

## MENDESAIN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PERMAINAN DARING YANG POSITIF

Rayhandari Adnin Azzahra\*<sup>1)</sup>, Winny Gunarti Widya Wardani<sup>2)</sup>,  
Ndaru Ranuhandoko<sup>3)</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI

\*alamat korespondensi: rayhandari11@gmail.com

**Abstrak** Permainan daring saat ini telah menjadi keseharian anak-anak. Ada beragam jenis permainan daring, ada yang berdampak positif, ada pula yang memberi pengaruh buruk bagi anak-anak. Untuk mensosialisasikan hal tersebut, diperlukan media informasi yang dapat dipahami oleh anak-anak. Tujuan penelitian ini adalah merancang buku cerita bergambar tentang permainan daring yang positif untuk anak dengan judul "Ayo Memilih Game Online yang Positif". Target khalayak dari perancangan buku ini adalah anak-anak berusia 6-12 tahun yang gemar bermain *game online* dan orang tua yang memiliki anak di usia tersebut. Buku cerita bergambar ini didesain dengan menggunakan gaya ilustrasi kartun, berukuran 23 cm x 23 cm, berorientasi portrait, dan berjumlah 44 halaman. Buku cerita bergambar ini juga menggunakan warna-warna kontras untuk meningkatkan perhatian anak. Buku cerita bergambar ini diharapkan dapat mengedukasi anak-anak dan para orang tua agar dapat memilih permainan daring yang positif, dan terhindar dari pengaruh negatif yang dapat ditimbulkan. Selain itu, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengubah persepsi buruk orang tua terhadap permainan daring.

**Kata Kunci:** Buku cerita bergambar, permainan daring, positif.

**Abstract.** *Online games have now become the daily life of children. There are various types of online games, some have a positive impact, some have a bad influence on children. To socialize this, we need information media that can be understood by children. The purpose of this research is to design a picture story book about positive online games for children with the title "Let's Choose Positive Online Games". The target audience for the design of this book is children aged 6-12 years who like to play online games and parents who have children at that age. This picture story book is designed using a cartoon illustration style, measuring 23 cm x 23 cm, portrait-oriented, and has 44 pages. This picture story book also uses contrasting colors to increase children's attention. It is hoped that this picture story book can educate children and parents so that they can choose positive online games, and avoid the negative influences that can be caused. In addition, the results of this study are expected to change parents' bad perceptions of online games.*

**Keywords:** *Picture story book, online game, positive.*

### Pendahuluan

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang selalu dilakukan oleh anak-anak. Kegiatan bermain dapat memberikan rasa kebebasan dan rasa senang setelah melakukan kegiatan tersebut. Ketika sedang bermain, setiap anak memiliki ciri khas bermain masing-masing berdasarkan perkembangan perilaku bermain di setiap usia. Pada usia lebih dari 5 tahun, anak-

anak sudah mulai berpartisipasi dalam permainan yang memiliki aturan dan proses bermainnya sudah mulai mengarah ke permainan atau *game* (Suminar, 2019:41).

Salah satu bentuk permainan yang memiliki aturan adalah permainan daring. Kata permainan daring atau yang biasa disebut dengan *game online* berasal dari Bahasa Inggris yaitu kata *game* dan *online*. Kata *game* artinya permainan dan kata *online* terdiri dari kata *on* yang berarti hidup dan dari kata *line* yang berarti saluran yang memiliki sambungan. Permainan daring merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan jaringan internet (Nurdiani, 2016:15). Selain itu menurut Khabib (2020:12), permainan daring adalah video game yang dimainkan melalui internet atau jaringan komputer lain yang tersedia. Permainan daring ada yang menggunakan PC, konsol, dan perangkat seluler.

Menurut Suminar (2019:31), banyak jenis permainan yang bermunculan seiring dengan perkembangan zaman. Permainan-permainan tersebut memiliki berbagai bentuk dan semakin canggih. Salah satunya adalah permainan dalam bentuk program aplikasi yang ada di gawai. Permainan daring atau familiar disebut *game online* merupakan permainan video yang dapat dimainkan dengan menggunakan berbagai perangkat gawai seperti *smartphone* maupun perangkat komputer yang terhubung dengan jaringan internet (Khabib, 2020:12).

Permainan daring terus mengalami perkembangan sehingga memiliki banyak jenis. Menurut Tridhonanto & Beranda Agency (2011:54), ada beberapa jenis permainan daring secara umum yang dapat dimainkan, diantaranya yaitu jenis permainan *First Person Shooter (FPS)*, *Role Playing Game (RPG)*, *Simulation Game*, dan masih banyak lagi.

Banyaknya jenis permainan daring yang dapat dimainkan ini membuat permainan daring menjadi salah satu permainan yang digemari oleh masyarakat Indonesia, termasuk anak-anak. Menurut data Badan Pusat Statistik dalam hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (<https://apjii.or.id/survei2019x/download/yBFPnj046EstevChVAgGIX3MqZ1ar2>, 2020), ada 8,24% anak berusia 3-9 tahun dan ada 8,31% anak berusia 10-14 tahun yang aktif menggunakan internet. Dari hasil survei tersebut juga diperoleh bahwa salah satu alasan masyarakat Indonesia mengakses internet adalah untuk memainkan permainan daring.

