

# PEMBELAJARAN PAUD: MENGENAL HURUF DAN ANGKA MELALUI KOMIK EDUKASI

**Herinanda Sabri, Agussalim Djirong, Irfan Arifin**  
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain UNM  
herinandasabri@gmail.com  
agussalim.djirong@unm.ac.id  
irfan.arifin@unm.ac.id

## ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk menjadi media pembelajaran baru bagi anak-anak PAUD dengan menyajikan tampilan ilustrasi yang dibuat berbeda dari media pembelajaran pada umumnya, perancangan media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan media pendukung agar anak-anak dapat bermain sambil belajar, perancangan ini juga dilengkapi dengan beberapa *merchandise*. Dalam perancangan media pembelajaran buku komik ini metode pengumpulan data yang dilakukan berupa wawancara, observasi, dan dokumentasi pada PAUD yang disertai study pustaka. Perancangan komik juga disesuaikan dengan kurikulum yang ada di PAUD dengan menggunakan strategi komunikasi, konsep kreatif, strategi visual, dan strategi media yakni dirancang dengan menggunakan teknik fotografi sebagai ilustrasi cerita, dengan menggunakan *action figure* sebagai tokoh dalam cerita. Selain itu media pendukung pada perancangan ini berupa papan puzzle, serta dilengkapi juga beberapa *merchandise* seperti *totebag*, *tumbler*, dan gantungan kunci. Perancangan ini juga menggunakan *exbanner* sebagai media promosi. Secara keseluruhan perancangan ini menghasilkan buku komik edukasi sebagai media utama, dengan media pendukung berupa papan puzzle yang bertujuan agar anak-anak dapat belajar sambil bermain. Buku komik edukasi ini juga dilengkapi dengan *merchandise* sebagai media publikasi seperti *totebag*, *tumbler* (tempat minum), gantungan kunci. Dan menggunakan media promosi berupa banner.

Kata Kunci: Komik, Edukasi, PAUD, Huruf, Angka.

## 1. PENDAHULUAN

Kebijakan pemerintah akan pentingnya pendidikan, maka saat ini sudah banyak wadah belajar untuk anak usia dini, salah satunya adalah PAUD. PAUD adalah singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Rentang anak usia dini adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun (masa emas). (Hasnida, 2015, hal 167).

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang tercapainya pendidikan berkualitas bagi anak usia dini, karena sarana belajar merupakan media mutlak yang dapat mendukung minat belajar anak, kekurangan ataupun ketiadaan sarana untuk belajar secara langsung telah menciptakan kondisi anak untuk malas belajar. Kendala belajar biasanya muncul karena tidak tersedianya ruang belajar khusus, meja belajar, buku penunjang, dan penerangan yang bagus. Selain itu, tidak tersedianya buku pelajaran, buku tulis, dan alat-alat tulis lainnya, merupakan bagian lain yang cenderung menjadi hambatan yang otomatis mengakibatkan anak akan kehilangan minat belajar yang optimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Dalam pembelajaran berbasis permainan guru menggunakan rencana pembelajaran berbasis permainan (RPT) hasil workshop, 2) waktu belajar sering bermasalah tidak ada waktu khusus untuk membimbing murid bagi yang butuh

bimbingan. Dari segi ketersediaan media, PAUD memiliki media pembelajaran yang relatif terbatas dan dana yang terbatas, 3) bakat murid dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan adalah berbeda-beda. Kemampuan awal murid juga bervariasi. Kondisi ini mengharuskan guru untuk melakukan pengelolaan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik murid yang berbeda-beda, karena perbedaan tersebut akan berpengaruh pada proses pembelajaran murid, 4) Proses kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang disusun melalui Program Tahunan, Satuan Kegiatan Mingguan (SKM) dan Satuan Pembelajaran Harian (SPH), 5) Strategi penyampaian dalam pembelajaran berbasis permainan dilaksanakan dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran (orang, pesan, bahan, alat, teknik, dan latar), 6) Strategi pengelolaan pembelajaran berbasis permainan, dilakukan dengan pengaturan penentuan penjadwalan strategi pembelajaran berbasis permainan. (Gatot Margono, 2014)

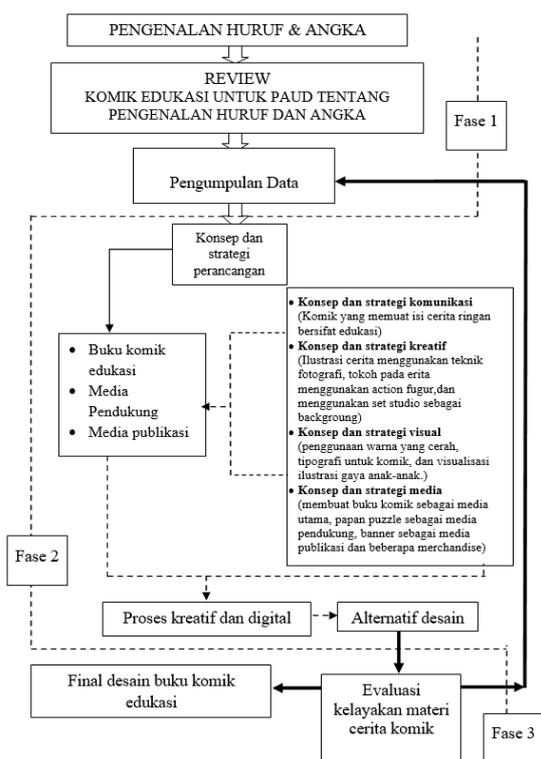
Berbicara mengenai media pembelajaran, komik merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan. Komik edukasi merupakan media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa untuk memahami suatu materi. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa dapat dihadirkan melalui media komik edukasi. Komik sesungguhnya lebih dari sekedar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Media komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami dan lebih bersifat personal sehingga bersifat informatif dan edukatif. (Waluyanto, 2005:51).

