

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI PENGENALAN KUMBANG TANDUK PADA ANAK

Mutiara Aisah Istiqomah, Yayah Rukiah^{*)}, Widya Nuriyanti.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI,
Jl. Nangka Raya No. 58 C, Tanjung Barat, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12530

*Penulis korespondensi: Yayah Rukiah, rukiah.yayah13@gmail.com, Jakarta Selatan. Indonesia

Abstrak: Tujuan penelitian ini, untuk merancang buku cerita bergambar tentang kumbang tanduk yang berjudul *Yuk! Mengenal Kumbang Tanduk* yang dapat memberikan pengetahuan baru kepada anak-anak. Buku cerita bergambar dirancang dengan cerita yang mudah dimengerti oleh anak-anak dan ilustrasi yang ditampilkan dibuat dengan warna yang menarik agar saat dibaca anak tidak merasa bosan. Perancang buku cerita bergambar ini merupakan media yang cukup penting di tengah kemajuan teknologi, anak-anak yang sudah lebih banyak menggunakan *gadget* ketimbang membaca buku menjadikan media buku menjadi tidak cukup terkenal. Dan oleh karena itu dengan adanya media buku cerita bergambar ini anak-anak diharapkan dapat lebih aktif dan kembali membaca buku, selain itu dengan membaca buku dapat membantu daya imajinasi anak agar menjadi lebih ekspresif pada lingkungan di sekitarnya. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif atau menggunakan metode dengan cara mengumpulkan data-data terkait yang berasal dari observasi melalui buku, jurnal dan juga artikel, lalu mendapatkan data melalui wawancara narasumber. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa kumbang tanduk bukan hanya sebuah serangga, namun kumbang tanduk memiliki peran dalam ekosistem tumbuhan. Tapi banyak yang mengira jika kumbang hanyalah hama bagi tumbuhan, maka dari itu buku cerita gambar ini dirancang untuk anak-anak agar dapat mengenal kumbang tanduk agar dapat mengubah pemikiran anak-anak sejak usia dini.

Kata Kunci: Kumbang Tanduk, media, pengenalan, buku cerita bergambar.

Abstract: *The purpose of this study, to design a picture story book about horned beetles entitled Yuk! Getting to Know Horned Beetles that can provide new knowledge to children. Picture storybooks are designed with stories that are easily understood by children and the illustrations displayed are made with attractive colors so that when reading children do not feel bored. The designer of this illustrated storybook is a medium that is quite important in the midst of technological advances, children who have used gadgets more than reading books make book media not popular enough. And therefore with this picture storybook media, children are expected to be more active and return to reading books, besides that reading books can help children's imagination to be more expressive in the surrounding environment. The research method used is descriptive qualitative method. Descriptive qualitative method or using a method by collecting related data derived from observations through books, journals and articles, then obtaining data through resource person interviews. The results of data collection show that the horned beetle is not just an insect, but the horned beetle has a role in the plant ecosystem. But many think that beetles are just pests for plants, so this picture storybook is designed for children to get to know horned beetles in order to change children's minds.*

Keywords: *Horned Beetle, media, recognition, picture storybook.*

Pendahuluan

Kumbang tanduk sudah ada sejak dahulu kala dan memiliki ciri khas tanduk yang panjang. Fosil kumbang tanduk ditemukan di dalam formasi batuan yang berusia lebih dari 40 juta tahun (Saraswati, 2023, h.1). Berdasarkan hasil wawancara dengan Dr. Siska Efendi selaku tenaga pendidik Departemen Budidaya Perkebunan di Universitas Andalas (9 Januari 2024) diketahui bahwa kumbang tanduk dideskripsikan oleh Carl Linnaeus pada tahun 1758, namun informasi tentang kapan serangga pertama ditemukan tidak tersedia dan kumbang tanduk merupakan serangga endemik di Asia Selatan dan Tenggara yang kini telah menyebar ke wilayah lain dunia dengan total 20 (dua puluh) meliputi kawasan Asia dan *Oceanian*. Dengan adanya bukti tersebut menunjukkan bahwa kumbang tanduk telah hidup berdampingan bersama manusia.