Selain karena banyaknya ragam permainan daring, dilaksanakannya kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di Indonesia akibat melandanya pandemi Covid-19 sejak tahun 2020 juga menjadi suatu hal yang mendukung anak-anak menggemari kegiatan bermain gim. Berdasarkan survei yang dilakukan Komisi Perlindungan Anak Indonesia atau KPAI (<https://bankdata.kpai.go.id/Infografis/Survei-Pelaksanaan-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Pjj-Dan-Sistem-Penilaian-Jarak-Jauh-Berbasis-Pengaduan-Kpai>, 2021), didapatkan informasi bahwa sekitar 73,2% anak menyatakan bahwa mereka merasa berat dalam mengerjakan tugas selama PJJ. (<https://bankdata.kpai.go.id/Infografis/Survei-Pelaksanaan-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Pjj-Dan-Sistem-Penilaian-Jarak-Jauh-Berbasis-Pengaduan-Kpai>, 2021).

Kegiatan pembelajaran jarak jauh yang dilakukan terus-menerus, membuat anak mengalami stres akibat tugas yang banyak dan pembatasan aktivitas. Salah satu upaya anak-anak dalam mengatasi stres tersebut adalah dengan memainkan permainan. Permainan berbasis teknologi seperti permainan daring memiliki fungsi untuk memperoleh kesenangan, mendapat teman, dan memperoleh kepuasan (Sugiyanto & Mulyono, 2021:634).

Meskipun permainan daring banyak digemari, namun permainan daring memiliki berbagai dampak bagi penggunanya. Permainan daring memiliki dampak negatif dan tentunya juga memiliki dampak positif. Beberapa dampak negatif dari permainan daring bagi anak yaitu dapat menyebabkan kecanduan dan ketergantungan, dapat mengganggu kesehatan, dapat memicu perilaku agresif dan menyebabkan anak terisolasi sosial (Tridhonanto & Beranda Agency, 2011:28).

Akibat dari adanya dampak negatif tersebut, memicu munculnya persepsi buruk terhadap permainan daring. Menurut Henry (2010:31), pada umumnya para orang tua memiliki persepsi bahwa permainan daring banyak mengandung unsur kekerasan dan seksual yang dapat mempengaruhi emosi anak menjadi agresif. Dengan adanya persepsi tersebut, maka biasanya para orang tua akan melarang anak untuk bermain permainan daring dan memarahi anak. Padahal permainan daring tidak selalu buruk dan juga memiliki dampak positif. Dampak negatif biasanya muncul jika permainan daring dimainkan secara berlebihan.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Rizqina P. Ardiwijaya, M. Psi., Psi selaku Psikolog Anak dan Remaja, dapat diketahui bahwa setiap permainan daring juga memiliki pengaruh positifnya bagi anak-anak. Permainan daring memiliki peran yang baik dalam perkembangan kognitif anak, meskipun permainan daring kurang berpengaruh terhadap perkembangan motorik anak. Banyak hal yang dapat dilatih oleh anak jika memainkan permainan daring, selama permainan daring tidak dimainkan secara berlebihan.

Untuk mencegah anak terkena dampak negatif dari permainan daring, tentunya ada hal-hal yang perlu dilakukan. Menurut Rini (2011:58), salah satu cara pencegahannya adalah dengan memilih permainan daring yang aman untuk dimainkan oleh anak-anak. Memilih permainan daring berdasarkan kategori usia anak-anak merupakan hal yang tepat untuk meminimalisir terkenanya dampak negatif dari permainan daring.

Berdasarkan pentingnya memberikan pengetahuan tentang pemilihan permainan daring yang positif bagi anak usia 6-12 tahun, maka peneliti memutuskan untuk merancang buku cerita bergambar yang akan membahas tentang permainan daring yang positif untuk anak. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang tepat untuk menyampaikan pembahasan terkait memilih permainan daring kepada anak usia 6-12 tahun dan para orang tua yang memiliki anak di usia tersebut.

Menurut pendapat Toha-Sarumpaet (2010:18), buku cerita bergambar merupakan buku yang berisi cerita dengan gambar. Buku cerita bergambar cocok untuk anak-anak karena dapat membantu untuk memahami bacaan dengan bantuan gambar yang indah, menyenangkan dan informatif. Dikatakan pula oleh Trimansyah (2020:21), buku cerita bergambar baik untuk tumbuh kembang anak. Anak diusia 6 sampai lebih dari 9 tahun merupakan kategori usia yang cocok untuk membaca buku cerita yang memiliki satu cerita utuh.

Oleh karena itu, penelitian ini merumuskan masalah: Bagaimana merancang buku cerita bergambar permainan daring berjudul "Ayo Memilih Game Online yang Positif"? Tujuan penelitian ini agar anak-anak usia 6-12 tahun dan para orang tua yang memiliki anak di usia tersebut mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana memilih permainan daring yang positif untuk dimainkan sehingga dapat meminimalisir anak-anak terkena dampak negatif dari permainan daring, sekaligus mengubah persepsi buruk orang tua terhadap permainan daring.