Ada beberapa jenis komik seperti komik strip yang biasa kita temukan dalam majalah atau surat kabar, kemudian jenis komik yang dikemas dalam bentuk buku, dan saat ini yang sering kita jumpai di media social berbentuk komik online yang teknik penggarapannya bervariasi baik manual maupun secara digital. Komik online yang sering dijumpai lebih banyak dalam bentuk Meme yang salah satunya menggunakan program comic life. Komik dengan penggarapan comic life cenderung menggunakan visual dari foto-foto objek manusia sebagai ilustrasinya. Maka dari itu penulis ingin mencoba untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk komik edukasi dengan tampilan ilustrasi yang akan dibuat berbeda dari komik pada umumnya, dalam hal ini penulis akan menggunakan teknik fotografi dengan visualisasi objek-objek tertentu sebagai objek ilustrasi yang akan dirancang sedemikian rupa agar terlihat menarik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan bahwa standar pendekatan pendidikan anak usia dini yang digunakan dalam praktek pengasuhan dan pendidikan yang di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, variatif, menyenangkan, dan memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif secara fisik maupun mental dipandang perlu menyediakan media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Dari identifikasi masalah yang telah diuraikan tersebut, maka penulis merumuskan masalah perancangan sebagai berikut: “Bagaimana merancang media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi anak-anak dengan tetap mengacu pada kurikulum PAUD dalam bentuk komik edukasi, menggunakan action figure dan objek miniatur lainnya untuk tampilan visualnya melalui teknik fotografi sebagai ilustrasi perwajahan komik?”

Tujuan dari perancangan ini adalah membuat komik edukasi yang dapat digunakan dalam lingkungan PAUD. Berikut ini adalah penjabarannya: 1) Membuat komik edukasi yang memuat materi-materi secara khusus untuk anak usia dini yang rentang usianya mulai dari 3 sampai 6 tahun, cerita komik hanya memuat 2 judul materi yang berbeda. Dengan kedua materi yang dijadikan sebagai komik edukasi ini harapannya agar anak dapat mengerti bahkan mengaplikasikan pesan

pembelajaran sesuai ilustrasi dalam komik. 2) Komik dirancang dan diolah secara digital dengan aplikasi program desain grafis dengan tampilan layout sederhana namun menarik yang akan mudah dipahami oleh peserta didik di lingkungan PAUD. 3) Perancangan ilustrasi dalam komik ini dengan teknik fotografi menggunakan properti miniatur dan diorama sebagai objek visualnya yang membedakan komik ini dengan komik lain, sehingga menjadi hal baru bagi peserta didik dalam lingkup PAUD.



Gambar 1. Bagan Skema Perancangan

Komik membuat kita merasakan sesuatu. Bisa membuat kita tertawa, sedih, ingin tahu, bersemangat, atau emosi lainnya, kekuatan dari suatu cerita visual tidak bisa disangkal. Membuat buku komik sendiri bisa menjadi pengalaman yang berharga, dan lebih mudah dari apa yang dipikirkan. Jika telah memiliki ide, dengan keterampilan dan kreatifitas yang dimiliki bisa membuatnya terwujud. Membuat komik tidaklah mudah dan cepat, diperlukan juga ketekunan dan usaha untuk bisa menguasai teknik menggambar komik dengan baik. Dimana pembuatan naskah komik tidak seperti narasi dan novel pada

umumnya karena kita harus dapat menghidupkan karakter dengan dialog dan ekspresi gambar yang mendukung dengan narasi cerita yang lebih singkat. Saat ini komik sudah banyak dikenal di seluruh dunia, komik superhero terbitan eropa, komik manga dari jepang dan komik lokal Indonesia dengan cerita yang beragam. Karena hal ini pula banyak orang berusaha untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuannya dengan membuat komik dengan tujuan dapat di terbitkan. Namun tentunya dalam pembuatan komik itu sendiri memiliki tingkat kesulitan yang berbeda antara seni menggambar dan penulisan novel. Berikut hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan komik berdasarkan buku “Ayo Bikin Komikmu Sendiri! Oleh Louie Stowell dan Russel Punter,” dan buku “Membuat Komik, Rahasia Bercerita dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis oleh Scott McCloud”,

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. (Sadiman, Raharjo, Haryono, dan harjito 2014: 6)

