruf untuk isi cerita dipilih yang keterbacaannya jelas dan menggunakan ukuran yang cukup besar, untuk memudahkan orang tua dan anak membaca tulisan.

Penggunaan bahasa juga sederhana yang disesuaikan dengan perbendaharaan bahasa anak, sehingga anak dapat memahami jalannya cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Untuk ilustrasi menggunakan warna-warna cerah agar memberikan kesan yang ceria kepada anak.

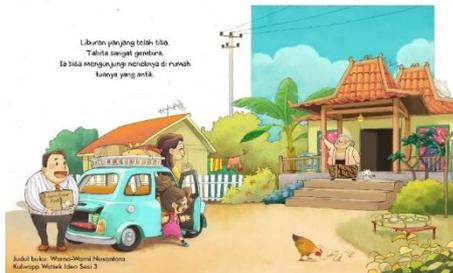
Pemilihan gaya ilustrasi pada buku ini yakni kartun yang sederhana dan lucu, mengingat buku cerita ini ditujukan kepada anak usia prasekolah. Hal tersebut berdasarkan sumber referensi ilustrasi yang ada pada beberapa buku cerita anak yang beredar di toko-toko buku.

Boneka tangan digunakan sebagai media pendukung buku cerita untuk memvisualisasikan cerita terutama pada gerakan tata krama, dengan cara bermain peran sehingga imajinasi anak dapat berkembang dan dapat menyerap informasi lebih dengan cara yang menyenangkan. Boneka tangan juga dapat digunakan untuk membantu memusatkan perhatian anak yang belum/ tidak mudah tertarik pada buku.

3. Gaya Desain

Gaya desain ilustrasi pada perancangan ini menggunakan karakter kartun atau komik yang sederhana. Anak-anak menyukai ilustrasi yang sederhana, cerah, dan ceria. Hal ini dikarenakan perancangan buku tersebut ditujukan pada anak usia 3-5 tahun dan disamping itu merupakan hasil dari pengamatan yang telah dilakukan. Layout yang digunakan pada buku ini juga dibuat *spread* yaitu ilustrasi penuh dalam 2 halaman.

Karakter yang dibuat menyesuaikan *style* perancang dengan ketentuan mencerminkan karakter anak Indonesia, yang dapat dibuat dari bentuk seragam sekolah, latar tempat dan pakaian batik yang merupakan cerminan dari masyarakat Jawa.



Ilustrasi Buku Anak “Warna Warni Nusantara (Sumber : buku Warna Warni Nusantara, 2018)

PROSES PERANCANGAN

1. Buku

Proses visualisasi desain diawali dengan proses menentukan terlebih dulu tema, bahasa dan gaya yang akan digunakan, tokoh, latar, alur, suasana dan amanat yang akan diusung. Setelah tahap tersebut ditentukan, maka selanjutnya adalah mulai membuat naskah cerita. Setelah naskah cerita sudah ditentukan, tahap selanjutnya adalah membuat sketsa desain tokoh-tokoh yang ada dalam cerita dan kemudian sketsa naskah cerita.

Hasil sketsa desain karakter dan sketsa isi cerita tersebut kemudian diwarnai. Selama proses membuat sketsa dan pewarnaan dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop* dengan bantuan alat *pen tablet*.



Desain karakter tokoh utama (Sumber : Dok. Penulis, 2018)

Setelah itu, tahap berikutnya adalah *layouting*. Pada tahap *layout* ini dilakukan untuk menentukan tata letak nomor halaman dan teks dengan memberikan garis bantuan margin agar teks maupun nomor halaman tidak terpotong. *Layout* yang digunakan menggunakan *layout* yang sederhana dengan menggunakan *modified manuscript grid*, yaitu gambar dibuat penuh dan teks berada di dalam area gambar dengan menggunakan warna yang kontras seperti background berwarna putih dan teks berwarna hitam. Tahap *layout* ini dilakukan dengan menggunakan dua *software*, yakni *Adobe Photoshop* untuk *layout* nomor halaman dan teks, lalu *software* yang kedua menggunakan *Adobe Illustrator* untuk *layout* penempatan *flap* dan memberikan garis potong untuk bagian *lift the flap*. Setelah itu, tahap berikutnya ada membuat *dummy*, yaitu pembuatan produk tiruan dalam ukuran yang

lebih kecil guna meminimalisir kesalahan cetak dan proses penjiplakan.

Setelah melalui proses *dummy*, selanjutnya desain mulai dicetak dalam ukuran sebenarnya dengan menggunakan kertas *artpaper* dilaminasi *glossy*. Hasil cetak tersebut kemudian dipotong sesuai ukuran gambar dan mulai ditempelkan ke karton tipis untuk isinya. Kemudian untuk bagian *flap* dipotong sesuai ukuran yang dibuat dan ditempel sesuai dengan letak yang telah ditentukan.