Sebelumnya sudah ada rancangan buku cerita bergambar yang membahas tentang permainan daring. Buku cerita bergambar tersebut berjudul "Ketika Lala Bermain Gadget" karya Tria Ayu K. yang dipublikasikan pada tahun 2018. Buku tersebut berisi tentang seorang anak yang sangat gemar bermain game hingga melanggar jadwal bermain yang telah orang tua nya tentukan. Perbedaan buku cerita bergambar tersebut dengan buku yang akan peneliti rancang adalah target khalayak yang diperuntukkan untuk anak usia dini. Selain itu buku cerita bergambar tersebut lebih mengangkat tema dampak negatif dari permainan daring.

## Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Menurut Kurnia (2010:5), metode kualitatif merupakan kajian dari berbagai studi dan kumpulan berbagai jenis materi empiris seperti studi kasus, pengalaman personal, pengakuan introspektif, kisah hidup, wawancara, artifak, berbagai teks dan produksi kultural, pengamatan, sejarah, interaksional dan berbagai teks visual, yang diuraikan secara deskriptif.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur dari buku, jurnal ilmiah dan juga media *online* yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian ini. Literatur utama yang digunakan dalam penelitian ini yaitu buku karangan Al Tridhonanto dan Beranda Agency yang berjudul “Optimalkan Potensi Anak dengan Game”, karena buku tersebut memuat informasi tentang permainan daring yang cukup lengkap, mulai dari tentang sejarah, jenis permainan daring, dan dampak-dampak permainan daring yang positif maupun negatif. Selain itu, peneliti melakukan pengamatan terhadap aplikasi *Google Play Store* untuk mengumpulkan data tentang permainan daring untuk anak berdasarkan kategori permainannya. Kemudian peneliti juga mengumpulkan data primer melalui proses wawancara dengan Rizqina P. Ardiwijaya, M. Psi., Psi selaku Psikolog Anak dan Remaja untuk memperoleh data tentang pengaruh positif permainan daring dan bagaimana permainan daring yang baik untuk anak.

Buku cerita bergambar berjudul “Ayo Memilih Game Online yang Positif” didesain dengan menggunakan elemen warna, tipografi, dan ilustrasi. Ketiga elemen tersebut didesain membentuk kesatuan di dalam tataletak. *Layout* atau tata letak merupakan susunan dari elemen-elemen desain didalam sebuah ruang yang ditempatinya dan sesuai dengan skema estetika secara keseluruhan. Tujuan dari penerapan tata letak adalah untuk menyajikan penggabungan antara elemen-elemen visual dan teks yang akan dikomunikasikan agar pembaca dapat menerima pesan dengan mudah (Ambrose & Harris, 2018:8).

Gaya ilustrasi melupakan elemen terpenting dalam penyampaian cerita. Ilustrasi adalah suatu cara untuk merepresentasikan sebuah konsep atau ide yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual (Maharsi, 2016:17). Sedangkan elemen tipografi (Kusrianto, 2010:1), adalah ilmu yang berkaitan dengan aksara/karakter/type/typeface. Tipografi merupakan seni dan teknik untuk merancang dan menata aksara dalam menyusun publikasi visual baik dalam bentuk cetak maupun non cetak. Selanjutnya untuk elemen warna, merupakan unsur terpenting dalam objek desain. Warna dapat menyajikan identitas atau suatu citra yang ingin di sampaikan, baik dalam penyampaian pesan maupun membedakan suatu sifat. Dalam penggunaan warna, perlu memperhatikan kesan apa yang ingin dibangun dalam desain tersebut (Anggraini & Nathalia, 2014:37).

## Hasil Perancangan

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, ada sekitar 8,24% pengguna yang berada di rentang usia 5-9 tahun dan 8,31% pengguna yang berada direntang usia 10-14 tahun. Selain itu, dari data survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII juga disebutkan bahwa ada sekitar 8,8% pengguna internet sedang bersekolah SD. Dalam hasil survei tersebut juga disebutkan bahwa salah satu alasan penggunaan internet di Indonesia adalah untuk mengakses permainan daring. Memilih permainan daring yang aman dan positif untuk anak merupakan salah satu cara untuk menghindari dampak negatif permainan daring karena tidak semua permainan daring itu negatif.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Rizqina P. Ardiwijaya, M. Psi., Psi selaku Psikolog Anak dan Remaja, diketahui bahwa sebenarnya semua permainan daring pasti memiliki manfaat



yang positif bagi anak jika digunakan dengan tepat. Berikut merupakan dampak positif dari jenis-jenis permainan daring untuk anak, yaitu:

1. Action & Adventure

a. Permainan Racing

Dampak positif dari permainan racing atau balap yaitu dapat melatih strategi dan perencanaan anak dalam menjalankan kendaraan. Selain itu juga dapat membuat anak mengetahui konsep tentang kendaraan.

b. Permainan Petualangan

Dampak positif dari permainan petualangan yaitu dapat melatih anak untuk bereksplorasi dan membuat anak mendapatkan pengetahuan tentang lingkungan sehingga dapat membuat anak menjadi lebih sadar terhadap lingkungan. Selain itu anak juga mendapat pengetahuan tentang arah. Permainan petualangan juga dapat melatih strategi dan perencanaan pada anak.

c. Permainan Pertarungan

Dampak positif dari permainan pertarungan yaitu dapat melatih anak untuk mengatur strategi, perencanaan dan juga melatih reaksi anak sehingga dapat lebih peka terhadap sesuatu. Hal ini membuat cara berfikir anak juga menjadi lebih terlatih. Jika permainan pertarungan dilakukan bersama tim, anak dapat melatih kerjasama dalam tim. Selain itu juga dapat melatih menurunkan ego ketika ingin menang dan dapat memahami cara untuk berinteraksi sosial.

