



**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENDIDIKAN KARAKTER  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENCEGAH GANGGUAN  
KESEHATAN MENTAL PADA USIA 7 – 12 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi**

**S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS  
Dinamika**

**Oleh:**

**Ilham Mohammad Akbar**

**18420100061**

---

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

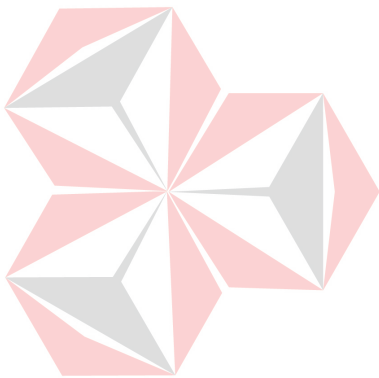
**2024**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENDIDIKAN KARAKTER  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENCEGAH GANGGUAN KESEHATAN  
MENTAL PADA USIA 7 – 12 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan**

**Program Sarjana Desain**



**UNIVERSITAS**  
**Dinamika**

**Oleh :**

**Nama : Ilham Mohammad Akbar**

**NIM : 18420100061**

**Jurusan : S1 Desain Komunikasi Visual**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

**Tugas Akhir**

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENDIDIKAN KARAKTER  
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENCEGAH GANGGUAN KESEHATAN  
MENTAL PADA USIA 7 – 12 TAHUN**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Ilham Mohammad Akbar**

**NIM: 18420100061**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji

Pada: 31 Januari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Pembimbing:**

**I. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA.**

NIDN: 0720028701

**II. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT.**

NIDN: 0706028502

**Penguji:**

**Darwin Yuwono, S.T., M.Med.Kom., ACA**

NIDN: 0704017701


Digitally signed  
by Dhika Yuan  
Yurisma, M.Ds  
Date: 2024.02.26  
13:15:12 +07'00'

Digitally signed by  
Fenty Fahminnansih,  
ST, MMT  
Date: 2024.02.23  
13:25:36 +07'00'

Darwin Y.  
Riyanto  
2024.02.26  
09:11:20  
+07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana

 **KARSAM, MA., Ph.D**  
2024.02.28  
09:52:45 +07'00'

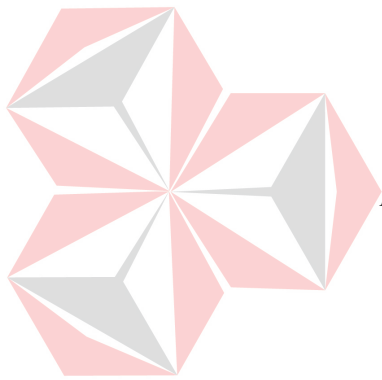
**Karsam, MA., Ph.D**

NIDN: 0705076802

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS DINAMIKA

**LEMBAR MOTTO**



UNIVERSITAS  
*Do your best, because your best everyday is different*  
Dinamika

**LEMBAR PERSEMBAHAN**



*“Untuk keluarga saya serta orang – orang terdekat yang selalu memberi dukungan”*

UNIVERSITAS  
Dinamika

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Ilham Mohammad Akbar**  
NIM : **18420100061**  
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENDIDIKAN  
KARAKTER SEBAGAI MEDIA EDUKASI  
MENCEGAH GANGGUAN KESEHATAN MENTAL  
PADA USIA 7 – 12 TAHUN**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 4 Maret 2024

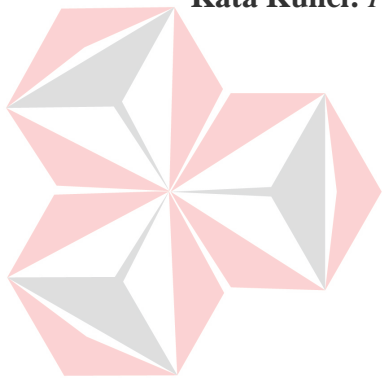


Ilham Mohammad Akbar  
NIM : 18420100061

## ABSTRAK

Gangguan kesehatan mental dapat terjadi pada siapa saja, terutama pada anak. Sekitar seperempat anak dan remaja mengalami beberapa jenis gangguan mental pada tahun tertentu, sepertiga pada suatu waktu dalam hidup mereka. Hal ini dapat berlangsung hingga dewasa bila tidak ditangani dengan tepat, terlebih pemahaman tentang gangguan kesehatan mental di Indonesia yang masih rendah. Salah satu yang mendorong terjadinya gangguan kesehatan mental sejak usia sekolah adalah bullying atau perundungan. Peran orang tua sangat penting pada kesehatan mental anak serta edukasi mereka terhadap perilaku bullying. Adanya tujuan penelitian ini adalah membuat buku ilustrasi pendidikan karakter sebagai media edukasi untuk mencegah gangguan kesehatan mental pada anak usia 7-12 tahun. Menggunakan metode kualitatif untuk mendapatkan informasi secara akurat dengan narasumber di mana pada pendekatan ini dapat membantu peneliti dalam melihat langsung kejadian, aktivitas, dan proses secara detil. Hasil dari penelitian ini merupakan buku ilustrasi cerita bergambar yang dapat diterima oleh anak dan orang tua serta media pendukung seperti gantungan kunci, stiker, bookmark, poster dan *X-Banner* dengan harapan buku ini dapat membantu mencegah gangguan kesehatan mental anak.

**Kata Kunci:** *Pendidikan Karakter, Bullying, Gangguan Kesehatan Mental, Anak*



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kita Panjatkan Kehadirat Allah. swt karena berkat taufiq dan hidayah-Nya lah peneliti dapat mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir tentang ‘‘Perancangan Buku Ilustrasi Pendidikan Karakter Sebagai Media Edukasi Mencegah Gangguan Kesehatan Mental Pada Usia 7 – 12 Tahun’’

Melalui kesempatan yang berharga ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan Tugas Akhir, terutama kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua saya yang sampai sekarang mampu membiayai saya untuk melanjutkan pendidikan hingga sarjana.
2. Kakak-kakak perempuan saya yang selalu mendukung saya.
3. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
4. Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika
5. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika serta dosen pembimbing 1
6. Fenty Fahminnansih, S.T., M.MT. selaku dosen wali dan dosen pembimbing 2
7. Darwin Yuwono, S.T., M.Med.Kom., ACA selaku Dosen Penguji
8. Terima kasih kepada Dita Ayu Fatmawati, Sheila Auliah, Paquita Putri, dan Safira Wahyu yang sudah membantu dan menyemangati dalam proses tugas akhir ini.
9. Terima kasih kepada teman SMP saya, Gita Ika Safitri yang selalu mendukung dan menyemangati saya.
10. Terima kasih kepada dosen-dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika yang telah memberikan banyak pembelajaran dan ilmu yang berharga.

Semoga Allah SWT memberikan kemudahan dalam urusan didunia maupun di akhirat kepada kita semua.

Surabaya, 12 Januari 2024

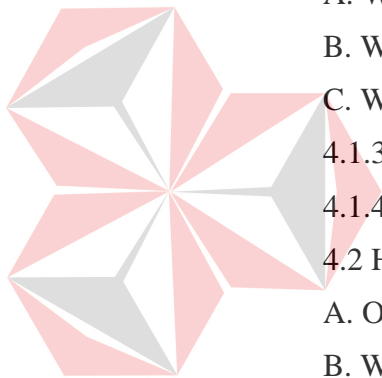
Peneliti



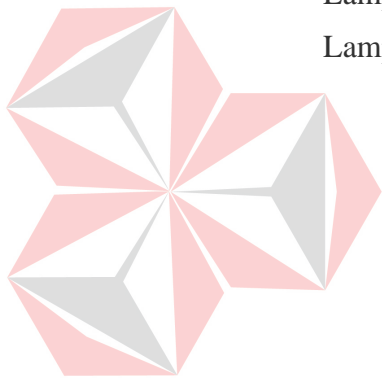
## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR MOTTO</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Definisi Anak .....	6
2.3 Pengertian Pendidikan Karakter.....	6
2.4 Pengertian Kesehatan Mental.....	6
2.5 Gangguan Kesehatan Mental.....	7
2.5.1 Gejala Umum Gangguan Kesehatan Mental .....	7
2.6 Perundungan ( <i>Bullying</i> ).....	8
2.7 Definisi Buku Ilustrasi .....	8
2.7.1 Fungsi Ilustrasi .....	8
2.7.2 Jenis Ilustrasi Digital .....	8
2.8 Fabel .....	9
2.9 Warna .....	9
2.10 Tipografi .....	9
2.11 Perancangan Buku .....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>12</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	12
3.2 Unit Analisis .....	12
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	12

3.3.1 Observasi .....	13
3.3.2 Wawancara .....	13
3.3.3 Dokumentasi.....	13
3.3.4 Studi Literatur.....	13
3.4 Teknik Analisis Data .....	14
3.4.1 Reduksi .....	14
3.4.2 Penyajian .....	14
3.4.3 Penarikan Kesimpulan.....	14
3.4.4 Analisis SWOT.....	14
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>15</b>
4.1 Hasil Pengumpulan Data .....	15
4.1.1 Hasil Observasi.....	15
4.1.2 Wawancara .....	15
A. Wawancara dengan Psikolog.....	16
B. Wawancara dengan Guru.....	18
C. Wawancara dengan Keluarga .....	19
4.1.3 Studi Literatur.....	20
4.1.4 Dokumentasi.....	21
4.2 Hasil Reduksi Data.....	22
A. Observasi .....	22
B. Wawancara .....	22
C. Studi Literatur .....	23
D. Dokumentasi.....	23
4.3 Hasil Penyajian Data .....	24
4.4 Kesimpulan.....	24
4.5 Konsep dan Keyword .....	24
4.5.1 Analisis Segmentation, Targeting, Positioning (STP).....	25
A. <i>Segmentation</i> .....	25
B. <i>Targeting</i> .....	25
C. <i>Positioning</i> .....	25
4.5.2 <i>Unique Selling Point (USP)</i> .....	25
4.5.3 Analisis SWOT.....	26
4.5.4 Keyword .....	27
4.5.5 Deskripsi <i>Keyword</i> .....	28
4.6 Konsep Karya .....	28