Menurut Scott McCloud dalam bukunya Understanding Comics (2008:4) istilah ‘komik’ patut diberikan lebih dulu, karena kata tersebut mengacu pada media ‘itu sendiri’, bukan pada ‘obyek’ tertentu seperti buku komik atau komik strip. Beberapa deskripsi yang diulas dalam bukunya defenisi yang paling mendekati pengertian mengenai komik adalah gambar-gambar serta lambing-lambang lain yang terjuktaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. (Scott McCloud, 2008:9)

Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. (<http://kbbi.web.id/komik>, diakses 21 April 2016, pukul 20.40 wita)

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Association (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan "audio-visual". (Sadiman, Raharjo, Haryono, dan harjito 2014:6)

Anak usia dini memiliki karakter yang berbeda dengan anak usia setelahnya. Dimana karakter anak usia dini seperti yang disebutkan dalam buku sebagai berikut (Hasnida, 2015, hal 180):

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Merupakan pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensi untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris

- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial

## 2. METODE

Jenis dan sumber data yang dilakukan penulis ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer secara langsung oleh penulis direncanakan akan didapatkan langsung dari lokasi PAUD Delima, sementara data sekunder akan diperoleh penulis dari sumber yang sudah ada yakni dari literatur baik itu buku-buku maupun dari internet. Dalam Perancangan ini, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan perancangan yang dilakukan oleh penulis. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data nantinya, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Adapun metode pengumpulan data atau cara yang akan dilakukan untuk mengumpulkan data melalui, wawancara, pengamatan/observasi, studi pustaka, dokumentasi dan sebagainya yang dianggap penting dalam melakukan perancangan. wawancara dilakukan terhadap guru-guru pada lingkungan PAUD dan orang tua anak didik PAUD yang ada di lingkup kota Makassar sebagai bahan rujukan untuk mendapatkan informasi yang tepat. Observasi dilakukan dengan cara mengamati media-media pendidikan serta buku-buku komik yang sudah ada, sebagai bahan pembandingan dan rujukan dalam merancang komik. Dokumentasi yang akan dilakukan di perpustakaan, PAUD, dan toko buku dengan pemotretan/perekaman gambar, untuk mengumpulkan dokumen-dokumen yang terkait dengan perancangan komik dan media pembelajaran yang direncanakan. Study pustaka dilakukan untuk mendapatkan beberapa rujukan teoritis baik dari jurnal, kurikulum PAUD, artikel, dengan buku-buku yang berkaitan dengan perancangan penulis tersebut.

### 2.1. Analisa Objek Materi Komunikasi

Dalam perancangan komik edukasi sebagai media pembelajaran PAUD, data yang diperoleh melalui studi pustaka tentang pembuatan komik ada beberapa tahap yang

harus dilakukan seperti yang telah dijelaskan pada bab kajian teori desain sebelumnya. Untuk perancangan komik ini penulis harus terlebih dahulu menguraikan beberapa materi yang menjadi objek komunikasinya, antara lain sebagai berikut:

### **2.1.1. Tema.**

Pertama adalah sebelum merancang komik, penulis harus menganalisa berbagai macam tema terlebih dahulu.

### **2.1.2. Mengembangkan Ide**

Ide atau gagasan cerita dalam perancangan komik sangat penting. Seseorang tidak bisa menulis tanpa ada ide awal yang mendalam sebagai landasan dalam bercerita. Oleh karena itu ide sangat penting dalam sebuah tulisan. Salah satu ide besar yang harus dikembangkan dalam perancangan komik ini adalah bagaimana membuat cerita yang tepat untuk lingkungan PAUD dengan mengangkat materi pembelajaran yang cocok sehingga dapat menjadi sebuah cerita yang menarik.

### **2.1.3. Membuat Premis**

Dalam perancangan komik sebelum membuat cerita, terlebih dahulu komik dibuatkan premis atau inti cerita agar naskah cerita yang akan dibuat bisa terstruktur secara rapi. Premis yang dibuat itu haruslah singkat, jelas dan menarik. Premis terdiri dari deskripsi karakter, keunikan, masalah yang dihadapi dan tujuan akhir si karakter. Premis dibuat setelah ide cerita telah didapatkan agar pengembangan inti ceritanya dapat difokuskan sesuai dengan perancangan yang diinginkan.

### **2.1.4. Sinopsis cerita komik**

Sebelum membuat komik, terlebih dahulu dibuatkan sinopsis. Sinopsis menggambarkan keseluruhan cerita dari awal sampai akhir. Dalam sinopsis menceritakan seperti apa karakter tokoh yang akan bermain dalam komik. Baik itu fisik dan sifat. Sinopsis cerita yang akan dibuat nantinya tentunya berdasarkan dengan tema yang akan ditentukan kemudian, berdasarkan ide cerita dan premis yang telah dibuat.

### **2.1.5. Karakter Tokoh Komik**

Dalam perancangan komik ini, akan ditentukan beberapa karakter sebagai tokoh utama. Karena komik ini adalah komik edukasi bagi anak-anak dalam lingkungan PAUD maka karakter-karakter yang dijadikan sebagai tokoh utama dalam komik akan dirancang tidak jauh dari karakter anak-anak. Penokohan dalam cerita komik berdasarkan analisis awal maka karakter-karakter yang dipilih akan menyesuaikan dengan lingkungan dimana penelitian dilakukan.