2. Brain Games

a. Permainan Puzzle

Dampak positif permainan puzzle bagi perkembangan kognitif anak yaitu dapat menstimulasi dan melatih kemampuan analitik anak, melatih pemahaman dan logika karena dalam bermain puzzle anak diharuskan melihat terlebih dahulu bagaimana bentuk puzzle tersebut secara keseluruhan, melihat gambar puzzle tersebut dan melihat apakah yang hilang dari puzzle tersebut sehingga anak diharuskan untuk berfikir secara induktif dan deduktif.

b. Permainan Matematika

Permainan matematika juga memiliki dampak positif bagi perkembangan kognitif anak untuk melatih kemampuan memecahkan masalah, melatih konsep matematika seperti mengenal angka dan melatih berhitung.

c. Creativity

Dampak positif permainan dari kategori creativity yaitu tentunya dapat melatih kreativitas anak. Seperti permainan menggambar dan mewarnai memiliki dampak positif yaitu dapat melatih anak untuk memaknai sesuatu yang indah. Selain itu juga dapat melatih pemahaman konsep-konsep warna.

d. Education

Dampak positif dari permainan kategori edukasi yaitu dapat melatih pemahaman tentang apa yang diajarkan. Kemudian juga dapat melatih pemahaman bahasa-bahasa sehingga dapat menambah kosakata. Misalnya seperti permainan tentang hewan dapat melatih pemahaman tentang konsep hewan dan dapat menambah kosakata terkait nama-nama hewan. Setelah anak memiliki banyak kosakata, permainan edukasi dapat membantu untuk melatih merangkai kata dan dapat melatih pemahaman tentang kata-

kata yang sulit dan kompleks. Permainan edukasi juga dapat menambah pengetahuan tentang apa saja yang ada di dunia ini.

e. Music & Video

Pengaruh positif dari permainan musik dan video yaitu dapat melatih kreativitas anak. Musik juga dapat memberikan efek ketenangan pada anak. Selain itu anak dapat melatih daya ingatnya terkait musik.

f. Pretend Play

Dampak baik dari permainan pretend play atau permainan simulasi yaitu dapat membuat anak belajar untuk “berpura-pura”. Dari “berpura-pura” inilah anak dapat belajar tentang kehidupan sehari-hari dan belajar untuk menjalin pertemanan di kehidupan sehari-hari. Selain itu, anak juga dapat melatih kreativitas dan dapat melatih perencanaan serta pemecahan masalah.

Ditambahkan pula oleh Rizqina P. Ardiwijaya, M. Psi., Psi selaku Psikolog Anak dan Remaja, bahwa semua jenis permainan daring untuk anak memiliki dampak positif untuk fisik anak yaitu dapat melatih kecepatan tangan anak. Namun selain melatih kecepatan tangan, permainan daring tidak terlalu berdampak banyak bagi fisik atau perkembangan motorik anak. Anak menjadi sedikit kehilangan kesempatan untuk melatih motoriknya karena bermain melalui gawai hanya menggerakkan jari-jari tangan saja. Permainan daring lebih banyak berdampak baik bagi perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu, disarankan untuk tetap menyeimbangkan kegiatan lainnya selain bermain dengan gawai agar perkembangan motorik dan kognitifnya tetap seimbang.

Sedangkan permainan daring yang baik untuk anak usia 6-12 tahun, menurut Rizqina P. Ardiwijaya, M. Psi., Psi. lagi adalah sebagai berikut:

1. Untuk permainan action & adventure akan lebih baik jika memiliki fitur seperti gim Valorant, Mobile Legend dan Dota yang dapat bermain secara tim, karena akan lebih baik untuk melatih kerjasama tim dan berinteraksi sosial. Namun karena permainan tersebut bukanlah permainan yang dikategorikan untuk anak, sehingga jika anak ingin memainkan permainan tersebut maka anak harus didampingi.
2. Untuk permainan puzzle pada kategori brain game yang baik untuk anak usia 6-12 tahun yaitu puzzle yang memiliki banyak kepingan. Untuk bentuk puzzle nya sendiri tidak ada aturan yang baik seperti apa, bentuk apapun bisa dimainkan.
3. Untuk permainan creativity seperti permainan mewarnai, akan lebih baik jika memainkan yang memiliki fitur seperti sedang mewarnai dengan pensil warna secara langsung. Adanya fitur tersebut agar anak dapat belajar mengendalikan dan melatih ketekunan.
4. Untuk permainan edukasi, akan lebih baik jika ada fitur dua arah seperti live chat. Selain itu juga akan lebih baik jika permainan edukasi dapat membuat anak mendengarkan juga bukan hanya sekedar membaca, seperti bisa mendengarkan cara mengatakan suatu kosakata.
5. Untuk permainan jenis lainnya, semua akan lebih baik jika memainkan permainan yang memiliki fitur live chat yang dapat membuat anak bisa berinteraksi dengan orang lain..

Poin-poin yang telah diuraikan di atas kemudian diolah menjadi narasi di dalam desain buku cerita bergambar.

