

## Perancangan Media Informasi Tentang Cerita Si Kabayan Sebagai Upaya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia 9 – 12 Tahun

Ria Putri<sup>1</sup>, Anin Ditto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

<sup>2</sup>Program Studi, Nama Institusi

<sup>1</sup>[riaaputri67@email.com](mailto:riaaputri67@email.com), <sup>2</sup>[anin.printmaking.ditto@email.com](mailto:anin.printmaking.ditto@email.com)

### Abstrak

Perancangan buku ilustrasi Si Kabayan dirancang untuk menghadirkan media informasi yang atraktif dan komunikatif guna menanamkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus memperkenalkan cerita rakyat kepada anak usia 9–12 tahun. Inisiatif ini dilatarbelakangi oleh menurunnya minat baca pada anak serta terbatasnya media bacaan yang memuat nilai-nilai karakter. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, penyebaran angket, dan studi pustaka. Produk rancangan berupa buku ilustrasi yang mengadopsi gaya visual kartun, palet warna cerah, dan tata letak sederhana yang mudah dicerna oleh anak-anak. Materi cerita diambil dari kisah Si Kabayan yang sarat nilai karakter, antara lain religiusitas, kejujuran, kreativitas, rasa tanggung jawab, kepedulian sosial, dan kecintaan membaca. Dengan visualisasi menarik serta penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik pembaca anak, buku ini diharapkan berperan dalam meningkatkan minat literasi, memperkuat pendidikan karakter, dan menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal.

**Kata Kunci:** Media Informasi, Perancangan, Buku ilustrasi, Si Kabayan, Cerita Rakyat, Pendidikan Karakter

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar yang digunakan sebagai pedoman bagi setiap manusia dalam melangsungkan kehidupannya, Pendidikan adalah hal penting yang harus dilakukan, karena dengan pendidikan manusia bisa memiliki keterampilan dan kepribadian Berkowitz and Beer (2005), dalam Yaumi (2014:9). Menjabarkan beberapa definisi pendidikan karakter salah satunya yaitu. Pendidikan karakter adalah gerakan nasional dalam menciptakan sekolah yang dapat mengembangkan peserta didik agar memiliki etika, tanggung jawab, dan kepedulian dengan menerapkan dan mengajarkan karakter-karakter yang baik melalui penekanan pada nilai-nilai universal. Di Indonesia sendiri begitu banyak usaha yang dilakukan pemerintah dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter. Usaha – usaha itu salah satu nya telah dilakukan oleh Kementerian pendidikan dan kebudayaan yang di mana mengeluarkan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 tentang penguatan pendidikan karakter (PPK), yang kemudian diperkuat dengan dikeluarkannya peraturan presiden Nomor 87 Tahun 2017 tentang penguatan pendidikan karakter. Dalam membentuk perkembangan Pendidikan karakter, menurut Maulidah&Sarwan (2020) literasi memiliki kaitan erat dengan Pendidikan karakter, dimana dengan menerapkan budaya literasi Pendidikan karakter siswa akan bertambah baik

Hasil observasi dan wawancara dengan guru serta orang tua menunjukkan bahwa anak usia 9–12 tahun masih mengalami permasalahan dalam penerapan nilai tanggung jawab, disiplin, kepedulian sosial, religiusitas, kejujuran, kreativitas, dan kebiasaan membaca. Selain itu, hasil penyebaran kuesioner kepada 83 siswa yang ada di Padangpanjang Timur, Padangpanjang Barat dan juga Panyindangan kabupaten Sukabumi, menunjukkan bahwa sebagian besar anak lebih memilih bermain bersama teman atau menggunakan gawai 51 siswa dibandingkan membaca buku 32 siswa saja.

Dalam upaya meningkatkan literasi dan menanamkan Pendidikan karakter diperlukannya pendamping untuk turut mendukung hal tersebut. Maka karya sastra dapat menjadi pilihan tepat. Salah satu karya sastra tersebut terdapat pada cerita rakyat. Setelah membaca seri cerita Si Kabayan, perancang menganalisis nilai-nilai karakter yang terdapat dalam cerita rakyat Si Kabayan. Yang Di mana dalam cerita Si kabayan mengandung nilai-nilai karakter yang sesuai

dengan nilai karakter utama yang dianjurkan dalam program penguatan karakter. Si Kabayan merupakan bagian dari kekayaan budaya lokal, sarat akan nilai – nilai pada setiap ceritanya.