## **2.2. Analisa Strategi Komunikasi Visual**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan Materi-materi pembelajaran yang terdapat pada PAUD masih terbatas, jenis media pembelajaran yang ada pada PAUD saat ini adalah antara lain seperti buku komik yang isi ceritanya tentang dongeng atau cerita hiburan yang walaupun unsur pendidikannya tetap ada namun masih bersifat umum dengan tampilan gambar yang terkesan biasa dan umumnya dua dimensi, sehingga penulis akan merancang komik yang tampilan visualnya tidak jauh dari karakter anak-anak dan tetap mengacu pada kurikulum PAUD dengan menggunakan teknik fotografi sebagai ilustrasi perwajahnya.

## **2.3. Analisa Positioning dan Branding**

Konsep tampilan yang diusung dalam perancangan komik ini adalah membuat komik dengan tampilan sederhana dengan isi cerita yang menarik bagi anak-anak. Dalam perancangan komik yang dibuat oleh penulis ini secara visual akan dianalisis berbagai macam gaya ilustrasi sebagai tampilan visualnya. Gaya gambar dalam komik penting untuk diperhatikan, karena nantinya akan berpengaruh pada siapa target pembaca dan apa tema yang diusung. Menggambar komik di seluruh dunia mempunyai empat klasifikasi atau aliran gaya gambar utama.

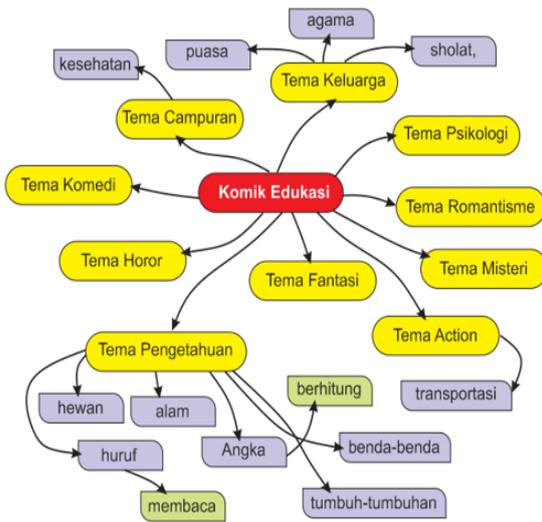
## **2.4. Brainstorming dan Mind Mapping**

proses curah gagasan diteruskan kembali secara bebas. Kata kunci yang digunakan itulah yang kemudian akan

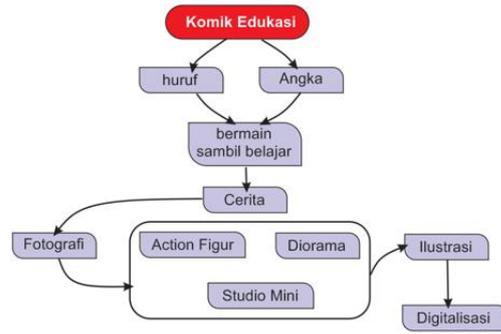
dilanjutkan menjadi proses awal perancangan kreatif nantinya. Pada perancangan buku komik ini penulis mulai mencari ide. Ide yang menarik tentunya akan membuat cerita komik disenangi oleh anak-anak. Sebelumnya penulis menjelaskan akan membuat dua komik, olehnya itu kedua komik dibuat dengan ide cerita yang sama. Berikut ini proses pengumpulan ide-ide melalui brainstorming dari kata kunci “huruf dan angka”:

Pemetaan gagasan dalam perancangan ini penulis menggunakan kata kunci “komik edukasi”. Kemudian memetakan berbagai tema-tema yang telah dianalisis sebelumnya yang kemudian dilanjutkan dengan memetakan berbagai macam kemungkinan ide yang bisa dijadikan pilihan. Dari Pemetaan gagasan berikut ini akan memunculkan beberapa kata kunci yang dianggap bisa dijadikan pilihan utama dalam proses curah gagasan atau brainstorming yakni kata kunci “huruf dan “angka”.

Berdasarkan brainstorming yang dilakukan oleh penulis ditemukan kata kunci yakni; “Belajar sendiri, Permainan, Lingkungan dan Sekitar”. Dari keempat kata tersebut penulis akhirnya merumuskan ide cerita komik yang akan dibuat adalah yakni “bermain sambil belajar dari sekitar”.



Gambar 2. Brainstorming



Gambar 3. Mind Mapping

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Konsep Desain

##### 3.1.1. Konsep Komunikasi

Strategi komunikasi pada hakikatnya adalah perencanaan untuk mencapai tujuan. Keberhasilan kegiatan perancangan media pembelajaran ini secara efektif banyak ditentukan oleh penentuan strategi komunikasi yang dilakukan. Perancangan media pembelajaran dalam bentuk buku komik ini melihat kecenderungan anak-anak pada usia dini yang pada umumnya lebih menyukai buku cerita bergambar seperti komik, maka isi dari perancangan media pembelajaran ini strategi komunikasi yang dilakukan adalah mengemas komik dengan memuat cerita-cerita ringan yang merujuk dari kurikulum PAUD sebagai ide ceritanya. Selain itu ide penggarapan visual ilustrasi komik menggunakan teknik fotografi dengan menggunakan property dan studio mini serta action figur sebagai karakter tokoh utama dengan pendekatan desain yang menarik.