Dr. Siska Efendi menambahkan bahwa nama umum yang tepat ialah kumbang badak, namun di Indonesia penyebutannya cukup beragam yaitu kumbang tanduk, kumbang nyiur dan kumbang badak. Kumbang tanduk merupakan serangga yang tersebar di seluruh ekosistem dunia, termasuk di Indonesia. Siklus kehidupan dari kumbang tanduk bergantung kepada habitat dan lingkungan yang ditempati. Dr. Siska Efendi menambahkan, fase perkembangan kumbang tanduk yang membutuhkan lingkungan lembab adalah pradewasa, jika kondisi lingkungan tidak sesuai akan mengakibatkan gangguan pada perkembangan kumbang. Kelembaban yang tinggi membantu kumbang menjaga keseimbangan cairan tubuh, lain halnya di lingkungan kering kumbang akan mengalami dehidrasi yang dapat mempengaruhi fungsi tubuhnya hingga dapat berakibat fatal. Batang kelapa sawit sisa *replanting* yang masih tegak dan membusuk menjadi habitat yang cocok untuk stadia telur, larva, dan pupa (Efendi, 2022, h.150).

Dalam ekosistem kehidupan, larva kumbang tanduk memiliki peran sebagai dekomposer beberapa bahan organik, dengan mengomsumsi bahan organik yang sudah membusuk. Kumbang tanduk memiliki fungsi sebagai pengurai materi organik tanah yang dihasilkan oleh tinja satwa liar yang berada di hutan (Manurung, Mahrus, dan Lestari, 2023, h.8). Kayu lapuk atau mati, tumbuhan busuk dan bahan organik lainnya yang membusuk merupakan makanan alami larva dan kumbang tanduk dewasa, hal itu dapat membantu mengembalikan nutrisi ke tanah agar siklus tanaman hidup dapat tetap terjaga dan tanah menjadi subur. Selain sebagai dekomposer, larva kumbang tanduk merupakan bagian dari rantai makanan yang menjadi sumber makanan bagi predator seperti burung dan serangga pemangsa lainnya. Sebagai serangga, kumbang tanduk juga tidak lepas dari sasaran pemangsa lain, seperti mamalia dan juga burung. Tanpa kumbang tanduk, keseimbangan ekosistem dalam kehidupan akan sulit dilakukan karena akan ada banyak hama yang mengganggu dan dapat mempengaruhi kehidupan makhluk hidup lainnya seperti manusia.

Penelitian kumbang tanduk memberikan wawasan terhadap evolusi, adaptasi dan ekologi. Penelitian dilakukan untuk mengetahui cara hidup kumbang tanduk yaitu, kegunaan tanduk, perilaku dan juga perkembangan biakannya. Selain menarik perhatian, kumbang tanduk juga membuat para kolektor tertarik dikarenakan keunikan bentuknya yang memiliki tanduk yang besar dan cukup mencolok, kumbang tanduk sendiri bahkan memiliki harga yang cukup fantastis di pasar kolektor.

Peran kumbang tanduk sebagai penyeimbang ekosistem lingkungan hanya diketahui oleh sebagian orang, banyak masyarakat menganggap bahwa kumbang tanduk merupakan sebuah hama yang merusak tumbuhan, yaitu hama di perkebunan kelapa sawit. Menurut Handayani dkk (dalam Hardiansyah dkk, 2022, h.2) *Oryctes rhinoceros* dikenal sebagai hama pengerek pucuk kelapa sawit dengan kemudian menghisap cairan serta melubangi pelepah daun, batang dan buah.

Beralih dari kumbang tanduk sebagai hama, saat ini industri telah menunjukkan potensi yang dapat diberikan oleh serangga tersebut. Dengan menggunakan sekresi sebagai sumber bahan kimia yang dapat digunakan sebagai kosmetik dan obat-obatan, karena dari penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa zat kimia yang terkandung pada tubuh kumbang tanduk di antaranya memiliki sifat antibakteri, antioksidan dan anti-inflamasi (Saraswati, 2023, h.1).

Saat ini kumbang tanduk lebih dikenal sebagai serangga kecil biasa oleh anak-anak, bahkan ada yang tidak mengetahui kumbang tanduk dan terlebih dengan adanya pernyataan bahwa kumbang tanduk adalah hama perusak tanaman. Anak-anak lebih menyukai permainan *digital* seperti *video game/game online* yang lebih interaktif dan menarik perhatian anak-anak, hal itu membuat perilaku anak-anak terhadap lingkungan di sekitarnya tidak dipedulikan. Menurut Arif dkk (dalam Agustina dkk, 2022, h.2) dampak penggunaan *gadget* dapat memudahkan karakter anak-anak terhadap lingkungan di sekitarnya dan akan berpengaruh pada proses perkembangan sosial anak, apalagi anak-anak di usia 6-12 tahun yang merupakan tahap penanaman karakter peduli.