## METODE

### Metode Penciptaan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan perancangan desain komunikasi visual. Menurut Murdiyanto (2020), penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menghasilkan temuan yang tidak diperoleh melalui prosedur statistik, sedangkan Creswell (1998) dalam Murdiyanto (2020), menyatakan bahwa pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial berdasarkan kondisi yang terjadi di lapangan.

### Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebagai langkah awal untuk menentukan batasan perancangan serta mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat. Perancangan ini ditujukan kepada anak usia 9–12 tahun sebagai target utama, baik yang tinggal di wilayah perkotaan maupun pedesaan. Buku ilustrasi Si Kabayan dirancang sebagai media yang dapat membantu meningkatkan literasi sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter pada anak. Untuk mendukung proses perancangan, data dikumpulkan melalui pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan studi pustaka. Seluruh data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai landasan dalam merumuskan konsep dan pengembangan media yang sesuai.

### Tahap Perancangan

Tahap perancangan mencakup aspek visual, verbal, dan cerita yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 9–12 tahun. Visual buku menggunakan ilustrasi kartun ekspresif dengan tetap mempertahankan identitas khas Si Kabayan, didukung warna-warna cerah, tata letak sederhana, dan tipografi yang mudah dibaca. Dari aspek verbal, cerita disampaikan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana dan komunikatif agar mudah dipahami oleh anak. Sementara itu, cerita dikemas dalam tiga seri petualangan Si Kabayan yang mengangkat berbagai peristiwa sehari-hari dan mengandung nilai-nilai pendidikan karakter yang disampaikan melalui penyelesaian masalah secara unik dan menghibur.

### Tahap Perwujudan

Tahap perwujudan dilakukan dengan merealisasikan konsep yang telah dirancang ke dalam bentuk visual. Proses perancangan menggunakan perangkat lunak Procreate dan Adobe Photoshop yang didukung oleh perangkat digital seperti tablet, stylus pen, smartphone, dan laptop. Tahapan pengerjaan dimulai dari pembuatan sketsa karakter dan storyboard, kemudian dilanjutkan dengan proses digitalisasi, penyempurnaan ilustrasi, pewarnaan, penambahan tekstur, hingga penataan teks. Seluruh tahapan dilakukan secara sistematis berdasarkan struktur perancangan yang telah disusun agar menghasilkan buku ilustrasi yang menarik, mudah dipahami, dan mampu menyampaikan nilai-nilai pendidikan karakter kepada anak.

### Tahap Penyajian

Tahap penyajian merupakan proses menampilkan hasil akhir perancangan dalam bentuk media utama dan media pendukung. Media utama yang dihasilkan berupa buku ilustrasi *Si Kabayan The Series* yang dirancang sebagai sarana literasi sekaligus media pendidikan karakter bagi anak usia 9–12 tahun. Untuk mendukung penyebaran informasi dan promosi karya, dirancang media pendukung berupa *motion graphic*, *e-book*, poster, *X-banner*, pembatas buku, dan *merchandise*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Buku Ilustrasi Anak

Hasil perancangan berupa buku ilustrasi Si Kabayan *The Series yang mengangkat tiga cerita, yaitu Kabayan Mengambil Nangka, Kabayan Membayar Hutang, dan Kabayan Mencari Tutut*. Ketiga cerita menampilkan keseharian Si Kabayan yang dikemas dengan humor ringan serta memuat nilai-nilai pendidikan karakter seperti tanggung jawab, kerja keras, kepedulian, dan kejujuran. Buku dirancang dalam format cetak berukuran 20 × 20 cm dengan total 56 halaman yang memuat sampul, pengantar, isi cerita, pesan moral, serta informasi pendukung lainnya.

Dari segi visual, buku dirancang menggunakan ilustrasi digital bergaya kartun yang sederhana namun ekspresif sehingga sesuai dengan karakteristik anak usia 9–12 tahun. Komposisi antara ilustrasi dan teks dibuat seimbang untuk membantu pembaca memahami alur cerita dengan lebih mudah. Penggunaan warna pastel yang didominasi hijau, biru, cokelat, dan krem dipilih untuk menghadirkan kesan hangat, ceria, dan dekat dengan suasana pedesaan Sunda. Selain itu, tipografi yang mudah dibaca serta penggunaan bahasa yang komunikatif mendukung

penyampaian pesan secara efektif. Melalui perpaduan unsur visual dan naratif tersebut, buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi media literasi yang menarik sekaligus sarana pengenalan budaya dan pendidikan karakter bagi anak.