Dari informasi dan data yang didapatkan penulis mulai memetakan beberapa pilihan tema yang sering digunakan dalam pembuatan komik sebelumnya seperti; Tema Romantisme, Tema Horor, Tema Fantasi, Tema Komed, Tema Keluarga, Tema Psikologi, Tema Pengetahuan, Tema Action, Tema Misteri, dan Tema Campuran. Dari keseluruhan tema diatas untuk perancangan komik edukasi yang dibuat oleh penulis pengupayakan pemilihan tema disesuaikan dengan pendekatan tematik dan pendekatan saintifik. Pendekatan Sainifik dalam K13 adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat pengalaman belajar melalui

mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan. Selain itu isi cerita dalam komik disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada PAUD tentang kompetensi inti yakni pengetahuan (Pengenalan Kurikulum 2013) jadi tema yang diangkat pada perancangan media pembelajaran komik ini adalah tema “Pengetahuan tentang edukasi/pendidikan” yang ditujukan khusus untuk anak usia dini.

### **3.1.1.1. Ide Cerita Komik Edukasi untuk PAUD**

Pada perancangan buku komik ini penulis mulai mencari ide. Ide yang menarik tentunya akan membuat cerita komik disenangi oleh anak-anak. Sebelumnya pada bab III di analisa data, penulis menjelaskan akan membuat dua buku komik yakni pengenalan angka dan pengenalan huruf. Olehnya itu kedua buku komik dibuat dengan ide cerita yang sama. Berdasarkan brainstorming yang dilakukan oleh penulis ditemukan kata kunci yakni; Belajar sendiri, Permainan, Lingkungan dan Sekitar. Dari keempat kata tersebut penulis akhirnya merumuskan ide cerita komik yang akan dibuat adalah yakni “bermain sambil belajar dari sekitar”.

### **3.1.1.2. Premis**

Pada perancangan ini, penulis membuat dua buku komik tentang pengenalan huruf dan angka. Setelah tema dan ide cerita didapatkan, selanjutnya penulis mulai membuat inti cerita komik. Berikut Premisnya; Premis Komik Huruf “Tiga orang anak yang bermain sambil mengumpulkan huruf yang berserakan ditaman lalu mempelajari dan menyusunnya secara bersama-sama”. Premis Komik Angka “Tiga orang anak yang bermain di taman kemudian belajar berhitung dengan menghitung benda-benda yang ada di taman tersebut”.

### **3.1.1.3. Sinopsis Cerita Komik Edukasi untuk PAUD**

Dari premis diatas penulis mengembangkannya menjadi sinopsis singkat dengan plot cerita yang menggambarkan

bagian awal, tengah dan akhir cerita. Berikut sinopsis kedua buku komik tersebut yang telah penulis susun dengan gaya cerita sederhana namun tetap memperhatikan unsur edukasi didalamnya;

#### **Sinopsis Buku Komik “Mencari Huruf”**

Di sebuah taman, tiga orang anak sedang bermain dengan riang gembira. Ketiganya adalah sahabat yang selalu bersama dan selalu mendapatkan hal-hal baru yang menarik dalam setiap bermain. Suatu ketika saat bermain salah seorang anak yang bernama Ulla melihat sesuatu yang menarik perhatiannya yaitu beberapa huruf yang berserakan di sudut taman. Dengan lantang ia memanggil teman-temannya dan mengatakan kalau dia menemukan beberapa huruf. Kedua temannya segera menghampiri Ulla, salah seorang temannya yang bernama Aco dengan gayanya yang sok tahu menyebut huruf-huruf tersebut dengan ejaan yang salah, Ulla tak mau kalah menimpali Aco sehingga keduanya saling ribut menyalahkan dan merasa dirinya masing-masing benar. Bundu yang merupakan anak yang cukup cerdas diantara mereka akhirnya meleraikan kedua temannya dan mengenalkan huruf-huruf itu dengan benar tanpa bermaksud mengajari, akhirnya mereka pun belajar mengenalkan huruf bersama-sama.

#### **Sinopsis Buku Komik “Ayo Berhitung”**

Di sebuah taman, ada dua orang anak yang sedang bermain bersama, mereka bernama Bundu dan Beddu. Ditengah permainan datang seorang anak yang bernama Sitti ingin bergabung bermain, dengan senang kedua anak tadi mengizinkan Sitti bergabung. Saat sedang bermain Sitti melihat segerombolan bebek yang melintas didekat mereka, karena penasaran dengan jumlah bebek yang melintas Sitti mengajak salah satu temannya untuk menghitung bebek-bebek tersebut. Dengan gayanya yang sok tahu Beddu mulai menghitung dengan hitungan yang salah, karena tidak mau tersaingi Sitti juga mulai menghitung, hal tersebut membuat Beddu dan Sitti jadi saling menyalahkan karena merasa cara berhitungnya yang paling benar. Tak lama kemudian Bundu yang mendengar temannya ribut akhirnya menghampiri menghampiri keduanya dan memberitahu hitungan yang

benar. Karena kedua temannya belum paham akhirnya mereka mulai belajar berhitung dengan benda-benda yang ada disekitar taman tempat mereka bermain.