Menggunakan media visual untuk memberikan edukasi seperti cerita bergambar dapat memberikan dampak rasa ingin tahu anak-anak pada usia 7 hingga 12 tahun. Buku cerita bergambar merupakan salah satu alat bantu berbentuk visual yang penting dan dapat diakses anak serta dapat memberikan kesempatan anak untuk mengeksplorasi pengalaman pribadi dan memahami nilai-nilai yang terkandung dalam keluarga maupun sosial (Kervin dan Mantei, 2014, h.76).

Pada penelitian sebelumnya kumbang tanduk atau kumbang badak dijadikan inspirasi untuk menciptakan suatu karya lukisan karena keunikan visual dan makna simbolis serangga. Melalui pendekatan realisme, karya-karya yang dihasilkan menampilkan detail anatomi, tekstur, dan warna kumbang badak secara akurat dan estetik, sehingga mampu menghadirkan representasi visual yang kuat dan menggugah. Selain aspek keindahan, lukisan-lukisan ini juga memuat pesan konservasi dan nilai budaya, menjadikan kumbang badak bukan hanya objek biologis, tetapi juga simbol filosofi kekuatan dan ketahanan. Dengan demikian, karya seni ini tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi artistik, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan reflektif bagi masyarakat dalam memahami pentingnya pelestarian keanekaragaman hayati lokal (Umri & Muslim, 2025, h. 224).

Buku cerita bergambar merupakan solusi yang akan digunakan dalam menyelesaikan permasalahan kumbang tanduk di kalangan anak-anak, kebanyakan anak-anak saat ini lebih menyukai bermain *gadget* dan bermain *game online* sehingga pengetahuan tentang makhluk hidup seperti kumbang tanduk tidak menarik. Buku cerita bergambar berjudul *Yuk! Mengenal Kumbang Tanduk*, di dalam perancangan media akan membahas mengenai sejarah kumbang tanduk dan terdapat dua tokoh utama di dalamnya yang nantinya akan saling berpendapat mengenai kumbang tanduk.

Konsep Media

Media yang akan digunakan pada untuk perancangan ini adalah buku cerita bergambar. Dalam perancangannya, isi dari buku cerita bergambar akan dibuat secara ringan dan sederhana agar khalayak yang dituju dapat dengan mudah memahaminya. Di dalamnya terdapat bentuk visual berupa ilustrasi, ada percakapan antara anak-anak dan juga diberikan informasi mengenai objek yang dibahas yaitu kumbang tanduk. Berikut ini adalah langkah-langkah atau proses perancangan media buku cerita bergambar, antara lain sebagai berikut:



Judul Media

Judul media buku cerita bergambar yang dirancang adalah Yuk! Mengenal Kumbang Tanduk. Pemilihan judul diambil dari objek yang digunakan yaitu kumbang tanduk, selain itu khalayak yang dituju adalah anak-anak maka pengambilan judul media menggunakan bahasa yang ekspresif dan memiliki kalimat mengajak untuk mencari tahu informasi mengenai kumbang tanduk.

Deskripsi Media

Media yang akan dirancang adalah buku cerita bergambar *full color (digital painting)* 49 halaman (termasuk halaman awal dan penutup) dengan ukuran lebar 18 cm dan panjang 23 cm, menggunakan kertas *art paper* 140gsm dan *finishing* jilid *art carton* 310gsm laminasi *glossy*.

Alur Informasi

Alur cerita dari media buku cerita bergambar ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengenalan Tokoh

Di dalam pengenalan tokoh akan diperankan oleh 2 karakter yang menjadi bagian dari dalam cerita. Pengenalan tokoh tersebut diawali oleh Karin tokoh perempuan yang memiliki hobi membaca buku, lalu Andy anak laki-laki yang jahil dan memiliki rasa keingin tahun yang tinggi.

2. Pengenalan Kumbang Tanduk

Pengenalan kumbang tanduk ini diawali oleh perselisihan oleh kedua tokoh dikarenakan kumbang tanduk yang memiliki peran baik dan buruk.

3. Sejarah Kumbang Tanduk

Alur selanjutnya adalah sejarah kumbang tanduk, penjelasan sejarah akan dijelaskan oleh Karin yang mendapat informasi berasal dari buku yang diberikan oleh ibunya.

4. Positif Negatif Kumbang dan Perannya

Alur ini akan berisi mengenai Andy yang mulai mengerti dengan peran kumbang tanduk. Selain itu Andy akan mulai memahami bahwa kumbang tanduk tidak selamanya menjadi serangga yang merugikan.