4.6.1 Konsep Perancangan Karya.....	28
4.6.2 Strategi Kreatif .....	28
4.7 Strategi Media .....	30
4.8 Implementasi Media .....	33
4.8.1 Media Utama .....	33
4.8.2 Media Pendukung.....	46
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>48</b>
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>51</b>
Lampiran 1: Biodata Penulis .....	51
Lampiran 2: Hasil Plagiasi Laporan Tugas Akhir.....	52
Lampiran 3: Kartu Bimbingan .....	58
Lampiran 4: Kartu Seminar .....	60



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Ilustrasi <i>Self Love Will Change Your Life</i> .....	6
Gambar 4.1 Wawancara dengan Ibu Lia .....	16
Gambar 4.2 Wawancara dengan Ibu Anik Silfiah .....	18
Gambar 4.3 wawancara dengan Bapak Eko dan Ibu Nabila.....	19
Gambar 4.4 Dokumentasi Poster Mencegah Bullying di SDN Pepelegi 2....	21
Gambar 4.5 <i>Palette</i> warna desain .....	29
Gambar 4.6 <i>font chalkboard</i> .....	29
Gambar 4.7 <i>font Handwriting</i> .....	30
Gambar 4.8 Sketsa karakter kucing .....	30
Gambar 4.9 Sketsa karakter rubah.....	31
Gambar 4.10 Sketsa karakter burung hantu.....	31
Gambar 4.11 Sketsa <i>Cover</i> depan dan belakang .....	32
Gambar 4.12 Sketsa <i>storyboard</i> 1 dan 2.....	32
Gambar 4.13 Sketsa <i>storyboard</i> 3 dan 4.....	33
Gambar 4.14 Desain Karakter Lulu Si Kucing Hitam.....	33
Gambar 4.15 Desain Karakter Momo Si Rubah.....	34
Gambar 4.16 Desain Karakter Pak Owel Si Burung Hantu.....	34
Gambar 4.17 <i>Cover</i> depan dan <i>cover</i> belakang.....	35
Gambar 4.18 <i>Layout</i> desain buku cerita .....	35
Gambar 4.19 Halaman perkenalan tokoh atau karakter.....	36
Gambar 4.20 Ilustrasi halaman 1-2.....	36
Gambar 4.21 Ilustrasi halaman 3-4.....	37
Gambar 4.22 Ilustrasi halaman 5-6.....	37
Gambar 4.23 Ilustrasi halaman 7-8.....	38
Gambar 4.24 Ilustrasi halaman 9-10.....	38
Gambar 4.25 Ilustrasi halaman 11-14.....	39
Gambar 4.26 Ilustrasi halaman 15-16.....	39
Gambar 4.27 Ilustrasi halaman 17-18.....	40
Gambar 4.28 Ilustrasi halaman 19-20.....	40
Gambar 4.29 Ilustrasi halaman 21-24.....	41
Gambar 4.30 Ilustrasi halaman 25-26.....	42
Gambar 4.31 Ilustrasi halaman 27-28.....	42

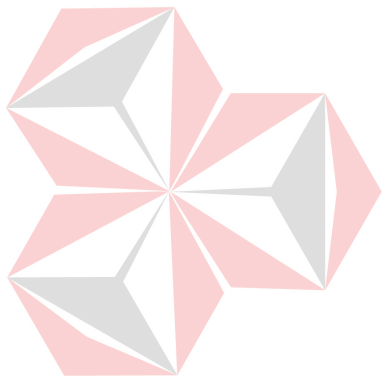
Gambar 4.32 Ilustrasi halaman 29-30.....	43
Gambar 4.33 Ilustrasi halaman 31-32.....	43
Gambar 4.34 Ilustrasi halaman 33-34.....	44
Gambar 4.35 Ilustrasi halaman 35-36.....	44
Gambar 4.36 Ilustrasi halaman 37-38.....	45
Gambar 4.37 Ilustrasi halaman 39-40.....	45
Gambar 4.38 Desain stiker dan gantungan kunci .....	46
Gambar 4.39 Desain <i>Bookmark</i> .....	46
Gambar 4.40 Desain Poster .....	47
Gambar 4.41 Desain <i>X-banner</i> .....	47



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Analisis SWOT.....	26
Tabel 4.2 <i>Keyword</i> .....	27



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Gangguan kesehatan mental adalah kondisi yang berkaitan dengan fisik, mental, emosi dan sosial seseorang yang terganggu akibat faktor internal seperti faktor keluarga dan faktor luar seperti *bullying*. Gangguan kesehatan mental adalah topik pembahasan yang terkenal dari usia remaja karena remaja cenderung mengalami gangguan kesehatan mental yang dapat mempengaruhi diri mereka dan menghambat aktivitas remaja dalam melakukan kegiatan mereka seperti hobi atau kegiatan sehari – hari.

Gangguan kesehatan mental ini tidak terjadi tiba-tiba ketika seorang anak berada dalam masa remaja, tapi terbentuk dari kecil dan tidak teratasi sehingga dapat terbawa ke masa remaja bahkan hingga dewasa.

Dilansir dari laman [egsa.geo.ugm.ac.id](http://egsa.geo.ugm.ac.id) dengan topik darurat kesehatan mental bagi remaja, Indonesia memiliki tingkat pemahaman dan kesadaran yang rendah terhadap gangguan kesehatan mental. Dibuktikan dari data sebesar 91% masyarakat Indonesia yang mengalami gangguan jiwa tidak teratasi dengan baik dan hanya 9% sisanya yang dapat teratasi. Masalah kesehatan mental yang tidak ditangani dengan baik memiliki tanda kurangnya fasilitas untuk membantu orang dengan gangguan kesehatan mental serta kesadaran masyarakat yang kurang dalam memahami gangguan kesehatan mental. Masyarakat cenderung suka memberikan label negatif terhadap orang yang memiliki gejala gangguan mental seperti depresi terlebih depresi merupakan gangguan kesehatan mental yang paling sering ditemukan. Hal ini membuat orang dengan gangguan kesehatan mental susah terbuka dan merasa tertekan karena stigma yang diberikan masyarakat. (Rachmawati A. A., 2020).

Kota Sidoarjo adalah salah satu kota yang memiliki jumlah penduduk terbesar di Jawa Timur, maka peluang anak memiliki gangguan kesehatan mental sejak usia dini tidaklah sedikit.

Menurut Rahadjo (2009) adalah masa kanak-kanak bisa diartikan sebagai periode perkembangan seseorang yang dimulai dari masa bayi hingga berusia 5, 6,

sampai 10 tahun, bahkan kadang periode masa kanak-kanak ini sering disebut atau dikenal sebagai tahun-tahun prasekolah.

Gangguan kesehatan mental anak sangat umum terjadi dan terkadang parah. Sekitar seperempat anak dan remaja mengalami beberapa jenis gangguan mental pada tahun tertentu, sepertiga pada suatu waktu dalam hidup mereka. (Fisipol, 2020).

Selain itu, beberapa gangguan kesehatan mental yang dapat disebabkan oleh faktor kekerasan dan perundungan (*bullying*), yang menumbuhkan rasa kurang percaya diri, rasa ketakutan yang berlebih, trauma dan lain – lain. Hal ini dapat terjadi ketika seseorang mengalami peristiwa yang mengguncangkan kesehatan mental sejak kecil dan terbawa hingga dewasa. Pada data yang dipublikasi oleh

Republika (2023) menyebutkan bahwa terdokumentasikan sebanyak 2.355 pelanggaran pada perlindungan anak yang masuk ke dalam KPAI hingga Agustus

2023. Jumlah tersebut memiliki rincian sebagai berikut, kasus korban perundungan anak terdapat 87 kasus, kasus korban anak pemenuhan fasilitas pendidikan memiliki 27 kasus, korban kebijakan pendidikan memiliki 24 kasus, kasus kekerasan fisik terhadap anak memiliki 236 kasus, kasus kekerasan seksual pada anak memiliki 487 kasus dan masih banyak kasus yang tidak teradukan pada KPAI.

Dari data tersebut, didapati bahwa salah satu faktor gangguan kesehatan mental pada anak sekolah dasar adalah *bullying* atau perundungan dan oleh karena itu, untuk mengontrol tingkah laku anak agar tidak melakukan *bullying* yang dapat mengganggu kesehatan mental diperlukannya pendidikan karakter anak. Pendidikan karakter merupakan salah satu cara untuk mendidik akhlak dan tingkah laku anak agar menjadi pribadi yang disiplin dan tidak mudah menyakiti orang lain.

Maka dari permasalahan diatas, diperlukan adanya edukasi untuk memberikan informasi dan solusi pada anak usia 7 – 12 tahun sebagai upaya mencegah gangguan kesehatan mental terhadap anak, karena masa kanak – kanak tidak terhindar juga dari faktor yang menumbuhkan gangguan kesehatan mental yang akan terbawa ke remaja hingga dewasa, yang akan mempersulit seorang anak dalam menghadapi tantangan kehidupan dan menyembuhkan luka akibat gangguan kesehatan mental tersebut. Media yang akan digunakan peneliti untuk memberikan



edukasi serta solusi ialah buku ilustrasi dengan tujuan agar pesan yang disampaikan dalam media buku ilustrasi mudah diterima oleh anak sekolah.