#### **3.1.1.4. Deskripsi Karakter Tokoh Komik Edukasi untuk PAUD**

Dalam perancangan ini penulis menggunakan lima tokoh karakter. Seperti telah dijelaskan sebelumnya perancangan buku komik ini dibagi atas dua cerita, yakni buku komik ayo berhitung dan buku komik mencari huruf. Tokoh yang akan berperan dalam setiap buku komik tersebut hanya ada tiga tokoh, namun ada satu tokoh yang merupakan tokoh utama yang nantinya akan digunakan didua judul cerita yang telah dibuat oleh penulis, dimana lima tokoh tersebut memiliki karakter yang berbeda-beda satu sama lain. Berikut deskripsi dan karakter tokoh dalam komik:

##### **Tokoh si Bundu;**

Karakter anak laki laki berusia 5 setengah tahun. Penampilannya rapi dan sopan. Bundu anak yang pandai dan senang mengajar teman-teman disekitarnya. Bundu sering menjadi penengah jika teman-temannya berdebat tentang sesuatu.

##### **Tokoh si Siti;**

Karakter anak perempuan berusia 5 tahun. Anaknya imut dan lucu. Siti termasuk anak yang pandai dan selalu ingin belajar, segala hal disekelilingnya tidak luput dari perhatiannya. Jika ada hal-hal yang menarik ia selalu bertanya kepada teman-temannya.

##### **Tokoh si Beddu;**

Karakter anak laki-laki berusia 6 tahun. orangnya lucu tapi sok tahu. Tingkahnya yang komyol selalu mengundang tawa teman-temannya.

##### **Tokoh si Ulla;**

Karakter anak laki-laki berusia 5 tahun. Berpenampilan cuek dan memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang baru. Dia selalu melontarkan pertanyaan pertanyaan yang mengundang kegaduhan diantara teman temannya.

##### **Tokoh si Aco;**

Karakter anak laki-laki berusia 6 tahun. Penampilannya juga cuek dan sok tahu. Dia selalu merasa paling pandai dan benar diantara teman-temannya.

#### **3.1.2. Target Audience Spesifik**

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya target audiens perancangan media pembelajaran melalui komik edukasi ini adalah guru PAUD, orang tua anak didik dan peserta didik dengan rentang usia 3 sampai 6 tahun. Secara spesifik target audiens perancangan komik edukasi ini ditujukan pada peserta didik dengan usia 5 sampai 6 tahun saja yang dianggap sudah saatnya menerima materi pengenalan huruf dan angka.

#### **3.1.3. Strategi dan Komunikasi Visual**

Perancangan Media Pembelajaran Komik Edukasi ini menekankan gaya ilustrasi fotografi yang menggunakan action figure dan objek-objek diorama sebagai strategi komunikasi visualnya. Pendekatan lainnya yang dianggap penting yaitu karakter-karakter yang akan dibentuk bergaya lokal sesuai dengan deskripsi karakter yang telah dibuat sebelumnya. Tampilan anak-anak dipilih sebagai salah satu sumber inspirasi seperti dengan buku cerita bergambar kura-kura dan kelinci, cover buku ini terlihat simple dengan menggunakan ilustrasi dengan gaya kartun yang menjadi daya tarik untuk anak-anak, karena perancangan buku komik ini ditargetkan pada anak usia dini, tampilan visual anak-anak disini juga bertujuan agar buku komik yang dirancang terkesan tidak membosankan.

#### **3.2. Konsep Kreatif**

Proses pembelajaran yang ada di PAUD merupakan proses belajar sambil bermain, karena usia dini belum bisa menerima pelajaran teori secara langsung, akan tetapi pelajaran yang diselipkan dalam sebuah permainan, cerita, dongeng yang sifatnya menghibur. Salah satu media pembelajaran yang digunakan biasanya komik dengan tema cerita pendidikan. Penulis dalam hal ini akan membuat komik yang menghibur namun tetap mendidik. Dalam Perancangan komik edukasi

untuk PAUD, Penulis ingin merancang komik dengan konsep kreatif yaitu menggunakan ilustrasi gambar yang di ambil dengan teknik fotografi. Selain itu Komik ini juga dirancang lebih berbeda dari komik biasanya yang ilustrasinya hanya merupakan gambar dengan teknik drawing baik manual maupun digital, karena pada perancangan ini penulis akan menggunakan action figure sebagai karakter-karakter dalam cerita buku komik edukasi untuk PAUD nantinya.

### **3.2.1. Bentuk dan Gaya Perancangan karakter tokoh komik**

Dalam perancangan ini penulis akan menggunakan beberapa karakter tokoh dalam komik. Dimana dalam perancangan ini menggunakan action figure. Action figure adalah mainan berkarakter yang berpose, terbuat dari plastik atau material lainnya dan karakternya sering diambil berdasarkan film, komik, video game atau acara televisi. Action figure ini sering dipasarkan memang untuk anak lelaki. Action figur yang bisa diganti-ganti pakaiannya sering disebut sebagai action doll (boneka aksi) sebagai sebuah perbedaan dari action figur yang pakaiannya tidak bisa diganti-ganti atau sudah dicetak.