5. Ending

Alur ini merupakan alur terakhir dari buku cerita bergambar. Di dalam alur tersebut Karin dan Andy akan membaca buku bersama sambil tertawa riang.

Perencanaan Tempat

Media buku cerita bergambar ini akan ditempatkan di sekolah SD/ sederajat, perpustakaan anak dan ruang publik atau taman baca umum yang menyediakan ruang untuk anak. Media hasil perancangan juga akan dipublikasikan melalui media sosial seperti *instagram* dan *twitter*. Buku akan didistribusikan ke toko-toko buku kota besar dan juga lembaga yang menaungi perpustakaan, lalu pada media sosial buku-buku akan diterbitkan secara *digital* dan orangtua atau orang dewasa akan memberikan anak-anak edukasi dengan membeli buku atau membaca melalui gadget agar anak-anak tahu bahwa bukan hanya *game* yang ada pada *gadget* tapi juga terdapat ilmu pengetahuan yang berguna.

Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan buku cerita bergambar ini adalah gaya kartun yang *simple* agar anak-anak menyukainya dan mudah dipahami, seperti terlihat pada gambar 3. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang di desain untuk mempengaruhi opini masyarakat (Sukanta, Ahmad, dan Asiyah, 2017, h. 24).



Gambar 3

Gaya Ilustrasi

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Skema Warna

Skema warna yang digunakan pada buku cerita bergambar ini adalah coklat, biru dan pink. Pemilihan warna seperti pada gambar 4 didasarkan pada objek yang digunakan di dalam media, yaitu coklat untuk pewarnaan kumbang tanduk, biru untuk warna karakter anak laki-laki yang dapat melambangkan keharmonisan dan lapang, dan yang terakhir warna pink atau merah jambu untuk warna karakter anak perempuan yang memberikan energi hangat, komunikatif, aktif dan juga optimis. Warna memiliki pengaruh emosional yang kuat dan memiliki pengaruh besara terhadap *mood*, dan dapat mencerminkan ekspresi di dalamnya. Penggunaan gambar dalam kombinasi warna-warna yang terang akan sangat membantu dalam menarik perhatian peserta didik dan juga membantu anak memahami isi yang disampaikan (Amini dan Suyadi, 2020, h.119).



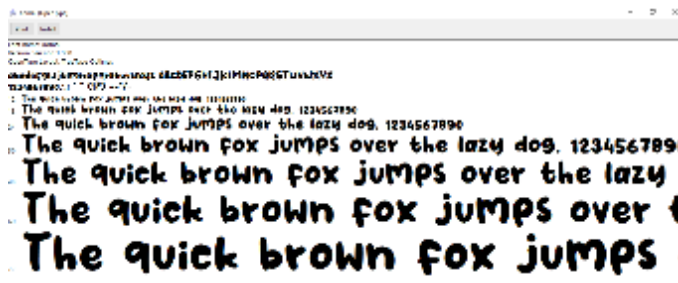
Gambar 4

Skema Warna

Sumber : Dokumen Pribadi 2024

Pemilihan Huruf

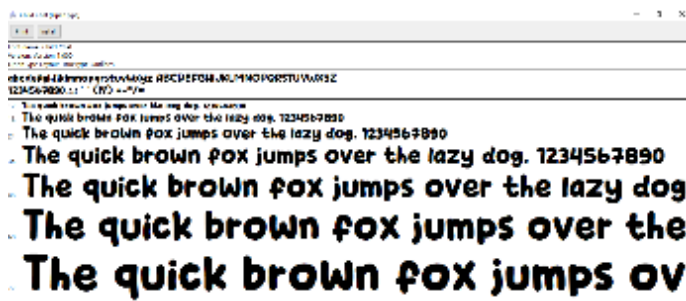
Dalam perancangan ini sangat membutuhkan tulisan untuk menjelaskan isi dari media atau gambar yang dibuat, oleh karena itu terdapat pemilihan tipografi. Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalinan pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman cetak. Huruf yang digunakan merupakan tipe tulisan tangan yang memiliki keunikan seperti tulisan anak-anak. Dengan menggunakan *font* tersebut anak-anak akan merasa senang membaca dan memahami bukunya. Tipografi dalam media komunikasi visual juga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sarana bahan ajar pada anak untuk mengenal huruf, belajar membaca, mengenal warna dan bentuk (Catherine R. A., dan Satriyadi, 2021, h.2). Buku ini menggunakan huruf Xomai seperti pada gambar 5 untuk teks isi, dan Child Chat seperti gambar 6 untuk teks judul pada cover.