Tahap selanjutnya setelah isi buku telah dirakitkan hingga menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *double tape*, isi buku tersebut kemudian direkatkan dengan *cover*. *Cover* buku menggunakan karton yang lebih tebal yang dilapisi kertas *artpaper* dilaminasi *glossy* dan diberikan busa tipis agar buku memberikan kesan empuk dan nyaman digenggam oleh anak.

2. Boneka Tangan

Pada tahap awal pembuatan boneka tangan adalah menentukan pola dari desain karakter yang telah dibuat. Pembuatan pola tersebut dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Illustrator*.

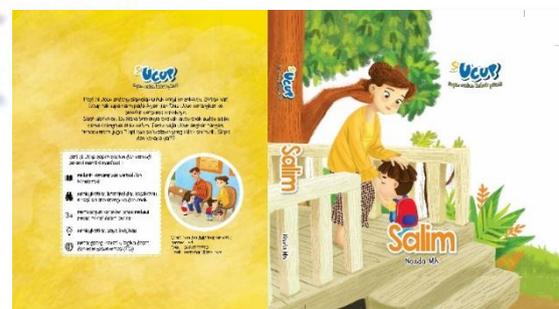
Setelah itu hasil pola tersebut dicetak dan kemudian digunting. Pola yang sudah digunting selanjutnya di aplikasikan ke kain flannel.

Kain flannel yang sudah digunting sesuai pola kemudian dilem ke bagian kain flannel lainnya dengan tujuan agar tidak bergeser saat dijahit. Untuk bagian kepala, boneka diberikan isi berupa *dakron* agar memberikan kesan 3D dan empuk. Setelah itu kepala disatukan dengan bagian badannya dengan cara dijahit.

Setelah itu tahap terakhir adalah memberikan mata dan mulut.

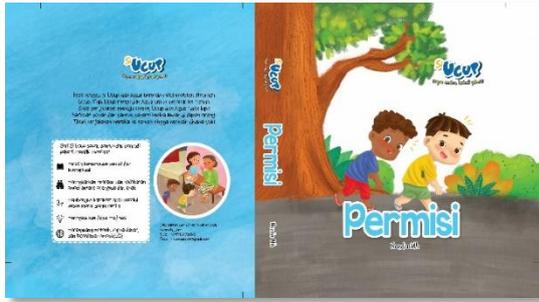
VISUALISASI DESAIN

1. Buku



Cover Buku 1 (Sumber : Dok. Penulis, 2018)

Perancangan *Flap Book* Tentang Tata Krama Masyarakat Jawa Untuk Anak Usia Prasekolah



Cover Buku 2
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



(Sumber : Dok. Penulis, 2018)

Tampilan produk buku
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Tampilan isi halaman buku 1
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Tampilan produk buku
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)

2. Boneka Tangan



Tampilan isi halaman buku 1
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Tampilan boneka tangan
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)

MEDIA PENDUKUNG

Sebagai pendukung dalam meningkatkan promosi *flap book* dan boneka tangan, maka dibuatlah media pendukung berupa poster berukuran A2, media sosial, botol *tumbler*, gantungan kunci dan stiker.



Tampilan isi halaman buku 2
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Desain Poster A2
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Tampilan isi halaman buku 2

Media sosial yang digunakan dalam promosi ini adalah menggunakan media *Instagram*. Dengan menampilkan beberapa foto produk di sekali *posting* foto.



Poster untuk media sosial
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Poster untuk media sosial
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Tampilan botol minum *tumbler*
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Tampilan gantungan kunci
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)



Tampilan stiker
(Sumber : Dok. Penulis, 2018)

PENUTUP SIMPULAN

Dalam perancangan ini menggunakan tema yang diambil yaitu tata krama masyarakat Jawa untuk anak usia prasekolah yang sederhana dan bersifat umum untuk keseharian anak-anak sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Lingkungan yang dijadikan latar tempat disesuaikan dengan lingkungan yang ada dan sederhana, pengambilan warna menggunakan warna yang cerah sebagai daya tarik untuk anak-anak dan teks isi cerita dibuat tidak terlalu panjang agar tidak mengganggu ilustrasi cerita.

Proses dalam merancang *Flap Book* Tata Krama Masyarakat Jawa adalah sebagai berikut, 1) Pengumpulan mengenai informasi tentang tata krama masyarakat Jawa yang dapat diterapkan untuk anak-anak usia prasekolah, dan buku referensi cerita anak yang dapat dijadikan acuan. 2) Informasi yang telah terkumpul dipilah melalui proses analisis *existing* dan *5W 1H*. 3) Merancang suatu strategi dalam perancangan desain yang akan diwujudkan menjadi buku cerita tentang tata krama masyarakat Jawa. 4) Proses visualisasi dilakukan dengan menggunakan *software Photoshop* untuk proses desain karakter, sketsa, dan pewarnaan, kemudian menggunakan *software adobe illustrator* untuk membuat pola boneka tangan dan pemberian garis potong yang akan digunakan untuk tahap proses perakitan. 5) Tahap selanjutnya adalah proses perakitan, yaitu proses penyatuan kertas dengan menumpuk kertas pada tiap lembar halaman, dan kemudian proses penjilidan.