### **3.2.2. Tipografi**

Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna, tetapi juga memiliki kemampuan untuk kesan secara visual. Dalam perancangan buku ilustrasi komik ini penulis melakukan pemilihan font yang cocok untuk komik yang di targetkan untuk anak anak. Adapun alternatif font yang akan menjadi pilihan yaitu jenis font yang karakternya tidak terlalu tegas sehingga memiliki kesan anak-anak, dalam pemilihan font penulis akan menggunakan 2 karakter font untuk sampul dan isi komik. Font sampul yaitu just a dream. Dengan pertimbangan font tersebut luwes, tidak bersudut tajam, tidak formal dan merupakan font yang disarankan dalam pembuatan komik, sedangkan untuk font isi yaitu porsky's dan jus a dream. Dengan pertimbangan font tersebut luwes, tidak bersudut tajam, tidak formal dan merupakan font yang disarankan dalam pembuatan komik.

### **3.2.3. warna**

Warna yang digunakan dalam perancangan ini adalah warna-warna cerah, karena dalam perancangan ini target utamanya adalah anak-anak, dimana anak-anak selain menyukai buku bergambar mereka juga menyukai buku yang full color. Pemilihan warna juga akan disesuaikan dengan cerita yang diangkat dalam komik. Penggunaan warna dilakukan mulai dari pra produksi sampai keproduksi desain komik. Pada proses pra produksi pewarnaan yang dilakukan pada studio dengan mewarnai gambar dengan pilihan warna-warna solid (blok). Berikut juga pada pemilihan warna kostum karakter yang menyesuaikan dengan background set studio. Sampai pada tahapan desain, foto diolah untuk mendapatkan warna yang digunakan.

### **3.3. Konsep Media**

Dalam perancangan ini penulis akan membuat media pembelajaran untuk PAUD dengan memuat materi pengenalan huruf dan angka dalam bentuk buku komik. Perancangan media ini bertujuan sebagai salah satu media pembelajaran baru dalam bentuk buku komik yang dapat digunakan pada anak-anak sesuai dengan target audiens yang telah ditentukan. Rencana ukuran dan material buku komik edukasi sebagai berikut:

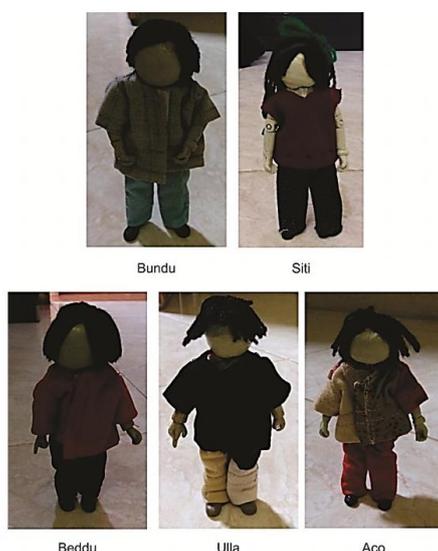
- 1) Ukuran buku: 20 cm x 20 cm
- 2) Material isi buku: Kingstruk 210 gsm
- 3) Material cover buku: kingstruk 210 gsm finishing laminasi doff
- 4) Teknik jilid: Hardcover

### **3.4. Proses Perancangan**

#### **3.4.1. Perancangan Karakter Action Figur**

Perancangan karakter komik ini dilakukan sedemikian rupa agar dapat sesuai dengan sketsa karakter yang telah dibuat sebelumnya. Dalam perancangan karakter komik ini penulis menggunakan action figure yang sudah ada, namun figure tersebut dimodifikasi menjadi karakter lain agar lebih menarik dan disukai oleh anak-anak. Figure yang sudah jadi tersebut adalah figure karakter tentara yang dominan disukai oleh anak laki-laki saja, maka dari itu penulis memodifikasi figure tentara

tersebut menjadi karakter yang unik dan dapat disukai oleh anak laki-laki dan perempuan.



Gambar 4. Hasil modifikasi akhir action figure

### 3.4.2. Perancangan Studio Mini

Perancangan buku komik ini menggunakan properti set studio dengan konsep diorama, dimana sebagian besar studio menggunakan property yang tampak berdimensi, pada isi studio penulis menggunakan teknik manual sebagai pelengkap set studio dengan suasana taman yang dibuat dapat tampak hidup. Bahan yang digunakan dalam pembuatan set studio adalah stick es krim (kursi, ayunan, perosotan, san jembatan), plastisin dan sterafoam (bukit-bukit), rumput dan pohon plastik. Pada teknik pewarnaan background penulis menggunakan cat tembok dan pewarna merk sandy colour untuk membuat gambar latar pemandangan.



Gambar 5. Set studio yang telah selesai

### 3.4.3. Pengambilan Gambar (Photografi)

Pada perancangan pada buku komik edukasi ini, penulis menggunakan teknik fotografi sebagai ilustrasi cerita dalam komik. Pengambilan gambar dilakukan berdasarkan storyboard yang telah dibuat.