Gambar 5

Font Xomai

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024



Gambar 6

Font Child Chat

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Alternatif Sampul Buku

Untuk buku cerita bergambar ini dibuat 2 alternatif sampul dengan menyesuaikan dengan target yang dituju yaitu anak-anak. Alternatif ini dapat dilihat pada gambar 7.





Gambar 7

Font Child Chat

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Desain Karakter

Desain karakter menjadi bagian paling penting dalam merancang sebuah cerita, desain tersebut berupa sebuah ilustrasi dan dapat memiliki banyak bentuk dimulai dari manusia, hewan, tumbuhan dan juga bentuk lainnya. Sebuah desain karakter ada sebagai hasil dari cerita, imana cerita tersebut akan menentukan kebutuhan dan penokohan dari karakter (Tillman dalam Yulianti, 2021, h. 67). Perlu diperhatikan dalam membuat karakter adalah membangun sifat karakter yang akan dibuat, yaitu seperti kepribadian, tempat tinggal, kebiasaan hingga asal-usul karakter. Salah satunya desain karakter di dalam buku cerita bergambar yang dirancang ini, terdapat dua karakter di dalamnya dan keduanya merupakan manusia.

Tokoh 1

1. Studi Referensi Karakter Tokoh 1

Karakter tokoh 1 merupakan anak perempuan bernama Karin dan menjadi karakter utama dalam buku cerita bergambar ini. Referensi yang digunakan adalah anak perempuan berambut pendek dan menggunakan pakaian *overall* seperti terlihat pada gambar 8.



Gambar 8

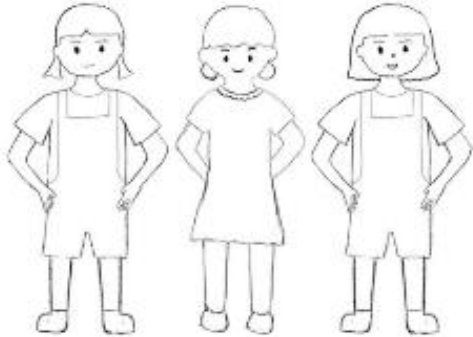
Studi Referensi Karakter Tokoh 1

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

2. Sketsa Alternatif Karakter Tokoh 1

Tokoh 1 memiliki desain alternatif sebelum menjadi karakter di dalam buku cerita. Desain pertama tokoh 1 digambarkan memiliki rambut yang diikat dua rendah menggunakan pakaian *overall*, desain kedua tokoh 1 memiliki rambut yang diikat 2 rendah dicepol menggunakan pakaian mini *dress* dan celana panjang, dan yang terakhir desain dari

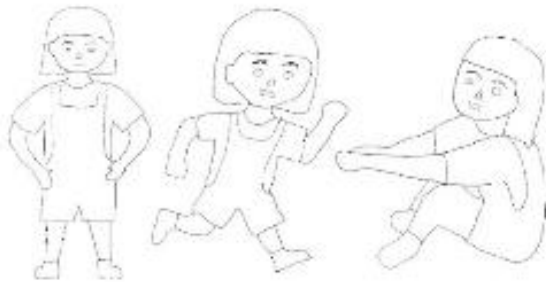
tokoh 1 memiliki penampilan rambut pendek bob dan menggunakan pakaian *overall*. Sketsa alternatif ini ditampilkan pada gambar 9.



Gambar 9
Sketsa Alternatif Tokoh 1
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

3. Sketsa Tampilan Karakter Terpilih

Setelah membuat karakter alternatif dan memilihnya, proses selanjutnya membuat sketsa pose untuk digunakan di dalam buku cerita nantinya. Sketsa karakter terpilih dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10
Sketsa Tampilan Karakter Terpilih
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

4. Digitalisasi Tampilan Karakter Terpilih

Setelah membuat sketsa pose, selanjutnya proses pewarnaan karakter terpilih yang dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11
Digitalisasi Tampilan Karakter Terpilih
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Tokoh 2

1. Studi Referensi Karakter Tokoh 2

Karakter tokoh 1 merupakan anak laki-laki bernama Andy dan menjadi karakter utama dalam buku cerita bergambar ini. Referensi yang digunakan pada karakter Andy adalah anak laki-laki berkulit gelap, memiliki rambut keriting pendek dan berpakaian menggunakan baju kaus pendek dan celana pendek yang terlihat pada gambar 12.