Menurut Rohidi (1984) Ilustrasi memiliki tujuan untuk menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan maka dari itu ilustrasi mempunyai tujuan untuk membantu pembaca dalam memahami makna yang ingin disampaikan.

Maka dari itu peneliti ingin memberikan edukasi melalui media buku ilustrasi pendidikan karakter sebagai upaya mencegah gangguan kesehatan mental pada anak usia 7 – 12 tahun karena ilustrasi memiliki peran yakni digunakan untuk membantu pembaca dalam memahami isi cerita. Adapun penambahan pendidikan karakter dalam pembuatan buku ilustrasi, digunakan untuk membantu anak dalam memahami esensi moral dan etika agar dapat tumbuh menjadi pribadi yang baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang didapat ialah ‘‘Bagaimana merancang buku ilustrasi pendidikan karakter sebagai media edukasi mencegah gangguan kesehatan mental pada usia 7 – 12 tahun?’’

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Merancang buku cerita bergambar menggunakan jenis ilustrasi *vector*.
2. Berfokus pada upaya pencegahan gangguan kesehatan mental pada anak usia 7 – 12 tahun.
3. Buku ilustrasi ditujukan untuk anak berusia 7 – 12 tahun dengan orang tua sebagai target segmentasi.
4. Media pendukung yang akan digunakan adalah berupa stiker, poster, *bookmark*, *X-Banner* dan gantungan kunci.

## 1.4 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk merancang buku ilustrasi pendidikan karakter sebagai media edukasi mencegah gangguan kesehatan mental pada usia 7 – 12 tahun.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat penelitian ini yakni memberikan edukasi dan menyebarkan informasi tentang gangguan kesehatan mental pada orang tua dan masyarakat agar memahami gejala awal gangguan kesehatan mental pada anak dan tidak terbawa hingga dewasa.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan acuan dasar dalam memberikan solusi untuk permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya.

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian dahulu telah dilaksanakan oleh Dinar Nuramini, Diani Apsari, S. Ds., M.Ds., Taufiq Wahab, S.Sn., M.Sn. Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom (2020) dengan judul Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Informasi Mencintai Diri Sendiri Untuk Meningkatkan Harga Diri Pada Korban Bullying. Hasil penelitian tersebut berupa buku ilustrasi mengenai *self love* dengan pengayaan *Vignettes* dan gambar ilustrasi yang digunakan adalah *Cartoon Art*.

Kelebihan penelitian ini yaitu menggunakan konsep pesan untuk memberikan pemahaman materi yang sesuai dengan usianya, memberikan quotes yang memberikan ajakan kepada anak untuk melaksanakan kegiatan tanpa sekedar mengatakan kata semangat, memberikan kalimat pujian yang meningkatkan rasa percaya diri, menulis kekurangan kelebihan serta impian mereka, mengajarkan pemahaman serta cara-cara untuk memperbaiki kekurangan tersebut dan memberikan arahan bagaimana cara meningkatkan rasa percaya diri pada anak.

Kelemahan penelitian tersebut adalah ukuran *font* nya masih terlalu kecil dan kurang terbaca pada bagian halaman yang hitam. Selain itu akan lebih baik jika konsep gelap terang berubah dari halaman awal yang gelap menjadi terang di tengah halaman hingga akhir buku.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti menggunakan pendidikan karakter sebagai edukasi dalam mencegah gangguan kesehatan mental anak sejak umur 7 tahun.



Gambar 2.1 Buku Ilustrasi *Self Love Will Change Your Life*

(Sumber: e-Proceeding of Art & Design : Vol.7, No.2 Agustus 2020)

## 2.2 Definisi Anak

Anak merupakan sesuatu yang lebih kecil, belum dewasa atau seseorang yang belum mencapai umur 18 tahun.

## 2.3 Pengertian Pendidikan Karakter

Menurut Thomas Lickona dalam bukunya yang berjudul *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*, pendidikan karakter adalah upaya dalam mendidik orang lain dengan penghayatan nilai-nilai karakter sebagai arahan yang baik.

Karena pendidikan karakter adalah upaya mendorong seseorang untuk memiliki perilaku baik seperti bertanggung jawab, saling menghormati dan jujur.

Pendidikan karakter juga merupakan proses kegiatan untuk mengarahkan anak didik pada peningkatan kualitas pendidikan serta moralitas. (Mawardi, 2022).

Dapat disimpulkan pendidikan karakter adalah sebuah usaha untuk mengarahkan anak didik untuk meningkatkan kualitas moral, pendidikan serta berperilaku baik pada orang lain.

## 2.4 Pengertian Kesehatan Mental

Kesehatan mental menurut WHO adalah keadaan sehat mental yang membantu seseorang mengatasi tekanan hidup, menyadari kemampuan yang dipunya, belajar dan bekerja dengan baik, serta membuat kontribusi pada komunitas yang ditempati.

## 2.5 Gangguan Kesehatan Mental

Menurut kemkes (2022) *Mental illness* atau *mental disorder*, disebut juga sebagai gangguan mental atau jiwa, adalah kondisi kesehatan yang memengaruhi pemikiran, perasaan, perilaku, suasana hati seseorang. Kondisi ini dapat terjadi sesekali atau berlangsung dalam waktu yang lama atau kronis.

Gangguan kesehatan mental ini dapat memengaruhi kemampuan seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

*Mental illness* adalah kondisi umum yang mudah terjadi pada siapapun. Menurut *World Health Organization* (WHO), satu dari lima anak-anak dan remaja di dunia memiliki gangguan mental.

### 2.5.1 Gejala Umum Gangguan Kesehatan Mental

Dilansir dari laman [yankes.kemkes.co.id](http://yankes.kemkes.co.id), Berikut merupakan tanda dan gejala *mental illness* atau disorder yang umum terjadi:

1. Perasaan sedih yang berkepanjangan
2. Sulit berkonsentrasi.
3. Rasa bersalah yang menghantui.
4. Perubahan mood atau suasana hati yang drastis.
5. Menarik diri dari lingkungan sosial.
6. Rasa lelah yang berlebihan namun tidak dapat diatasi dengan tidur.
7. Tidak mampu menyelesaikan masalah sehari – hari.
8. Paranoid disertai halusinasi dan delusi.
9. Kebiasaan mengonsumsi rokok dan minuman keras yang berlebihan atau menggunakan narkoba.
10. Perubahan besar dalam kebiasaan makan.
11. Kemarahan yang berlebihan serta mudah melakukan kekerasan.
12. merasa tak punya daya dan putus asa.
13. Memiliki pemikiran untuk mengakhiri hidup.

Selain itu, tanda-tanda gangguan kesehatan mental juga bisa berpengaruh pada kesehatan fisik, seperti sakit perut, sakit nyeri punggung, sakit kepala, atau nyeri di bagian lain dari tubuh yang tidak diketahui penyebab pastinya. (Primananda, 2022)

## 2.6 Perundungan (*Bullying*)

*Bullying* merupakan tindakan kasar yang memiliki tujuan untuk mengintimidasi atau mendominasi seseorang atau kelompok yang lebih lemah.

## 2.7 Definisi Buku Ilustrasi

Kata ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan gambar, foto atau lukisan untuk memperjelas isi buku. Sebagai gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya), sedangkan buku adalah kumpulan tulisan atau ilustrasi yang dijilid atau digabungkan menjadi satu (Utari, 2019)

### 2.7.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi diantaranya yakni:

1. Fungsi Deskriptif yang memiliki tujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan makna tulisan menjadi sebuah ilustrasi.
2. Fungsi Ekspresif memiliki tujuan untuk mengekspresikan suatu ide dengan sebuah gambar.
3. Fungsi Analitis bermaksud untuk menganalisis detail – detail pada bagian suatu benda.
4. Fungsi Kualitatif, memiliki fungsi pada pembuatan grafik, tabel, gambar, simbol, foto dan lainnya.

### 2.7.2 Jenis Ilustrasi Digital

Berikut adalah beberapa jenis ilustrasi digital yaitu, *vector*, *digital painting*, *pixel*, dan ilustrasi 3D.

*Vector* adalah jenis ilustrasi digital yang menggunakan sejumlah garis dan kurva untuk membuat gambar ilustrasi.

*Digital Painting* merupakan jenis ilustrasi digital yang memindahkan sketsa atau gambar manual ke dalam komputer.

*Pixel* adalah jenis ilustrasi yang menggunakan sejumlah titik-titik untuk membentuk objek.

Ilustrasi 3D adalah karya seni visual dengan panjang, lebar, dan tinggi serta menciptakan pergerakan.

## 2.8 Fabel

Fabel merupakan jenis buku menceritakan tentang kehidupan binatang yang mempunyai perilaku seperti manusia. Fabel merupakan cerita fiksi atau fantasi yang mengandung moral karena memiliki pesan-pesan yang berkaitan dengan moral seseorang. Tokoh-tokoh dalam cerita fabel adalah binatang. Tujuan dari cerita fabel adalah untuk menyampaikan didikan atau pesan moral dengan menampilkan sifat buruk manusia melalui representasi binatang.

## 2.9 Warna

Warna memiliki tugas dalam menciptakan suasana, warna juga dapat memengaruhi mood, sehingga warna yang dipilih dalam kehidupan sehari-hari dapat menentukan citra maupun pandangan orang terhadap suatu hal (Sahid, 2017).

Berikut merupakan beberapa arti warna:



1. Merah : Kekuatan, keberanian, kegembiraan, gairah dan energi.
2. Biru : Melankolis, ketenangan, rasa sedih.
3. Hijau : keseimbangan emosi dan keterbukaan komunikasi.
4. Ungu : keanggunan, kebijaksanaan.
5. Kuning : optimis, semangat, keceriaan, dan rasa bahagia.
6. Oranye : kehangatan dan semangat, petualangan, kepercayaan diri.
7. Coklat : hangat, aman, nyaman, kuat.
8. Putih : kebebasan, kemurnian, kesucian.
9. Hitam : misteri, kecanggihan, maskulin.
10. Abu-abu : kemandirian, keseriusan, kestabilan, tanggung jawab.