## Konsep Dasar Perancangan



Sebelum mendesain buku cerita bergambar, peneliti melakukan analisis khalayak terlebih dulu. Menurut Nasrullah (2019:64), khalayak memiliki peran sebagai sasaran publikasi media, target dari pemasaran suatu media, dan berperan dalam menentukan media yang akan digunakan dan manfaat apa yang akan didapatkan dari media tersebut.

Berikut merupakan hal-hal yang telah dipertimbangkan oleh peneliti dalam menganalisis khalayak untuk merancang buku cerita bergambar memilih permainan daring yang positif untuk anak, yaitu:

#### Segmentasi

1. Geografis, peneliti menentukan bahwa buku cerita bergambar ini diperuntukkan untuk masyarakat yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia, khususnya di Jabodetabek. Pemilihan segmentasi geografis tersebut karena mayoritas pengguna permainan daring di Indonesia terbesar yaitu di kota-kota besar.

2. Demografis

Untuk segmentasi demografis, peneliti menentukan batasan khalayak dengan kriteria sebagai berikut:

- |                                |                                |
|--------------------------------|--------------------------------|
| a. Usia                        | : 6-12 Tahun                   |
| b. Status Ekonomi Sosial (SES) | : Menengah dan menengah keatas |
| c. Jenis kelamin               | : Perempuan dan laki-laki      |
| d. Pendidikan                  | : SD                           |
| e. Pekerjaan                   | : Pelajar                      |

Dengan diberikan uraian pendapat dari variabel tersebut, setiap rentang usia, status ekonomi sosial, jenis kelamin, pendidikan dan pekerjaan memiliki karakteristik khusus seperti wawasan, kebiasaan, selera visual, bahasa dan lain sebagainya yang akan mempengaruhi minat/daya tarik terhadap media atau desain yang dibuat.

3. Psikografis

Untuk segmentasi psikografisnya, peneliti menargetkan buku cerita bergambar ini untuk anak-anak yang memiliki minat membaca serta memiliki kegemaran bermain permainan daring atau ketertarikan terhadap permainan daring.

#### Targeting

1. Target Primer

Target utama dari buku cerita bergambar ini yaitu ditujukan untuk anak-anak berusia 6-12 tahun yang sedang menempuh pendidikan SD, dan memiliki kegemaran bermain permainan daring. Menurut Trimansyah (2020:21), perancangan buku anak tidak dapat dipisahkan dari pengetahuan tentang tumbuh kembang anak. Usia 6-7 tahun merupakan usia pembaca awal yang cocok untuk membaca buku cerita bergambar yang memiliki satu cerita utuh. Begitu juga dengan anak 8-9 dan lebih dari 9 tahun yang sudah dapat membaca buku dengan satu cerita utuh.

2. Target Sekunder

Target sekunder dari buku cerita bergambar ini adalah orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun. Hal ini karena orang tua memiliki peran yang penting dalam menentukan bacaan untuk anaknya.

3. Positioning

Buku cerita bergambar ini dirancang untuk mengedukasi anak-anak serta para orang tua untuk dapat memilih permainan daring yang positif untuk anak dalam upaya menghindari dampak negatif permainan daring dan mengubah persepsi orang tua terhadap permainan daring bahwa permainan daring tidak selalu berdampak buruk.

### Konsep Media

Buku cerita bergambar merupakan buku yang menyuguhkan cerita dengan menggunakan gambar. Dalam buku cerita bergambar, cerita maupun gambar memiliki fungsi untuk menyampaikan kisah sehingga kedua aspek itu hadir sama kuat untuk saling mengisi dan menjelaskan. Berikut penjabaran konsep medianya:

#### Judul Media

Dalam perancangan buku cerita bergambar memilih permainan daring yang positif untuk anak ini, peneliti menentukan judul yaitu “Ayo Memilih Game Online yang Positif”. Pemilihan judul ini dilakukan dengan beberapa alasan yaitu agar judul menjadi lebih mudah dipahami karena menggunakan kata “ayo” yang mengajak dan menggunakan kata “game online” karena kata tersebut lebih familiar.

#### Deskripsi Ukuran dan Bentuk Buku

Buku cerita bergambar “Ayo Memilih Game Online yang Positif” ini akan dibuat dengan ukuran 23x23 cm (berbentuk persegi). Buku cerita bergambar ini akan dibuat dengan memiliki 44 halaman.

### Konsep Cerita

Buku cerita bergambar “Ayo Memilih Game Online yang Positif” ini berisi informasi tentang permainan daring yang positif untuk anak dan waktu yang baik untuk bermain permainan daring. Konsep cerita yang telah dibuat oleh peneliti berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan untuk buku cerita bergambar ini yaitu:

1. Tokoh, buku cerita bergambar ini, memiliki beberapa tokoh yaitu:
  - a. Dodo, anak laki-laki yang gemar bermain gim.
  - b. Riri, kakak perempuan Dodo.
  - c. Ibu
  - d. Ayah, yang akan menjelaskan dampak positif dari berbagai jenis permainan daring.