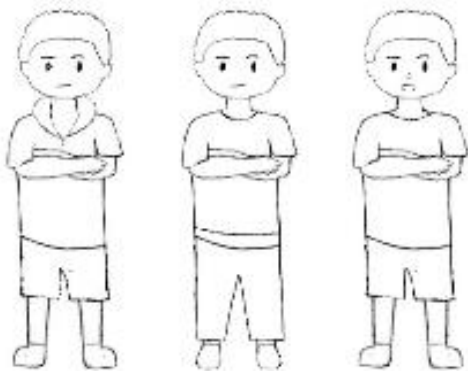
Gambar 12

Studi Referensi Karakter Tokoh 2

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

2. Sketsa Alternatif Karakter Tokoh 2

Tokoh 2 memiliki desain alternatif sebelum menjadi karakter di dalam buku cerita. Desain pertama tokoh 2 digambarkan memiliki rambut yang keriting pendek dan menggunakan *sweater* pendek, dan celana pendek, desain kedua dari tokoh 2 masih memiliki rambut keriting pendek dan menggunakan baju kaus pendek dan celana panjang, lalu desain terakhir dari tokoh 2 memiliki rambut keriting pendek, menggunakan kaus pendek dan juga celana pendek. Sketsa alternatif ini dapat dilihat pada gambar 13.



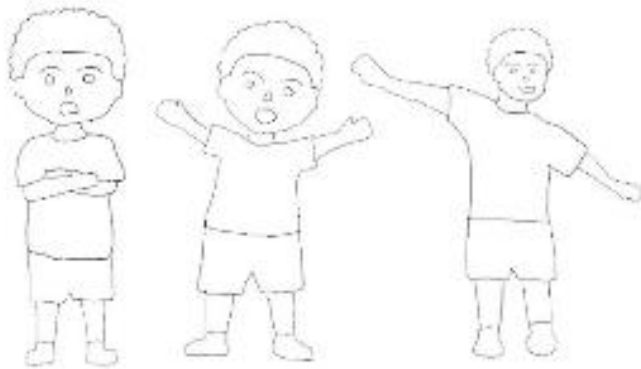
Gambar 13

Sketsa Alternatif Tokoh 2

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

3. Sketsa Tampilan Karakter Terpilih

Setelah membuat karakter alternatif dan memilihnya, proses selanjutnya membuat sketsa pose untuk digunakan di dalam buku cerita nantinya. Sketsa ditampilkan pada gambar 14.



Gambar 14
Sketsa Tampilan Karakter Terpilih
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

4. Digitalisasi Tampilan Karakter Terpilih

Setelah membuat sketsa pose, selanjutnya proses pewarnaan karakter terpilih yang terlihat pada gambar 15.



Gambar 15
Digitalisasi Tampilan Karakter Terpilih
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Sketsa Ilustrasi Cergam

Sebelum pewarnaan pada *layout*, dibuat sketsa gambar untuk memudahkan untuk memberikan Batasan warna. Tata letak dan sketsa ilustrasi dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16
Sketsa Ilustrasi Cergam
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

Pewarnaan (*Coloring*)

Sampai pada bagian penting dalam buku cerita bergambar, yaitu pewarnaan. Di dalam buku cerita untuk anak-anak, pewarnaan menjadi bagian paling penting untuk menambah daya tarik. Dalam pewarnaan tentunya perlu diperhatikan dalam memilih warna yang tepat agar kesan yang ingin ditimbulkan nanti tercapai. Pewarnaan ilustrasi dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17

Pewarnaan (*Coloring*)

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

Tampilan Tata Letak (*Layout*)

Di bawah ini adalah tampilan layout dengan menggunakan *grid system*, fungsi dari *grid system* ini untuk menciptakan keteraturan, konsistensi, dan efisiensi dalam tata letak elemen visual, batasan untuk area tulisan. Penataan letak teks dan gridnya ditampilkan pada gambar 18.



Gambar 18

Tampilan Tata Letak (*Layout*)

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2024

Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil dari perancangan media utama buku cerita bergambar, yang akan diperlihatkan ialah bagian awal, bagian yang mewakili isi dan penutup.