## 2.10 Tipografi

Tipografi merupakan seni memilih dan mengatur huruf atau teks sebagai elemen visual dalam suatu desain. Ada hal-hal yang perlu diketahui dalam pemilihan *font* atau tipografi yang akan digunakan.

### 1. Keserbagunaan

Jenis huruf serbaguna akan berisi gaya *font* yang berbeda seperti tebal, tebal miring, semi-tebal, Reguler, Reguler-miring, Ringan, Ringan-miring, dan lain -

lain. Dalam pembuatan buku, dianjurkan untuk menggunakan satu atau dua jenis font.

## 2. Tidak mengganggu

Hindari penggunaan huruf tertentu yang dapat mengganggu dan rumit ketika dibaca terutama penggunaan huruf yang memiliki *ascender* atau *descender* panjang yang mampu mengganggu perhatian pembaca dan tidak mendapatkan pesan yang ingin disampaikan dalam buku.

## 3. Keterbacaan

Keterbacaan adalah faktor terpenting saat menentukan jenis huruf dalam pembuatan buku. Jenis huruf yang sering dipakai dan memiliki keterbacaan yang mudah dan jelas adalah sans serif dan serif. Sans serif merupakan jenis huruf yang bersifat tegas dan modern tanpa embel-embel yang berlebihan.

Sementara *font* serif adalah huruf yang memiliki garis kecil yang berdiri horizontal pada bagian badan huruf. Garis tersebut dinamakan *counter stroke* atau *serif bracketed*. *Counter stroke* adalah faktor yang membuat *font* serif tampak jelas keterbacaannya karena faktor garis pada serif mampu mengarahkan mata pembaca.

(Salmaa, 2022)

### 2.11 Perancangan Buku

Perancangan atau desain merupakan salah satu kegiatan yang bertujuan untuk mendesain komponen baru yang dapat menyelesaikan masalah agar dapat menjadi alternatif yang terbaik (Ladjamudin, 2005). Proses perancangan buku mampu merapikan desain dengan baik dan terorganisir. Berikut beberapa tahap Perancangan buku, yaitu:

1. Perencanaan, dimulai dari menentukan target penjualan buku, segmentasi yang cocok untuk penjualan buku dan perencanaan dalam penjualan buku.

2. Pemilihan Konsep, dalam tahap ini konsep dimulai dari judul buku, jenis ilustrasi yang akan digunakan lalu jenis kertas serta ukuran buku yang sesuai dengan segmentasi.

3. Proses Desain, dimulai dengan perapian dan tatanan layout, *grid*, warna, *font* yang sesuai dengan tujuan dibuatnya buku. Revisi akan dilakukan pada tahap



sebelum produksi untuk menghindari kesalahan dalam pembuatan buku serta mendapatkan persetujuan agar buku bisa diproduksi

4. Produksi, dilaksanakan dengan menggunakan *offset printing* agar buku dapat dicetak dengan cepat.

5. *Finishing*, pada tahap ini cetakan buku dikemas secara rapih dan tertata lalu memberikan harga buku yang sesuai dengan isi halaman, harga produksi serta *value* sebuah buku.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Untuk perancangan ini, peneliti menggunakan metode kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian yang digunakan untuk memahami kondisi problematika yang ada menggunakan riset yang bersifat deskriptif yang didapat dari narasumber kemudian diproses menjadi suatu konsep ide dalam penciptaan karya (Bagong, S., & Sutinah, 2005)

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti akan menggunakan metode observasi, pendekatan wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka sebagai cara untuk mendapatkan sumber data.

#### **3.2 Unit Analisis**

Unit analisis merupakan satuan subjek tertentu yang digunakan sebagai sasaran penelitian. Unit analisis berupa sebuah benda, individu, kelompok, wilayah, dan waktu tertentu disesuaikan dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2013). Unit analisis dalam penelitian ini adalah usia anak 7 – 12 tahun yang berhubungan dengan pendidikan karakter dan pencegahan gangguan kesehatan mental. Lokasi yang akan digunakan sebagai tempat penelitian adalah SDN Pepelegi 2. Untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat maka penelitian ini membutuhkan narasumber yang memahami tentang pendidikan karakter anak di usia 7 – 12 untuk mengetahui cara mencegah gangguan kesehatan mental. Unit analisis ini dipilih karena gangguan kesehatan mental pada anak dapat terbawa hingga remaja, terlebih masalah gangguan kesehatan mental masih diremehkan masyarakat, dan banyaknya orang tua yang belum sadar akan masalah tersebut.

#### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan upaya yang harus dilakukan sebagai pedoman yang terorganisir serta terencana agar mendapatkan data yang lebih optimal dan maksimal.

### 3.3.1 Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai kegiatan ilmiah yang mendasari fakta di lapangan maupun teks, melalui pengalaman tanpa perantara atau menggunakan manipulasi apapun (Hasanah, 2017)

Peneliti akan mengunjungi SDN Pepelegi 2 untuk mengetahui dan melihat kondisi objek penelitian tanpa perantara. Observasi akan dilakukan dengan mengamati perilaku dan cara bersosialisasi siswa di SDN Pepelegi 2. Peneliti melakukan observasi secara *face to face* untuk mendapatkan informasi yang detail dan benar serta mendapatkan data dokumentasi.

### 3.3.2 Wawancara

Wawancara memiliki beberapa tahapan yaitu pengenalan. Tahap selanjutnya adalah isi wawancara untuk mendapatkan data yang diinginkan, dan terakhir adalah respon dari subjek dan konfirmasi (Rachmawati I. N., 2007)

Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan guru wali kelas, keluarga dan psikolog untuk meminta data tentang Pendidikan Karakter anak dan perilaku perundungan yang dilakukan oleh anak sekolah.

### 3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengakumulasi bukti kegiatan yang berkaitan objek penelitian. Dokumentasi dilakukan untuk mendalami lebih dalam penelitian agar data yang didapat lebih eksplisit. Data yang dikumpulkan berupa dokumen, foto, video, dan data lainnya.

Dokumentasi penelitian ini hendak dilaksanakan pada beberapa situasi dari lokasi. Hasil data dokumentasi yang diambil akan digunakan sebagai bahan pembantu uraian dalam penelitian.

### 3.3.4 Studi Literatur

Studi literatur dimanfaatkan peneliti untuk mencari referensi melalui buku, jurnal yang menguraikan tentang hal serupa. Peneliti menggunakan beberapa sastra seperti artikel, buku dan jurnal-jurnal yang memiliki hubungan dengan ilustrasi, gangguan kesehatan mental, perilaku perundungan disekolah dan pendidikan karakter sehingga pentingnya mencantumkan agar data yang didapatkan akurat.

### **3.4 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan prosedur pengumpulan hasil penelitian yang dikelola menjadi suatu ulasan dasar sehingga dapat ditemukan tema serta dapat merumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data (Ismawati, 2009).

#### **3.4.1 Reduksi**

Proses reduksi adalah intisari dari hasil penelitian yang telah dipilih dan digabung sebagai rangkuman dengan memilih hal-hal penting, dan memusatkan hal terpenting dari data yang diperoleh. Data yang direduksi merupakan data yang berkaitan dengan gangguan kesehatan mental yang tumbuh pada usia anak 7 – 12 tahun dan juga data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Output dari hasil reduksi ini dapat mengulas gambaran yang mudah dipahami dan membantu dalam proses penelitian.

#### **3.4.2 Penyajian**

Penyajian merupakan hasil reduksi yang disajikan melalui berbagai macam bentuk media seperti tulisan, gambar, grafik, dan tabel. Tujuan dari penyajian data adalah memudahkan data yang diuraikan dalam menyampaikan informasi agar lebih tertata, jelas, mudah dipahami, dan menghindari pemikiran bersifat subjektif. Penyajian data akan dilakukan dengan menyatukan informasi yang telah diperoleh dari hasil wawancara dan observasi sehingga dapat disajikan dalam bentuk grafik, tabel dan sebagainya.

#### **3.4.3 Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan tahap yang diambil setelah melakukan tahap – tahap sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mem-verifikasi hasil data yang telah direduksi dan mencari pemahaman data untuk disajikan dalam bentuk narasi.

#### **3.4.4 Analisis SWOT**

Analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) merupakan rumus rencana atau strategi yang digunakan untuk mencari dan melihat kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam pembuatan produk dari faktor dalam atau internal hingga faktor luar atau eksternal. Dalam tahap penelitian ini, peneliti melakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) pada perancangan buku ilustrasi agar perancangan buku yang dibuat sesuai dengan target konsumen maupun segmentasi.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Pengumpulan Data**

Berdasarkan dari perolehan data yang telah dikumpulkan dalam tahap penelitian melalui teknik pengumpulan data yaitu melakukan observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi, maka data yang dihasilkan akan diulas kembali agar mendapatkan hasil yang diinginkan. Tahapan reduksi data dapat dicapai dengan menggunakan hasil dari analisis data melalui teknik pengumpulan data.

##### **4.1.1 Hasil Observasi**

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 16 Mei 2023 di SDN Pepelegi 2 guna untuk mengamati kegiatan siswa dan siswi di lingkungan sekolah.

Pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada para siswa SDN Pepelegi 2 berfokus pada lingkungan sekolah dan bagaimana siswa dan siswi di sekolah bersosialisasi dengan sesama temannya. Hasil yang ditemukan oleh peneliti adalah SDN Pepelegi 2 sangat menjunjung tinggi pencegahan perilaku *bullying* dengan menempelkan poster – poster di setiap depan kelas.