2. Sinopsis

Dodo adalah seorang anak laki-laki yang suka bermain game online. Setiap hari, Dodo selalu bermain game online di rumahnya. Kakak perempuan Dodo yaitu Riri, selalu mengamati Dodo yang terlihat sibuk dengan smartphonanya setiap hari. Hingga akhirnya Riri menegur dan mengadukan Dodo ke Ibunya. Lalu, apakah yang akan terjadi pada Dodo? Apakah Dodo akan dimarahi Ibunya?

3. Alur dan Latar

- a. Pembuka

Pada bagian pembuka berisi tentang Dodo (seorang anak laki-laki di usia 7 tahun) yang sedang bermain gim. Setiap hari Dodo bermain gim yang berbeda-beda. Kemudian Riri, kakak perempuan Dodo (anak perempuan di usia 9 tahun) mengamati Dodo yang setiap hari bermain gim. Lalu Riri pun menegur Dodo dengan bertanya mengapa bermain gim terus menerus dan melaporkan apa yang dilakukan Dodo setiap hari



kepada ibunya yang sedang memasak di dapur. Setelah mendengarkan Riri, ibu bersama Riri menghampiri Dodo dan ibu menegur Dodo. Untuk bagian pembuka ini, menggunakan 2 latar yaitu ruang keluarga dan juga ruang dapur.

b. Isi

Pada bagian isi berisi tentang Ayah yang pulang bekerja, melihat Dodo yang bersedih sedang ditegur oleh ibunya. Lalu Ayah bertanya tentang situasi yang terjadi, dan Ibu pun menjelaskan dan melaporkan Dodo yang bermain gim terus menerus. Kemudian Ayah pun menenangkan Dodo yang bersedih dan Ibu yang menegur Dodo. Setelah itu, Ayah menjelaskan kepada Ibu, dan kedua anaknya bahwa bermain gim tidak selalu berdampak buruk. Pada bagian ini adalah bagian ini dimana sang Ayah menjelaskan tentang pengaruh-pengaruh positif permainan daring bagi anak berdasarkan jenis atau kategori permainannya. Kemudian Ayah menjelaskan juga cara mencegah dampak negatif permainan daring. Lalu Ayah juga menjelaskan permainan daring seperti apa yang baik untuk anak dan waktu yang baik untuk bermain permainan daring. Untuk penggunaan latar tempat pada bagian isi yaitu berada di ruang keluarga.

c. Penutup

Pada bagian penutup ini berisi tentang ayah yang sudah selesai menjelaskan. Riri lalu memarahi Dodo dan mengingatkan agar tidak berlebihan bermain permainan daring. Ayah pun tertawa dan menasehati Dodo agar tidak sampai lupa waktu ketika bermain gim. Kemudian ditutup dengan Dodo dan Riri yang bermain gim bersama. Untuk penggunaan latar tempat pada bagian isi yaitu berada di ruang keluarga.

d. Deskripsi Perencanaan Publikasi dan Distribusi

Untuk perencanaan publikasi dan distribusi, buku cerita bergambar ini akan disebarluaskan melalui toko buku yang ada di Jabodetabek, namun juga ada pertimbangan untuk menyebarluaskan hingga ke kota-kota besar lainnya di Indonesia agar pengaruh dari buku cerita bergambar ini bisa meluas sehingga dapat mengedukasi anak-anak dan para orang tua di banyak wilayah. Selain di toko buku, buku cerita bergambar ini direncanakan juga untuk di jual online di platform e-commerce seperti Shopee dan Tokopedia karena saat ini masyarakat Indonesia lebih gemar berbelanja online.

### Konsep Desain Komunikasi Visual

Elemen-elemen visual yang diterapkan dalam buku cerita bergambar ini sebagai berikut:

#### *Gaya Ilustrasi*

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi kartun. Menurut Soedarso (2014:566), ilustrasi kartun merupakan gambar yang disajikan dengan bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Ilustrasi kartun biasanya banyak digunakan untuk majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.



Gambar 1. Gaya Ilustrasi Kartun  
(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/332492384997927933/>)

### Tipografi

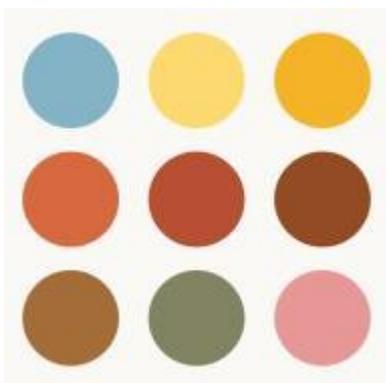
Untuk tipografi, peneliti menggunakan jenis font sans-serif. Sans serif merupakan jenis huruf yang tidak memiliki sirip. Huruf sans serif memiliki sifat streamline, fungsional, dan kontemporer (Kusrianto, 2010:50). Font yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini yaitu font Fredoka One untuk teks judul dan font Warung Kopi untuk body text.



Gambar 2. Font Warung Kopi  
(Sumber: <http://www.dafont.com>)

### Warna

Warna-warna yang digunakan adalah warna panas (warm color) seperti warna merah, jingga, dan kuning. Alasan pemilihan warna panas karena menurut Anggraini & Nathalia (2014:38), warna kuning melambangkan optimisme dan kegembiraan. Lalu warna jingga merupakan warna yang melambangkan keceriaan, kehangatan dan semangat. Sedangkan warna merah juga melambangkan semangat, namun juga melambangkan agresivitas. Salah satu dampak negatif game online adalah agresivitas. Namun dengan penggabungan warna merah dengan warna kuning dan jingga diharapkan agar buku cerita bergambar ini menjadi lebih hangat dan positif.