Bagian Awal

Berikut ini merupakan *cover* buku, halaman sampul dan halaman hak cipta yang sudah terpilih dan diberikan warna sesuai dengan skema warna yang ditentukan. Bagian awal ditampilkan pada gambar 19. Ada pula spesifikasi untuk *cover* buku:

1. Ukuran : 23 cm x 18 cm
2. Jenis Kertas (*cover*) : *Art Cartoon* 310gsm

3. Jenis Kertas (isi) : Art Paper 140gsm

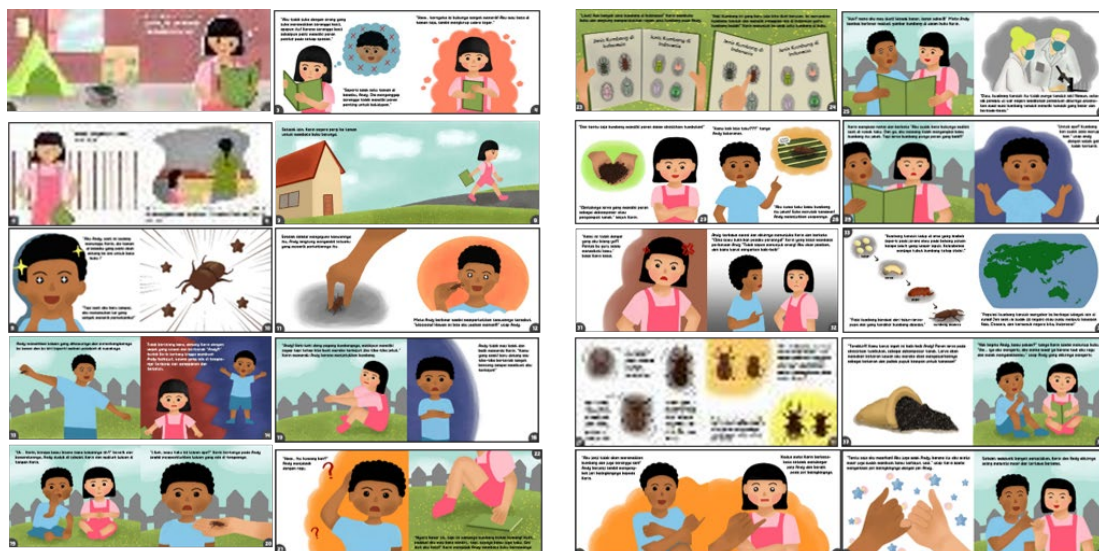


Gambar 19
Bagian Awal Perancangan Cover, halaman sampul dan halaman hak cipta
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Bagian Isi

Selanjutnya adalah bagian isi dari buku cerita bergambar, yang diperlihatkan seluruh isi dari buku mulai halaman 1 sampai halaman 42, seperti terlihat pada gambar 20. Berikut ini adalah spesifikasi dari isi buku:

1. Ukuran : 23 cm x 18 cm
2. Jenis Huruf : Child Chat
3. Ukuran Huruf : 20pt



Gambar 25
Bagian Isi Buku Cerita Bergambar
Sumber : Dokumen Pribadi, 2024



Bagian Penutup

Pada bagian penutup terdapat tentang penulis dan bagian belakang *cover* seperti terlihat pada gambar 21.



Gambar 21

Bagian Penutup Tentang Penulis dan Cover Belakang

Sumber : Dokumen Pribadi, 2024

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penulisan yang dilakukan dan dijelaskan di atas, maka disimpulkan hasil akhir tersebut dan dibuat solusi untuk permasalahan yang ada dari atas yaitu berupa sebuah rancangan buku cerita bergambar yang berjudul Yuk! Mengetahui Kumbang Tanduk. Buku cerita bergambar tersebut memiliki ukuran panjang 23cm x lebar 18cm, berisi sebanyak 49 halaman lalu *finishing* jilid *soft cover art carton* laminasi *glossy* dan kertas yang digunakan *art paper*. Penggunaan warna dalam buku cerita bergambar ini memiliki warna dominasi hijau yang menggambarkan rumput, lalu warna latar untuk isi buku cerita bergambar menggunakan warna-warna cerah dan juga terdapat warna gelap yang menyesuaikan dengan emosi tokoh. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun, gaya tersebut dapat mudah dimengerti oleh anak-anak usia sekolah dasar (SD), target *audiens* yang dituju adalah anak-anak yang tinggal di Jakarta dan memiliki ketertarikan akan buku dan juga cerita bergambar. Untuk dapat menemukan buku cerita bergambar tersebut, maka buku didistribusikan secara *offline* maupun *online*. Selain itu untuk membantu mempromosikan media utama yaitu buku cerita bergambar, maka dirancang media pendukung, *merchandise* dan juga pameran.