Siswa dan siswi di SDN Pepelegi 2 memiliki banyak tenaga dan semangat ketika bertemu dengan temannya, tapi hal ini membuat mereka sangat ceroboh seperti berlarian kencang lalu menyenggol orang lain tanpa di sengaja.

Peneliti mendapatkan informasi bahwa guru SDN Pepelegi 2 telah memberikan ajaran kepada murid tentang perilaku *bullying*. Hal ini dilakukan sebelum kelas pagi berlangsung, guru memberikan motivasi, amanah dan pesan kepada pelajar untuk menjadi kepribadian yang baik.

##### **4.1.2 Wawancara**

Wawancara dilakukan kepada narasumber yang bersangkutan dengan tema penelitian, hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat atau valid sehingga penelitian memiliki bukti solid. Peneliti telah melakukan wawancara dengan beberapa narasumber sebagai subjek penelitian salah satunya adalah Psikolog yang berbidang pada karakter anak untuk mengetahui gambaran karakter anak dan bagaimana pendidikan karakter mampu membantu anak untuk mencegah

gangguan kesehatan mental. Selain itu, wawancara juga dilakukan pada beberapa guru di SDN Pepelegi 2, terutama guru kelas 1, kelas 3, dan kelas 6 guna mengetahui perbedaan cara anak dalam bersosialisasi. Wawancara juga dilakukan oleh peneliti dengan keluarga untuk mengetahui pandangan tentang Pendidikan karakter untuk mencegah gangguan kesehatan mental juga media ilustrasi yang bisa digunakan untuk meningkatkan nilai moral anak. Tujuan dari wawancara yang telah dilakukan adalah untuk mendapatkan sumber data dan informasi yang sebenarnya sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

#### A. Wawancara dengan Psikolog

Wawancara cara dilakukan dengan Basilia Subiyanti Wilujeng, M.Psi, Psikolog, seorang Psikologi Klinis dari Biro Psikologi Character.



Gambar 4.1 Wawancara dengan Ibu Lia

(Sumber: Data penulis)

Menurut Ibu Lia, Pendidikan karakter anak usia dini harus dilakukan karena usia dini anak adalah usia dimana otak anak menyerap semua yang ada di depan mata mereka seperti *spoon*, mereka mudah meniru yang ada di sekitar. Karakter sendiri dibentuk dengan kebiasaan yang sering dilakukan atau *unconscious behaviour*.

Berikut merupakan periode pertumbuhan karakter anak dan dasar pembentukannya:

Usia 0-7 tahun disebut sebagai *golden age* atau periode emas dimana pada masa tersebut perkembangan kepribadian anak dan pembentukan pola perilaku, sikap, dan ekspresi emosi perlu diperhatikan.

Usia 7-14 tahun disebut sebagai tahun modeling, pada usia ini karakter anak dibentuk dengan cara menggunakan *reward and punishment*. Hal ini dilakukan agar anak mulai memahami tanggung jawab dan konsekuensi.

Usia 14-21 tahun disebut sosialisasi, pada usia ini peran orang tua bertambah menjadi sahabat anak. Karena di usia ini, orang tua menjadi tempat *sharing* agar anak menjadi nyaman dengan menceritakan apa yang anak rasakan kepada orang tua.

Karakter anak juga dapat terpengaruh oleh genetis dan lingkungan sekitar mereka, terutama lingkungan keluarga karena keluarga adalah komunitas pertama anak.

Pendidikan karakter anak juga perlu diterapkan oleh orang tua dan guru sebagai upaya untuk mencegah terjadinya *bullying* atau perundungan di sekolah. Ibu Lia mengatakan bahwa penyebab terjadinya anak suka melakukan perundungan adalah sering melihat kekerasan, kesalahan pola asuh, rasa ingin mengontrol atau mendominasi, rasa superior atau rasa mereka lebih baik atau unggul dari yang lain, kurang empati, dan iri hati

Ketika anak mengalami perundungan atau *bullying*, tindakan yang bisa dilakukan orang tua adalah melakukan komunikasi terbuka dengan anak agar mereka merasa terdukung, lalu menanamkan *mindset anti-bullying* dengan cara melatih mental anak namun tidak menggunakan kekerasan atau kemarahan dan mengajarkan cara mengatasi *bullying*. Orang tua juga dapat menyediakan fasilitas untuk membantu anak mengeluarkan emosi mereka atau disebut dengan katarsis, seperti melakukan hobi yang mereka suka, menggambar dan lain sebagainya.

Dapat disimpulkan bahwa, umur 7-12 tahun adalah umur dimana anak diajarkan tentang tanggung jawab dan konsekuensi atas aksi atau perilaku yang mereka lakukan. Contoh: melakukan *bullying* memberikan anak konsekuensi dimarahi atau dihukum oleh guru atau orang tua.

Namun untuk menghindari perilaku tersebut, peran orang tua sangat penting dalam mengajarkan pendidikan karakter pada anak.

## B. Wawancara dengan Guru

Wawancara dilakukan dengan guru di SDN Pepelegi 2.



Gambar 4.2 Wawancara dengan Ibu Anik Silfiah

(Sumber: Data penulis)

Wawancara dilakukan dengan tujuan agar peneliti mendapatkan sumber data yang dibutuhkan. Selain itu, informasi yang valid mengenai ciri karakter anak yang baik, perilaku anak dalam bersosialisasi dan cara mencegah gangguan kesehatan mental pada anak sejak usia 7 – 12 tahun.

Peneliti melakukan wawancara dengan tiga guru pengajar dari masing – masing perwakilan kelas 1, 3 dan 6 di SDN Pepelegi 2. Menurut para guru, ciri – ciri pendidikan karakter yang baik adalah karakter anak yang memiliki tata krama, sopan santun dan saling menghargai. Guru kelas 1, ibu Suzena, mengatakan bahwa anak kelas 1 sangat bersemangat dan suka bertingkah serta tidak terkontrol. Hal ini dapat memicu perilaku *bullying* pada sesama teman karena kelas 1 termasuk masa peralihan anak dari rumah menuju ke sekolah.

Namun, sangat ditekankan oleh para guru bahwa pendidikan karakter yang baik ditanamkan oleh lingkungan keluarga karena rumah adalah tempat dimana anak – anak tumbuh dan mulai memiliki karakter. Contoh yang dapat diambil adalah meskipun sekolah telah mengajarkan pada anak untuk menjadi kepribadian yang baik tapi bila dirumah afirmasi dan kata – kata yang digunakan kasar maka itu dapat berdampak pada karakter anak.

Selain itu, guru – guru SDN Pepelegi 2 menjelaskan bahwa mereka sangat menjunjung tinggi pencegahan terjadinya *bullying*, baik itu antar murid maupun guru dengan murid. Karena apabila murid sudah diajarkan dan melakukan pesan



guru untuk memiliki karakter yang baik tapi guru tersebut tidak menjalankannya dan juga melakukan *bullying* kepada siswa maka itu sama dengan kebohongan.

Dampak *bullying* yang dilakukan baik oleh siswa maupun guru dapat mengakibatkan gangguan kesehatan mental di usia siswa yang baru menginjak usia masuk sekolah. Contohnya adalah malu, minder, lalu ingin pindah sekolah karena mendapatkan cemooh seperti masalah berat badan, kepintaran, dan lain sebagainya. Jika gangguan kesehatan mental sudah tertanam pada anak dari kecil dan terbawa hingga remaja maupun dewasa maka akibatnya adalah anak tersebut kehilangan banyak kesempatan karena dihambat oleh rasa takut atau minder akibat dibuli.

Berikut adalah perbedaan sosialisasi antara kelas 1, kelas 3, dan kelas 6:

Kelas 1 adalah fase dimana anak mudah bergaul, mudah membuat teman baru dan semangat dalam menjalani hari.

Kelas 3 adalah fase dimana anak mulai pilih – pilih teman dan membuat grup yang sesuai dengan keinginan mereka.

Kelas 6 adalah fase dimana anak tidak ingin dipisah oleh teman dekatnya ketika melakukan kerja kelompok. Tidak ingin berkelompok dengan teman yang tidak mereka kenali, tapi di fase inilah guru sering membuat kerja kelompok untuk meningkatkan tali pertemanan anak.

### C. Wawancara dengan Keluarga



Gambar 4.3 wawancara dengan Bapak Eko dan Ibu Nabila

(Sumber: Data penulis)

Wawancara dilakukan dengan keluarga Ibu Nabila Alif dan Bapak Eko Wijayanto, keduanya memiliki anak yang masih SD berumur 9 tahun dan 4 tahun 6 bulan. Menurut keduanya, pendidikan karakter yang baik adalah dimana anak diajarkan rasa bertanggungjawab, mampu menanggung konsekuensi dan pintar

dalam manajemen waktu didukung dengan lingkungan yang baik, pergaulan yang baik dan tidak menghakimi saat anak berbuat kesalahan. Saat anak melakukan kesalahan, hal yang dilakukan oleh keduanya adalah memberi teguran halus dan berkomunikasi atau memberikan nasehat, tapi ketika kesalahan tersebut diulang dalam keadaan anak sadar akan yang mereka lakukan maka akan diberi hukuman.

Ketika menghadapi permasalahan *bullying* disekolah, cara keduanya dalam mencegah gangguan kesehatan mental anak sejak dini adalah kuatkan mental anak di rumah tapi tidak menggunakan kekerasan ataupun kemarahan, memberi motivasi dan berkomunikasi dengan guru disekolah. Selain itu, pendekatan personal perlu dilakukan untuk membuat anak nyaman dan aman dengan orang tua karena dengan begitu ketika anak menghadapi masalah, anak akan lari ke orang tua. Menurut Ibu

Nabila, peran orang tua adalah menjadi sahabat, teman dan orang tua anak. Kedekatan orang tua dan anak dapat dilakukan dengan melakukan relaksasi antara orang tua dan anak. Terkait dengan buku ilustrasi, Bapak Eko mengatakan bahwa fabel adalah buku cerita yang cocok untuk dibaca oleh anak SD karena menurut Bapak Eko buku tersebut adalah buku yang ideal untuk memberikan anak pelajaran.