Gambar 1. Buku Ilustrasi Anak



Gambar 2. Cuplikan Cerita

Sebagai pelengkap media utama, perancangan ini didukung oleh beberapa media pendukung berupa *motion graphic*, *X-banner*, poster, pin, stiker pack, *keychain*, dan bando karakter. Poster dan *X-banner* dimanfaatkan sebagai sarana promosi dan penyampaian informasi mengenai buku ilustrasi serta karakter Si Kabayan secara visual. *Motion graphic* berfungsi sebagai media audiovisual yang membantu memperkenalkan cerita dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif. Adapun pin, stiker pack, *keychain*, dan bando karakter dirancang sebagai merchandise yang tidak hanya memperkuat identitas visual karya, tetapi juga meningkatkan ketertarikan audiens serta mempererat hubungan mereka dengan karakter dan pesan yang disampaikan dalam cerita Si Kabayan.



Gambar 3. Bauran Media

Motion graphic dimanfaatkan sebagai media pendukung yang membantu memperkenalkan buku ilustrasi *Si Kabayan The Series* kepada audiens dengan cara yang lebih menarik dan komunikatif. Melalui perpaduan animasi, visual, dan audio, media ini menyajikan gambaran cerita, karakter, serta nilai-nilai pendidikan karakter yang terkandung dalam kisah Si Kabayan. Selain berfungsi sebagai sarana promosi, motion graphic juga mendukung penyampaian pesan moral secara lebih interaktif, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman audiens terhadap isi buku.

Keempat poster Si Kabayan dirancang sebagai sarana promosi untuk memperkenalkan buku ilustrasi kepada khalayak umum sekaligus memberikan gambaran tentang isi cerita di dalamnya. Masing-masing poster menampilkan ilustrasi digital bergaya kartun dengan warna-warna cerah. Poster pertama berperan sebagai media utama pengenalan buku.

*X – Banner* “Si Kabayan *The Series*” berfungsi sebagai media promosi yang memperkenalkan isi buku ilustrasi secara singkat dan menarik. Melalui perpaduan ilustrasi karakter, visual buku, dan teks persuasif, poster ini mengajak pembaca menikmati petualangan Si Kabayan sekaligus memahami nilai-nilai pendidikan karakter.

Bookmark "Si Kabayan *The Series*" hadir sebagai produk pendamping buku ilustrasi yang menonjolkan daya tarik visual khas cerita rakyat Sunda. Pembatas buku pertama menampilkan tokoh Si Kabayan sebagai elemen utama dengan latar suasana alam terbuka dan buah nangka sebagai penanda salah satu bagian ceritanya.

Stiker pack berfungsi sebagai media pendukung yang membantu memperkenalkan karakter, cerita, dan nilai-nilai pendidikan karakter dalam buku *Si Kabayan The Series*. Melalui ilustrasi yang menarik dan mudah dikenali, stiker ini dapat meningkatkan ketertarikan anak terhadap cerita Si Kabayan sekaligus memperkuat identitas visual perancangan. Selain sebagai merchandise, stiker pack juga berperan sebagai media promosi yang dapat digunakan pada berbagai benda pribadi sehingga membantu memperluas pengenalan karakter dan pesan moral yang terkandung dalam cerita kepada audiens.

Gantungan kunci “Si Kabayan *The Series*” dirancang sebagai produk pendukung untuk memperkuat identitas visual buku ilustrasi. Desainnya menampilkan karakter Si Kabayan dengan logo utama dalam gaya kartun yang

sederhana. Pendekatan visual tersebut membuat gantungan kunci ini terlihat menarik, ceria, sekaligus mudah dikenali oleh anak-anak. Gantungan kunci dirancang juga sebagai media yang memperkuat identitas visual buku ilustrasi sekaligus menambah daya tariknya.