Kaitan bidang DKV sebagai bidang keilmuan dengan objek penelitian kumbang tanduk adalah sebagai media yang digunakan untuk berkomunikasi secara visual untuk menyampaikan pengetahuan mengenai kumbang tanduk yaitu kegunaan larva dalam ekosistem tumbuhan. Dalam proses penelitian ini, sebagai bentuk solusi dari permasalahan yang ada maka dirancangnya buku cerita bergambar yang berjudul Yuk! Mengetahui Kumbang Tanduk untuk *audiens* anak-anak usia 7-12 atau usia sekolah dasar (SD) agar anak-anak mengetahui bahwa kumbang bukan hanya serangga hama yang merugikan. Buku cerita bergambar memiliki ilustrasi kartun dan warna yang dapat menarik minat baca anak-anak.

Daftar Pustaka

Agustina, N. I., Ismaya, E. A., dan Pratiwi, I. A. (2022). Dampak penggunaan gadget terhadap karakter peduli sosial anak. *Jurnal Basicedu* 6(2):2547–55. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3/>.

- Amini, N., dan Suyadi. (2020). Media kartu kata bergambar dalam meningkatkan kemampuan kosakata anak usia dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 9(2):119–29. <https://core.ac.uk/download/pdf/356511218.pdf>.
- Catherine R. A., dan Satriyadi. (2021). *Pemanfaatan tipografi untuk anak usia dini melalui media komunikasi visual*. Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassa 1. https://www.academia.edu/download/67403792/PEMANFAATKAN_TIPOGRAFI_UNTUK_ANAK_USIA_DINI_MELALUI_MEDIA_KOMUNIKASI_VISUAL.pdf.
- Efendi, S. (2022). Aplikasi pengelolaan hama terpadu kumbang tanduk (*oryctes rhinoceros* l.) pada kelapa sawit di nagari giri maju kabupaten pasaman barat. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS* 4(3):149–59. <https://hilirasi.lppm.unand.acid/index.php/JHI/article/download/498/231>.
- Hardiansyah, R., Walida, H., Dalimunthe, B. A., dan Harahap, F. S. (2022). Pengendalian hama kumbang tanduk (*oryctes rhinoceros* l) dengan pemanfaatan sari buah nanas dan air nira sebagai perangkap ferotrap alternatif di perkebunan kelapa sawit lahan tani jaya rokan hilir. *Jurnal Agro Estate* 6(1):1–8. <https://doi.org/10.47199/jae.v6i1.228>.
- Kervin, L. dan Mante, J. (2014). Interpreting the images in a picture book: students make connections to themselves. Their live experience. *English Teaching: Practice and Critique* 13(2):76–92. <http://education.waikato.ac.nz/research/files/etpc/files/2014v13n2art5.pdf>.
- Kustian, N. G., (2021). Penggunaan metode minp mapping dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Riset Akademik* 1(1):30–37. <https://doi.org/10.51878/academia.v1i1.384>.
- Manurung, R. U., Mahrus., dan Lestari, T. S. (2023). Diversity of coleoptera order soil insects in kerandangan nature park area. *Jurnal Biologi Tropis* 23(1):7–15. <https://www.jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JBT/article/download/5901/3404>
- Saraswati. (2023). *Manfaat kumbang tanduk bagi lingkungan dan manusia*. Posbali.Co.Id 1. Retrieved (<https://posbali.co.id/2023/08/24/manfaat-kumbang-tanduk/>).
- Sukanta, W., Ahmad, S., dan Asiyah, S. (2017). Pengaruh media pembelajaran film kartun terhadap hasil pelestariannya di kelas viii smp negeri 1 belintang iii kabupaten oku timur tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Swarnabhumi* 2(1):24. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/swarna/article/view/1133/963>
- Syamsul, R. L., & Ernawati, E. (2024). Implementasi Pembelajaran Menggunakan Moodboard pada Pelatihan Desainer Pakaian Kreasi di Balai Pelatihan Vokasi dan Produktivitas (BPVP) Padang. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(1), 200-208. <http://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/623>
- Umri, A. H., & Muslim, M. (2025). Kumbang Badak sebagai inspirasi penciptaan lukisan. *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 2(2), 216-229. <https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Imajinasi/article/view/698>
- Yulianti, I. (2021). Perancangan desain karakter Jole berbasis lokal Flores, Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 7(1), 63-72. <https://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/view/4382>