Setelah melakukan wawancara dengan orang tua, peneliti melakukan wawancara dengan sang anak. Muhammad Abdan Nu'man Wafie berumur 9 tahun, mengatakan bahwa ia tidak mau melakukan *bullying* karena takut dengan konsekuensi dan ancaman seperti dimarahi atau dihukum oleh guru maupun orang tua. Wafie sendiri mengatakan bahwa ia suka dengan lingkungan sekolah yang nyaman seperti teman baik, guru baik dan kelas nyaman. Sementara itu Wafie tidak nyaman di sekolah karena ada teman yang suka memukul, mencuri dan mengejek. Wafie juga mengatakan bahwa ia suka buku cerita fabel dengan warna merah, oranye, dan biru.

Kesimpulannya, buku ilustrasi fabel adalah media yang cocok untuk memberikan edukasi atau pelajaran kepada anak dengan menggunakan warna cerah yang cocok untuk anak.

#### **4.1.3 Studi Literatur**

Studi literatur yang diambil oleh peneliti adalah:

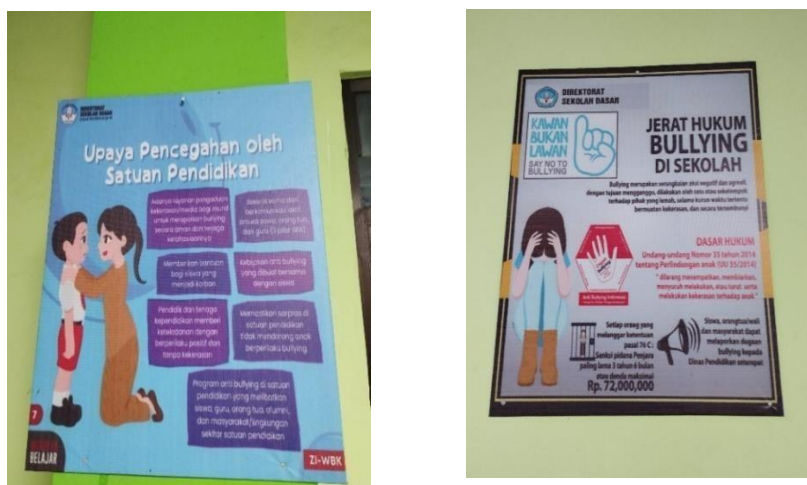
1. ‘Mengatasi *Bullying* Melalui Pendidikan Karakter’ oleh Yuyarti. Jurnal ini menjelaskan *bullying* adalah tindakan yang menyakiti orang lain baik secara

fisik maupun psikis. *Bullying* dibagi menjadi 4 jenis, yaitu *Bullying* secara verbal (cacian, ejekan, fitnah), *bullying* secara fisik (menyakiti fisik orang lain), *bullying* secara rasional (pengucilan) dan *bullying* secara elektronik (*bully* yang dilakukan di sosial media). Faktor penyebab *bullying* biasanya karena korban merasa dirinya lemah dan pelaku merasa dirinya lebih superior dari korban sehingga pantas untuk melakukan *bullying* terhadap korban yang lemah. Upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi *bullying* dengan menanamkan sejak dini nilai nilai moral yang baik terhadap anak seperti bagaimana berinteraksi dengan teman yang baik, ajarkan untuk selalu mengatakan terimakasih, tolong dan maaf lalu edukasi anak jika kekerasan itu tidak baik untuk dilakukan.

2. ‘‘ Ilustrasi Buku Cerita Fabel sebagai Media Pendidikan Karakter Anak’’ oleh Yanuar Ady Prasetyo. Jurnal ini berisi tentang peran buku dongeng atau fabel sebagai edukasi nilai-nilai moral terhadap anak serta penghubung emosional antar orang tua dan anak. Selain itu, fabel dapat membantu mengembangkan imanijasi anak.

3. Buku ‘‘*Write Away*’’ dari tim *Thoughtful Learning*, buku ini memberikan penjelasan juga tutorial tentang menulis dan membuat karya seperti fabel. Buku ‘‘*Write Away*’’ menjelaskan bahwa fabel adalah buku cerita yang mengajarkan pelajaran atau memberikan moral pada anak. Pada pembuatan buku fabel, hal yang perlu difokuskan adalah ‘‘*teaches a lesson*’’ atau mengajarkan hal moral yang dapat membantu anak dalam memahami tentang kehidupan.

#### 4.1.4 Dokumentasi



Gambar 4.4 Dokumentasi Poster Mencegah Bullying di SDN Pepelegi 2

(Sumber: Data penulis)

Berikut adalah hasil dokumentasi yang peneliti ambil saat mengumpulkan data di SDN Pepelegi 2. Poster – poster ini dipajang disetiap koridor sekolah dan di depan kelas menunjukkan bagaimana SDN Pepelegi 2 sangat menjunjung tinggi perlindungan siswa dari perilaku *bullying*.

Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa poster – poster ini tidak memberikan efek yang besar terhadap anak-anak dalam mencegah *bullying*. Anak menganggap bahwa poster tersebut hanyalah sebuah himbauan saja dan yang mampu membuat anak menurut saat disekolah adalah guru karena guru lebih memahami apa yang tidak dipahami anak.

## **4.2 Hasil Reduksi Data**

### **A. Observasi**

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN Pepelegi 2, guru SDN Pepelegi 2 sangat menjunjung tinggi pencegahan perilaku *bullying* dengan memasang poster sebagai himbauan agar siswanya tidak melakukan perilaku tersebut. Selain itu, untuk meningkatkan kesadaran anak soal *bullying*, guru SDN Pepelegi 2 berperan aktif dalam memberikan amanah setiap sebelum kelas pagi dimulai.

### **B. Wawancara**

Berdasarkan hasil wawancara dilakukan peneliti kepada psikolog, guru dan orang tua tersebut dapat menyimpulkan bahwa pendidikan karakter anak yang baik harus dilakukan karena usia dini anak adalah usia dimana otak anak menyerap semua yang ada di depan mata dan mudah meniru yang ada di sekitar. Peran orang tua dalam menanamkan pendidikan karakter yang baik merupakan peran yang penting karena lingkungan keluarga adalah tempat dimana anak – anak tumbuh dan mulai memiliki karakter.

Pendidikan karakter yang baik juga dilakukan untuk mencegah terjadinya *bullying* yang mampu mengganggu kesehatan mental anak sejak usia dini agar tidak terbawa hingga dewasa tanpa perawatan kesehatan mental. Gangguan kesehatan mental bisa dicegah dengan bantuan orang tua. Peran orang tua adalah membantu mereka untuk mempunyai *mindset anti-bullying* namun juga diajarkan untuk tidak menjadi pelaku *bullying*. Hal ini dilakukan dengan melatih mental anak tapi tidak

dengan cara kekerasan atau memarahi. Selain itu, orang tua juga mempunyai peran sebagai teman dan sahabat anak tapi bukan berarti membiarkan anak bertindak seenaknya pada orang tua agar anak merasa aman dan nyaman saat melakukan *sharing* dengan orang tua.

Selain itu, Pendidikan karakter anak dapat diajarkan atau diperlihatkan lewat buku ilustrasi fabel karena fabel merupakan buku yang mengajarkan tentang pesan atau nilai moral untuk anak.

### C. Studi Literatur

Hasil studi literatur yang didapatkan dari jurnal ‘‘Mengatasi *Bullying* Melalui Pendidikan Karakter’’, penanggulangan yang dilakukan dalam mengatasi *bullying* adalah melalui Pendidikan Karakter yang baik dengan cara menertibkan peserta didik yang melakukan penyimpangan, termasuk tindak kekerasan dengan melakukan pengawasan dan penindakan, menerapkan prinsip-prinsip anti kekerasan, menyediakan katarsis sebagai sarana untuk mengeluarkan emosi negatif anak melalui hal yang positif, melakukan usaha pencegahan tindak kekerasan (*bullying*) di sekolah.

Jurnal artikel ‘‘Ilustrasi Buku Cerita Fabel sebagai Media Pendidikan Karakter Anak’’ memberikan pendalaman dalam menyusun cerita fabel dan fungsi buku cerita fabel sebagai penghubung harmonis antar anak dan orang tua serta sebagai wadah untuk anak meningkatkan imajinasi mereka. (Prasetyo, 2014)

Terakhir, buku ‘‘*Write Away*’’ memberikan pengajaran terhadap peneliti tentang penulis atau pembuatan karya salah satunya fabel. Buku ini menjelaskan bahwa fabel adalah buku cerita yang memberikan pesan moral atau mengajarkan nilai moral kepada anak agar mereka paham tentang kehidupan.

### D. Dokumentasi

Berdasarkan hasil dokumentasi yang diambil, peneliti menyimpulkan bahwa SDN Pepelegi 2 menggunakan poster sebagai himbuan untuk mencegah anak melakukan *bullying*. Namun, poster-poster itu tidak memiliki banyak pengaruh terhadap anak sehingga peran aktif guru dalam memberikan *awareness* pada anak sangat dibutuhkan untuk membantu anak dalam memahami tindakan atau perilaku yang mereka lakukan.