Gambar 6. Proses pengambilan gambar

### 3.4.4. Digitalisasi

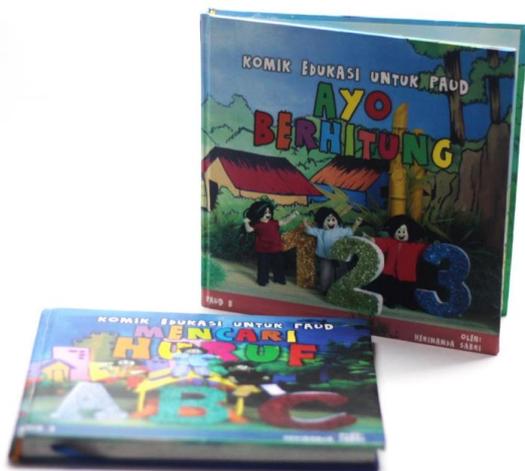
Setelah semua persiapan pada pra perancangan telah selesai dilakukan, mulailah perancangan komik edukasi ini masuk ke tahap perancangan berupa proses layout dan desain secara digital menggunakan aplikasi grafis. Terlebih dahulu setelah pengambilan gambar selesai, hasil foto dikumpulkan lalu dipilah-pilah perpanel sesuai dengan urutan jenis draf cerita dan dimasukkan pada folder yang telah disiapkan.

### 3.4.5. Layout

Sebelum melakukan layout hal yang paling utama penulis lakukan yaitu menentukan ukuran buku komik yang akan dibuat dan menentukan jumlah halaman serta lembaran kertas yang akan dipakai dalam buku komik. Ukuran komik edukasi yang akan dibuat ini adalah ukuran 20x20 cm, kemudian buku komik ini terdiri atas 16 panel halaman, yakni 2 lembar halaman terdiri atas 1 panel cerita sehingga nantinya buku komik hanya terdiri atas 16 halaman yang kemudian ditambah 1 halaman pengenalan tokoh karakter bagian awal.

### 3.5. Final Perancangan Media Pembelajaran Komik PAUD

Setelah proses perancangan selesai, yakni pengambilan gambar dan desain serta layout komik telah dilakukan, kemudian desain gambar sudah dapat disiapkan untuk dicetak dan kemudian dijilid. Proses cetak yang akan dilakukan adalah cetak printing dengan menggunakan teknologi cetak laser printing dengan jenis kertas kinstruk. Untuk covernya digunakan jenis kertas art paper yakni kinstruk 230 gsm yang finishingnya dilaminasi doff. Sedangkan isinya menggunakan jenis kertas yang sama, art paper kinstruk 210 gsm, juga dilaminasi doff.



Gambar 7. Produk utama (Buku komik “Mencari Huruf” dan “Ayo Berhitung”)

## 4. SIMPULAN DAN SARAN

### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan buku komik edukasi yang menghasilkan dua judul yang berbeda, yaitu “Mencari Huruf” dan “Ayo Berhitung”, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam perancangan media pembelajaran, menentukan tema, gagasan dan ide, membuat naskah cerita, membuat draf storyline, membuat storyboard, kemudian menentukan konsep desain merupakan hal yang sangat penting dalam proses perancangan ini. Konsep desain pada perancangan ini yaitu membuat media pembelajaran dalam bentuk buku

komik yang dirancang dengan menggunakan teknik fotografi pada ilustrasi cerita, menggunakan action figure sebagai tokoh dalam cerita, dimana tampilan action figure tersebut diadopsi dari karakter kartun. Selain penggunaan action figure perancangan komik ini juga menggunakan set studio (studio mini) sebagai background yang dirancang dengan teknik manual dan menggunakan beberapa properti agar tampilan komik terlihat berdimensi yang menjadi pembeda dari komik yang sudah ada yang tampilan visualnya hanya berupa gambar yang flat.

2. Perancangan buku komik edukasi ini dilengkapi dengan merchandise sebagai media publikasi seperti totebaga, tumbler (tempat minum), gantungan kunci. Dan menggunakan media promosi berupa banner.

### 4.2. Saran

Dari hasil perancangan ini dapat disarankan beberapa hal, yakni sebagai berikut:

1. Dalam upaya peningkatan apresiasi mahasiswa, khususnya terhadap media pembelajaran baru, maka tugas akhir ini dapat dijadikan sarana pembelajaran dan dikembangkan dengan merancang media pembelajaran kreatif lainnya.
2. Sebagai bahan masukan dan pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual untuk dijadikan acuan bagi perancangan tugas akhir selanjutnya, sehingga dapat memperkaya karya karya komik lainnya.
3. Sebagai bahan masukan bagi yang ingin merancang komik, khususnya mengenai proses pembuatannya, dan hasil penelitian ini menjadi sarana bagi peneliti untuk lebih memperluas dan mendalami pengetahuan terhadap komik.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Hasnida. 2015. Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media.

- Louie Stowell dan Russel Punter, 2007. "Ayo Bikin Komikmu Sendiri! Bandung: Tiga Ananda
- McCloud, Scott. 2008. Understanding Comics. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- McCloud, Scott. 2008. Membuat Komik Rahasia Bercerita Dalam Komik, Manga, dan Novel Grafis. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadiman, Raharjo, Haryono, dan harjito. 2014. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.