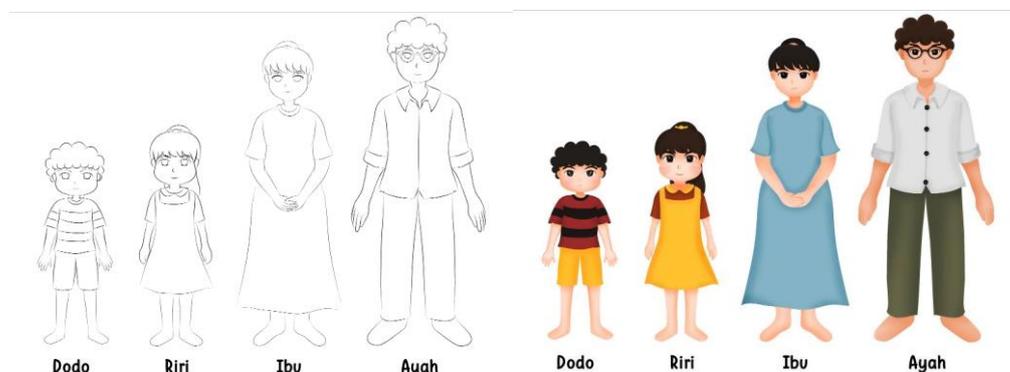
Gambar 3. Warm Color

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/40673202875353078/>)

### Perancangan Media

#### 1. Desain Karakter

Dalam perancangan buku cerita bergambar, perlu diciptakan visualisasi tokoh karakter. Dalam menciptakan karakter visual, ada beberapa komponen yang harus dipertimbangkan. Komponen tersebut yaitu gender, ras, keunikan pada penampilannya, menjaga kesederhanaan dalam bentuk yang rumit, dan perlu menciptakan karakter yang mudah diingat dan diidentifikasi saat audiens melihat karakter tersebut (Saptodewo, 2016:31). Dalam perancangan buku cerita bergambar ini, peneliti menentukan tokoh utama cerita ini adalah seorang laki-laki berusia 7 tahun yang gemar bermain permainan daring. Pemilihan tokoh utama laki-laki ini didasari karena anak laki-laki cenderung menyukai permainan daring.



Gambar 4. Desain Karakter

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Nama yang peneliti tentukan untuk tokoh utama laki-laki dalam buku cerita bergambar ini adalah Dodo. Selain tokoh Dodo, ada tokoh lain yaitu kakak perempuan Dodo yang bernama Riri. Pemilihan nama Dodo dan Riri yang sederhana bertujuan agar nama tokoh mudah diingat oleh pembacanya. Lalu kemudian ada Ayah yang memberikan penjelasan terkait permainan daring, dan juga ada tokoh Ibu.

#### 2. Tata Letak

Dalam proses pembuatan gambar, peneliti membuat terlebih dahulu sketsa kasar menggunakan pensil dan drawing pen diatas kertas yang sudah diatur menjadi ukuran

persegi untuk tiap halamannya untuk memudahkan peneliti dalam proses pembuatan layout buku dan pewarnaan setiap halamannya. Menurut Maharsi (2016:81), layout ilustrasi buku anak seperti buku cerita bergambar memiliki pola yang bermacam-macam namun pada umumnya bentuk tata letaknya seragam. Halaman satu akan berkaitan dengan halaman selanjutnya, sehingga kedua halaman menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan. Halaman yang berkaitan ini menjadikan ilustrasinya juga menjadi saling bersambungan. Dalam menentukan layout buku cerita bergambar, peneliti menggunakan sistem grid untuk menentukan tata letak tulisan dan ilustrasi. Sistem grid berperan untuk membantu desainer untuk menjaga keteraturan desain. Sistem grid dapat menciptakan keharmonisan visual. Sistem grid memberikan fasilitas untuk berkreaitivitas dengan menyediakan kerangka bekerja (Anggraini & Nathalia, 2014:78).



Gambar 5. Sketsa Tata Letak  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

### Hasil Perancangan

Desain buku cerita bergambar, secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

#### Spesifikasi Teknis Media

- Judul Buku : Ayo Memilih Game Online yang Positif
- Ukuran Buku : 23 cm x 23 cm portrait
- Jumlah Halaman : 44 halaman
- Material : Hardcover + Art Paper 150 gram (isi buku)
- Teknik Cetak : Digital Printing



Gambar 6. Mock Up  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

*Skala Gambar Hasil Perancangan*

Buku cerita bergambar “Ayo Memilih Game Online yang Positif” ini dibuat dengan ukuran asli 23 cm x 23 cm berbentuk persegi berorientasi portrait. Untuk tampilan hasil perancangan ini akan ditampilkan dalam skala 1 : 4,18 dari ukuran sebenarnya.

*Hasil Desain Buku Cerita Bergambar*

1. Bagian Awal

Pada bagian awal buku cerita bergambar “Ayo Memilih Game Online yang Positif” ini berupa sampul buku yang menampilkan ilustrasi karakter utama yang sedang bermain gim dengan smartphone nya dengan latar di ruang keluarga.