### 4.3 Hasil Penyajian Data

Hasil reduksi dari data yang diberikan, maka dapat disajikan data sebagai berikut:

1. Pendidikan karakter harus dilakukan sejak usia dini terutama usia 7-12 tahun agar mencegah perilaku *bullying* dan mencegah gangguan kesehatan mental sejak dini.
2. Peran orang tua sangat penting dalam menjaga kesehatan mental anak dan mendidik karakter anak.
3. Anak di usia 7-12 adalah usia dimana mereka mudah menyerap informasi yang mereka terima dan mudah meniru apa yang mereka lihat.
4. Buku ilustrasi fabel merupakan buku ilustrasi yang cocok digunakan untuk memberikan pendidikan karakter pada anak karena fabel mempunyai visual yang mampu meningkatkan imajinasi anak serta mempunyai tujuan untuk mengajarkan anak tentang pesan atau nilai moral kehidupan.

### 4.4 Kesimpulan

Dari hasil penyajian data, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan karakter sangat penting diajarkan anak sejak usia dini untuk mencegah perilaku *bullying* dan membantu anak menjaga kesehatan mental mereka sejak dini. Peran orang tua dalam mengajarkan pendidikan karakter bisa disalurkan dengan salah satunya membacakan buku fabel. Karena buku fabel merupakan buku yang memiliki tujuan untuk mengajarkan anak moral kehidupan. Selain itu, tujuan menggunakan buku ilustrasi fabel adalah membantu anak menyaring informasi yang mereka serap karena anak usia 7-12 tahun adalah usia dimana mereka mudah menyerap semua informasi.

### 4.5 Konsep dan Keyword

Dalam penyusunan konsep dan *keyword*, tahap pertama yang perlu dilaksanakan oleh peneliti adalah menganalisis STP, USP, dan SWOT supaya mudah menemukan konsep dan keyword yang dicari untuk tahapan penyelesaian karya.

### 4.5.1 Analisis Segmentation, Targeting, Positioning (STP)

#### A. *Segmentation*

##### 1. Geografis

- a. Negara : Indonesia
- b. Teritorial : Jawa Timur
- c. Distrik : Sidoarjo
- d. Kepadatan Populasi : Kota besar

##### 2. Demografis

- a. Usia : 7 - 12 tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki, Perempuan
- c. Pendidikan : SD
- d. Profesi : Pelajar

##### 3. Psikografis

Anak berumur 7-12 tahun yang memiliki karakteristik mudah menyerap informasi di sekitar mereka dan mudah meniru apa yang mereka lihat. Selain itu, anak berumur 7-12 tahun masih bisa diarahkan dengan menggunakan buku ilustrasi seperti fabel karena fabel memberikan pesan moral yang dapat diajarkan pada anak.

#### B. *Targeting*

Untuk target audiens, peneliti menggunakan audiens dimana target tujuan utama dari perancangan buku ilustrasi tentang Pendidikan Karakter untuk mencegah gangguan kesehatan mental kepada anak usia 7-12 tahun.

Untuk target market, peneliti menggunakan orang tua dan guru sebagai target market untuk meningkatkan karakter anak melalui pendidikan karakter

#### C. *Positioning*

Buku ilustrasi fabel sebagai media edukasi berisi sebuah cerita yang memberikan pelajaran moral kepada anak berumur 7-12 tahun melalui pendidikan karakter serta meningkatkan kualitas karakter anak agar menjadi lebih baik.

### 4.5.2 *Unique Selling Point (USP)*

Keunikan perancangan buku ilustrasi ini adalah menggunakan karakter fabel yang menyalurkan edukasi tentang Pendidikan karakter untuk anak berusia 7-12 tahun.



### 4.5.3 Analisis SWOT

Tabel 4.1 Analisis SWOT

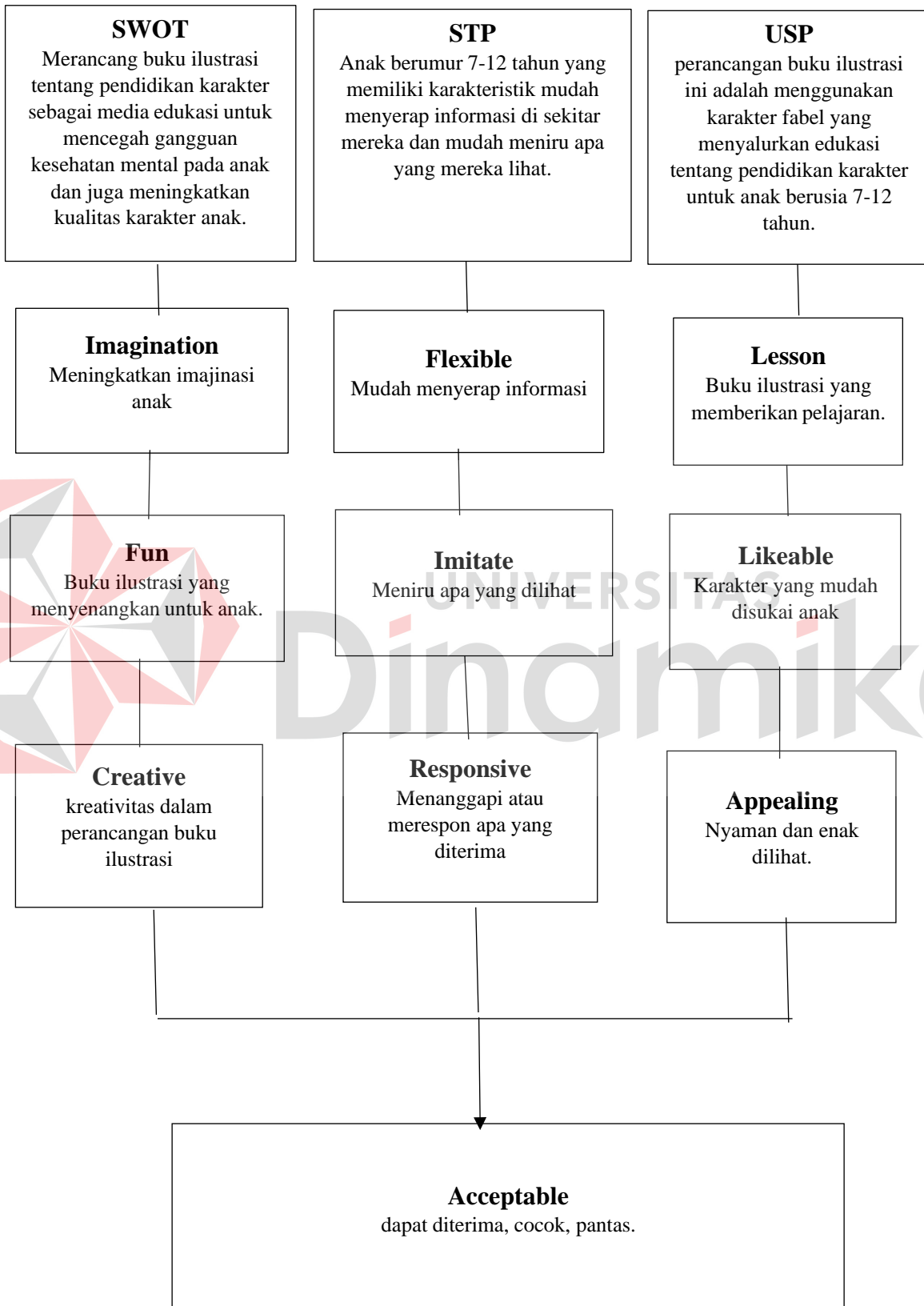
	<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>
<b>Faktor Internal (S-W)</b>	- Anak mudah bergaul dengan sesama teman. - Anak mempunyai rasa penasaran tinggi - Anak dapat mengembangkan imajinasinya ketika diberikan buku cerita berdongeng	- Anak mudah menyerap apa yang diterima sehingga mereka tidak bisa menyaring dengan tepat. - Anak malas membaca
<b>Faktor Eksternal (O-T)</b>		
<i>Opportunities</i>	<b>S-O</b>	<b>W-O</b>
- Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang Pendidikan karakter dan gangguan kesehatan mental pada anak.	- Merancang buku ilustrasi fabel untuk meningkatkan Pendidikan karakter anak.	- Merancang buku ilustrasi fabel dengan gambar yang menarik dan warna yang cerah.
<i>Threats</i>	<b>S-T</b>	<b>W-T</b>
- Gangguan kesehatan mental anak masih dianggap remeh oleh masyarakat. - Banyaknya buku ilustrasi fabel yang membahas tentang Pendidikan karakter	- Merancang buku ilustrasi fabel untuk meningkatkan kesadaran Masyarakat tentang gangguan kesehatan mental pada anak.	- Merancang buku ilustrasi fabel dengan informasi dan edukasi yang dapat diserap anak pada umurnya.

Strategi Utama: Merancang buku ilustrasi fabel sebagai media edukasi untuk mencegah gangguan kesehatan mental pada anak dan juga meningkatkan nilai moral anak dengan menggunakan pendidikan karakter.



#### 4.5.4 Keyword

Tabel 4.2 *Keyword*



#### 4.5.5 Deskripsi *Keyword*

Berdasarkan hasil data yang dikelola peneliti melalui STP, USP, dan SWOT, peneliti menyimpulkan bahwa *keyword* yang tepat untuk perancangan ini adalah *Acceptable*. Kata *Acceptable* memiliki arti yaitu, sesuatu hal yang dapat diterima, cocok, dan pantas. Makna dari *keyword* ini dalam penelitian adalah merancang buku ilustrasi fabel yang memiliki visual dan cerita yang dapat diterima anak secara nyaman dan memiliki pesan yang dapat mengajarkan anak untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

### 4.6 Konsep Karya

#### 4.6.1 Konsep Perancangan Karya

Perancangan buku ilustrasi pendidikan karakter ini menggunakan jenis ilustrasi fabel. Teknik yang digunakan untuk mendesain karakter adalah dengan menggunakan teknik ilustrasi *vector*. Ilustrasi, layout dan visual lainnya akan disesuaikan dan disajikan dengan sederhana dan mudah dipahami serta dicerna oleh anak-anak.