Hasil dari penerapan visualisasi desain final yakni berupa buku cerita yang dapat memberikan informasi mengenai tata krama Masyarakat Jawa secara umum yang ada di lingkungan masyarakat Jawa untuk anak-anak. Buku dapat diproduksi secara *masal* dan dijual di toko buku maupun secara *online*. Buku *Flap Book* tersebut dapat dijadikan koleksi buku cerita anak yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak dan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA Buku

- Asfandiyar, A.Y. 2012. *Creative Parenting Today*. Bandung: Penerbit Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Aryanto, Hendro. 2017. *Desain Komunikasi Visual 3*. Surabaya : Unesa University Press.
- Astiyanto, Heniy. 2006. *Filsafat Jawa*. Yogyakarta: Penerbit Warta Pustaka Yogyakarta.
- Bertens, K. 2013. *Etika*. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Budiyono.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Burhan, Bungin. 2007. *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fadlillah, Muhammad dan Khorida, L.M. 2014. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini – Konsep dan Aplikasinya dalam PAUD*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Franz, Kurt, dan Meier, Bernhard. 1983. *Membina Minat Baca Anak*. Bandung: CV Remadja Karya.
- Hardjowirogo, Marbangun. 1989. *Manusia Jawa*. Jakarta: Penerbit CV Haji Masagung.
- Kurniawan, Heru. 2013. *Menulis Kreatif Cerita Anak*. Jakarta: Akademia.
- Muktiono, J.D. 2003. *Aku Cinta Buku – Menumbuhkan Minat Baca pada Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Pustaka.
- Morrison, G.S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Oemar, Eko A.B. 2006. *Desain Dua Matra*. Surabaya: Unesa University Press.
- Putra, R.M.S. 2014. *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Raines, S.C & Isbell, R. 2002. *17 Cerita Moral dan Aktivitas Anak*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Rustan, Surianto. 2008. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Samara, Timothy. 2002. *Making and Breaking The Grid*. USA: Rockport Publishers, Inc.
- Slavin, Robert. E. 2011. *Psikologi Pendidikan – Teori dan Praktik*. Jakarta: PT Indeks.
- Sihombing, D. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soehardi. 1997. *Pengembangan Tata Krama dalam Rangka Pembinaan Nilai Budaya*. Yogyakarta: Humaniora.
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kombinasi: Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiarto, Eko. 2014. *Mahir Menulis Cerpen – Panduang bagi Pelajar*. Yogyakarta: Suaka Media.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Sutopo , H.B . 1991. *Kritik Seni II:Struktur Kritik Holistik dan KritikO Fenomenologis*. Surakarta. Universitas Sebelas Maret Press.
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi Gambar Anak – Proses Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Tarigan, Herry. G. 2008. *MEMBACA Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Percetakan Angkasa.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*, Oxford : Elsevier Inc.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Center for Academic Publishing Service.
- Wijaya, Putu. 1976. *Sketsa-sketsa Henk Ngantung, dari Masa ke Masa*. Jakarta : Penerbit Sinar Harapan.
- Jurnal**
- Nieminen, Marika. 2017. *Psychology in Character Design*. Bachelor's thesis Degree programme in Design. University of Applied Sciences. South-Eastern Finland.
- Rahmanadji, Didiek., Harisman, Andi. 1991. *Gambar Ilustrasi*. Malang : Proyek Operasi dan Perawatan Fasilitas IKIP Malang.
- Setiautami, Dria. 2011. *Eksperiment Tipografi Dalam Visual untuk Anak*. Makalah DKV Bina Nusantara University, Jakarta.
- Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.
- Soekarno, A.M. 1999. *Pengetrapane Tata Krama*. Malang: -
- Sunaryo, Aryo. 1999. *Garis Medium Ungkapan yang Potensial*. Makalah dalam diskusi dalam rangka pargelaran seni di IKIP Ujung Pandang.
- Taryati, dkk. 1995. *Pembinaan Budaya dalam Lingkungan Keluarga Daerah Istimewa Yogyakarta*. Peny. Salamun. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Kebudayaan Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional Proyek Pengkajian dan Pembinaan Budaya.
- Wilkins, Arnolds. Dkk. 2009. *Typography for Children may be inappropriately design*. Vol. 32, Issue 4, 2009, pp 402-412.