Gambar 7. Sampul depan  
 (Sumber:Dokumen Pribadi, 2021)

2. Bagian Isi

Isi dari buku cerita bergambar “Ayo Memilih Game Online yang Positif” yaitu menceritakan tentang Dodo yang selalu bermain permainan daring hingga ia mendapatkan teguran dari kakak dan ibu nya. Karena Dodo bersedih telah dimarahi Ibunya, Ayah Dodo menenangkan dan mejelaskan kepada Dodo, Ibu dan Kakak Dodo tentang dampak positif, permainan daring yang baik untuk dimainkan, dan waktu terbaik untuk bermain permainan daring. Untuk informasi tentang penjelasan Ayah Dodo dikemas dengan desain seperti infografis “tahukah kamu”.





Gambar 8. Halaman Desain Isi  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

### 3. Bagian Penutup

Sampul belakang dari buku cerita bergambar "Ayo Memilih Game Online yang Positif" memuat sinopsis cerita.



Gambar 9. Sampul Belakang  
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Demikian hasil desain buku cerita bergambar dalam penelitian ini.

## Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan untuk merancang buku cerita bergambar "Ayo Memilih Game Online yang Positif" dapat ditarik simpulan, banyak masyarakat Indonesia yang gemar bermain gim, termasuk anak-anak. Namun permainan daring memiliki berbagai dampak negatif bagi pemain yang memainkannya secara berlebihan. Beberapa cara mencegah agar anak terhindar dari kecanduan gim dan dampak negatif lainnya yaitu dengan mencari kegiatan lain yang dapat mengalihkan perhatiannya dan juga memilih permainan daring baik untuk anak. Membaca buku dapat menjadi salah satu kegiatan yang dapat dilakukan anak. Oleh karena itu buku cerita bergambar menjadi media yang cocok untuk mengemas informasi tentang

permainan daring yang positif untuk anak. Selain anak dapat melakukan aktivitas lain dengan membaca, anak juga bisa mendapatkan pengetahuan tentang permainan daring yang positif.

Buku cerita bergambar memang cocok untuk anak-anak usia 6-12 tahun karena merupakan kategori usia yang cocok untuk membaca buku cerita yang memiliki satu cerita utuh. Selain itu, biasanya buku cerita bergambar dikemas dengan ilustrasi kartun yang umumnya disukai anak-anak. Oleh karena itu, buku cerita bergambar ini dikemas dengan ilustrasi kartun yang menggunakan warna warm seperti merah, kuning dan jingga untuk meningkatkan minat membaca anak. Warna warm ini digunakan dengan tujuan untuk memberikan kesan hangat, ceria, semangat dan positif. Tipografi yang ditampilkan menggunakan font yang tidak formal namun tetap bisa terbaca dengan baik. Teks yang ditampilkan juga tidak dibuat terlalu banyak di setiap halamannya agar anak tidak bosan. Selain itu, buku cerita bergambar ini juga memuat layout infografis “tahukah kamu” sehingga desain layout-nya tidak monoton.

## Daftar Pustaka

- Ambrose, G., & Harris, P. (2018). *Layout for graphic designer. 3rd ed.* London: Bloomsbury Visual Arts.
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain komunikasi visual: Dasar-dasar panduan untuk pemula.* Bandung: Nuansa Cendikia.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020). Laporan survei internet APJII 2019-2020 (Q2). Diakses dari <https://apjii.or.id/survei2019x/download/yBFPnj046EstevChVAgGIX3MqZ1ar2>
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan game.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Khabib, E. M. (2020). *Online game for your better English.* Yogyakarta: Noktah.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2021). *Survei pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan sistem penilaian jarak jauh berbasis pengaduan KPAI.* Diakses dari <https://bankdata.kpai.go.id/Infografis/Survei-Pelaksanaan-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Pjj-Dan-Sistem-Penilaian-Jarak-Jauh-Berbasis-Pengaduan-Kpai>
- Kurnia, S. S. (2010). *Menulis ilmiah: Metode penelitian kualitatif (Edisi ke-2).* Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi.* Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Nasrullah, R. (2019). *Teori dan riset khalayak media.* Jakarta: Kencana.
- Nurdiani, Y. S. (2016). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. (*Skripsi*). Universitas Pasundan, Bandung.
- Rini, A. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online pada anak.* Jakarta: Pustaka Mina.
- Saptodewo, F. (2016). Perancangan karakter Wayang Tetuka untuk lanjutan cerita saat ke luar dari Kawah Candradimuka. *Jurnal Desain*, 4(1), hlm. 29–37.
- Soedarso, N. (2014). Perancangan Buku Ilustrasi Perjalanan Mahapatih Gajah Mada. *HUMANIORA*, 5(2), hlm. 561–570.

- Sugiyanto, E. P., & Mulyono. (2021). Pengaruh terapi bermain game online terhadap tingkat stres anak usia sekolah dimasa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 4(3), hlm. 633–638.
- Suminar, D. R. (2019). *Psikologi bermain: Bermain & permainan bagi perkembangan anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Toha-Sarumpaet, R. K. (2010). *Pedoman penelitian sastra anak (Edisi Revisi)*. Yayasan Jakarta: Pustaka Obor Indonesia.
- Tridhonanto, A., & Beranda Agency. (2011). *Optimalkan potensi anak dengan game*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan penulisan buku cerita anak*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.