Pin *Si Kabayan The Series* berfungsi sebagai media pendukung promosi yang membantu memperkenalkan karakter dan elemen khas dalam cerita kepada audiens. Melalui ilustrasi yang menarik dan mudah dikenali, pin ini dapat memperkuat identitas visual buku serta meningkatkan ketertarikan anak terhadap cerita *Si Kabayan*. Selain sebagai merchandise, pin juga menjadi media pengingat yang dapat digunakan sehari-hari sehingga membantu memperluas pengenalan karakter dan nilai-nilai yang terkandung dalam buku secara lebih menyenangkan dan interaktif.

Bando dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi untuk memperkuat identitas visual buku ilustrasi serta meningkatkan ketertarikan audiens terhadap produk yang dirancang. Media ini menampilkan ilustrasi tokoh *Si Kabayan* dengan beragam ekspresi yang menggambarkan enam nilai pendidikan karakter yang terdapat dalam cerita.

## KESIMPULAN

Perancangan buku ilustrasi *Si Kabayan The Series* dilatarbelakangi oleh rendahnya minat literasi dan pentingnya penanaman nilai karakter pada anak usia 9–12 tahun. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket, anak-anak lebih tertarik pada media visual berupa buku bergambar dengan ilustrasi kartun yang menarik. Cerita rakyat *Si Kabayan* dipilih karena mengandung nilai karakter seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, kreatif, religius, dan peduli sosial yang disampaikan melalui tiga cerita utama. Dengan visual yang atraktif, tata letak yang nyaman, dan bahasa yang mudah dipahami, buku ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca sekaligus menjadi media edukatif untuk mengenalkan budaya lokal dan menanamkan nilai-nilai karakter pada anak.

Perancangan Media Informasi buku ilustrasi *Si Kabayan* ini diharapkan dapat menjadi media untuk mengenalkan cerita rakyat sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter kepada anak usia 9–12 tahun. Melalui ilustrasi yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, serta alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, buku ini diharapkan mampu meningkatkan minat baca anak dan menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, karunia, serta kasih sayang-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah perjalanan penulis. Berkat izin dan kehendak-Nya, penulis diberikan kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan untuk menyelesaikan Skripsi Karya yang berjudul “Perancangan Media Informasi Tentang Cerita *Si Kabayan* Sebagai Upaya Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia 9 – 12 Tahun”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Proses penyusunan karya ini bukanlah perjalanan yang dapat dilalui seorang diri. Di balik setiap halaman yang tersusun, terdapat doa yang dipanjatkan, dukungan yang diberikan, ilmu yang dibagikan, serta kebaikan yang menguatkan penulis dalam menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Febri Yulika, S.Ag., M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Padangpanjang
2. Bapak Aryoni Ananta, S.Ds., M.Sn, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
3. Bapak Izan Qomarats, S.Sn., M.Sn, selaku Sekretaris Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang.
4. Bapak Anin Ditto, S. Pd, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing, tugas akhir ini, yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta memberikan arahan, motivasi, dan ilmu yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang yang telah membagikan ilmu, pengalaman, dan inspirasi selama masa perkuliahan.

6. Kepada seluruh pihak yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan selama proses perkuliahan hingga penyusunan tugas akhir ini, baik yang telah disebutkan maupun yang tidak dapat disebutkan satu per satu

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H, Dkk. (2003). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia (edisi Ketiga)*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jejak Publisher.
- Gayatri, G., dkk. (2020). *Pengembangan strategi komunikasi, informasi, dan edukasi implementasi nilai-nilai Pancasila di kalangan generasi milenial*. Kementerian Komunikasi dan Informatika.
- Gusnetti, Dkk (2015). Struktur dan nilai – nilai Pendidikan dalam cerita rakyat. *Jurnal Gramatika : Universitas Bung Hatta*.
- Maulidiyah, I & Sarwan. (2020). Peran Budaya Literasi dalam Pembentukan Karakter Religius Anak di Kampoeng Batja Patrang Jember. *Jurnal Pendidikan Agama Islam 1*
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode penelitian kualitatif: Teori dan aplikasi disertai contoh proposal*. Universitas Veteran, Yogyakarta.
- Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan. (2020). *Implementasi penguatan pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rizqi, M. (2016). *Si Kabayan: Cerita rakyat dari Jawa Barat*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Yaumi, M. (2014). *Pendidikan karakter: Landasan, pilar & implementasi*. Perpustakaan Nasional RI.