#### 4.6.2 Strategi Kreatif

Buku ilustrasi fabel yang dirancang akan membuat cerita tentang *bullying* dan bagaimana perasaan korban saat dirundung. Dalam cerita tersebut ditujukan untuk membantu anak dalam memahami dan menghargai sesama agar tidak melakukan *bullying*. Strategi dalam penelitian ini diperlukan seperti berikut:

##### 1. Fisik Buku

- |                   |                          |
|-------------------|--------------------------|
| a. Jenis Buku     | : Buku cerita bergambar  |
| b. Sampul Buku    | : Jilid <i>Hardcover</i> |
| c. Jumlah Halaman | : 52 halaman             |
| d. Dimensi        | : 15 cm x 23 cm          |
| e. Teks           | : Bahasa Indonesia       |
| f. Jenis Kertas   | : HVS 100 gr             |
| g. <i>Layout</i>  | : <i>Grid Layout</i>     |

##### 2. Ilustrasi

Ilustrasi yang ditampilkan pada buku cerita meliputi kucing, burung hantu, rubah, kelinci, tupai, pepohonan, rumah, jamur dan suasana musim gugur.

### 3. Warna

Pemilihan warna yang digunakan didasarkan pada wawancara yang dilakukan peneliti, yaitu berwarna oranye. Berdasarkan psikologi, warna oranye disukai anak – anak karena warnanya yang cerah dan memiliki lambang percaya diri dan optimisme. Selain menggunakan warna oranye, peneliti juga menggunakan warna coklat, biru, hijau, pink, dan hitam sebagai warna pendukung dalam pembuatan buku.



Gambar 4.5 *Palette* warna desain

(Sumber: olahan penulis)

### 4. Tipografi

Penggunaan tipografi dalam perancangan buku adalah menggunakan tipografi *chalkboard* sebagai *font* utama seperti judul dan menggunakan tipografi *handwriting* sebagai *font* pendukung seperti isi buku. Alasan memilih kedua *font* ini adalah kedua *font* tersebut mudah dibaca dan nyaman dilihat oleh mata.



Gambar 4.6 *font chalkboard*

(Sumber: dafont)



Gambar 4.7 font Handwriting

(Sumber: dafont)

#### 4.7 Strategi Media

Perancangan ini, media utama yang dibuat adalah buku pendidikan karakter sebagai media edukasi untuk mencegah gangguan kesehatan mental pada usia 7-12 tahun. Selain itu, buku ini memiliki media pendukung seperti stiker, gantungan kunci, *bookmark*, dan *x-banner*.

##### 1. Sketsa Karakter



Gambar 4.8 Sketsa karakter kucing



Gambar 4.9 Sketsa karakter rubah



Gambar 4.10 Sketsa karakter burung hantu

Terdapat tiga karakter yang akan memiliki peran penting dalam cerita ini dimana si kucing menjadi peran utama, si rubah menjadi peran antagonist dan si burung hantu menjadi peran yang penting dalam memberikan pelajaran dan nasehat.

2. Sketsa Cover Buku

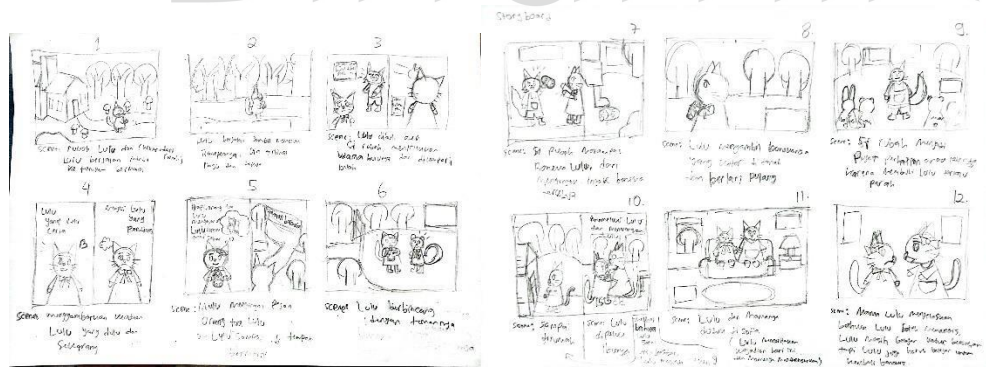
Sketsa cover buku "Cerita Lulu Si Kucing Hitam"



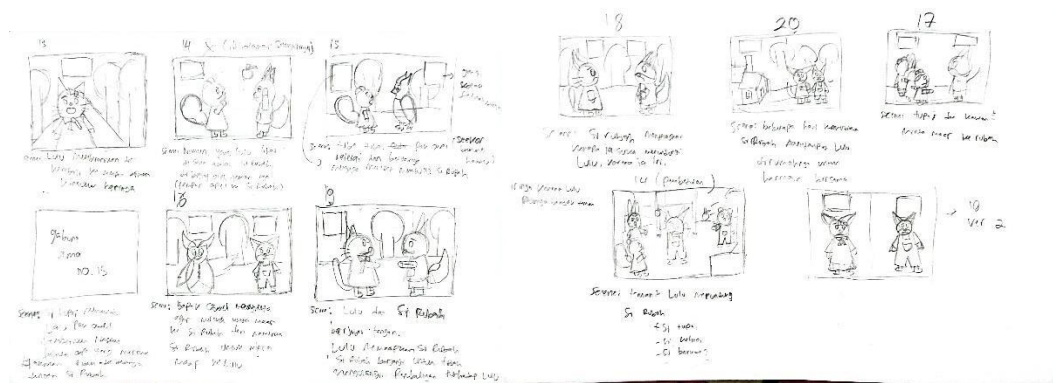
Gambar 4.11 Sketsa Cover depan dan belakang

Sketsa cover depan memperlihatkan tokoh kucing yang memeluk boneka favoritnya, dan cover belakang terlihat sebuah background pohon serta deskripsi buku.

3. Sketsa Storyboard



Gambar 4.12 Sketsa storyboard 1 dan 2



Gambar 4.13 Sketsa *storyboard* 3 dan 4

Sketsa *storyboard* menceritakan kisah Lulu si kucing hitam yang selalu saja dirundung atau diganggu oleh si Rubah. Buku ini berisi tentang nasehat dan ajaran mengenai perundungan, menghargai, kesabaran dan juga penggambaran perasaan korban yang dirundung.

## 4.8 Implementasi Media

### 4.8.1 Media Utama

#### 1. Desain Karakter



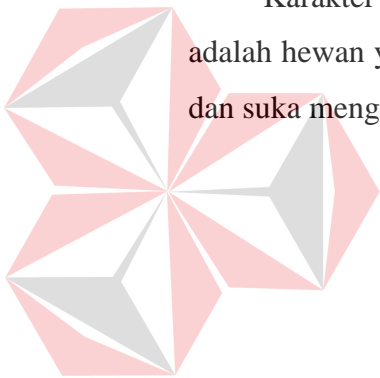
Gambar 4.14 Desain Karakter Lulu Si Kucing Hitam

Desain karakter Lulu menggambarkan kucing dengan bulu hitam. Makna dibalik kucing hitam adalah mitos pembawa sial. Hal ini ditunjukkan dengan bagaimana beberapa manusia yang mengadopsi kucing tidak suka dengan kucing hitam. Karakter Lulu memiliki ekspresi murung atau cemberut menggambarkan perasaan korban perundungan.



Gambar 4.15 Desain Karakter Momo Si Rubah

Karakter Momo si Rubah, menggambarkan salah satu makna bahwa rubah adalah hewan yang licik dan jahil. Momo digambarkan sebagai anak yang jahil dan suka mengganggu.



UNIVERSITAS  
Diponegoro  
mika



Gambar 4.16 Desain Karakter Pak Owel Si Burung Hantu

Karakter Pak Owel merupakan burung hantu yang bijak dikarenakan makna burung hantu memiliki symbol kebijaksanaan.



## 2. Cover depan dan cover belakang



Gambar 4.17 Cover depan dan cover belakang

Desain pada *cover* depan terdapat gambar kucing hitam yang tersenyum sambil memeluk boneka favoritnya. Ini menggambarkan perasaan tenang karakter saat bersama dengan sesuatu yang ia sukai. Sementara *cover* belakang merupakan *background* rumah dan nuansa musim gugur.

## 3. Layout Desain



Gambar 4.18 Layout desain buku cerita



Gambar 4.19 Halaman pengenalan tokoh atau karakter

Bagian pembuka dari buku ilustrasi ini adalah pengenalan tokoh utama yaitu Lulu si Kucing, Momo si Rubah dan Pak Owel si Burung Hantu dan menunjukkan deskripsi sifat masing – masing dari tokoh.



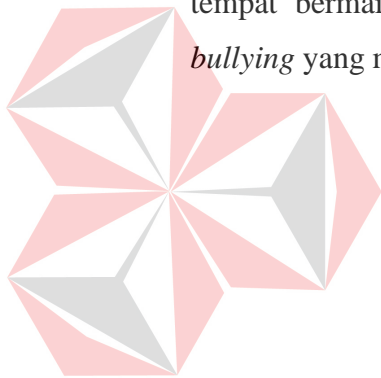
Gambar 4.20 Ilustrasi halaman 1-2

Ilustrasi halaman satu dan dua menunjukkan latar musim gugur yang mempunyai makna yaitu kedewasaan, menerima/*acceptances*, dan juga *reflection*. Pada halaman ini terlihat Lulu membawa bonekanya.



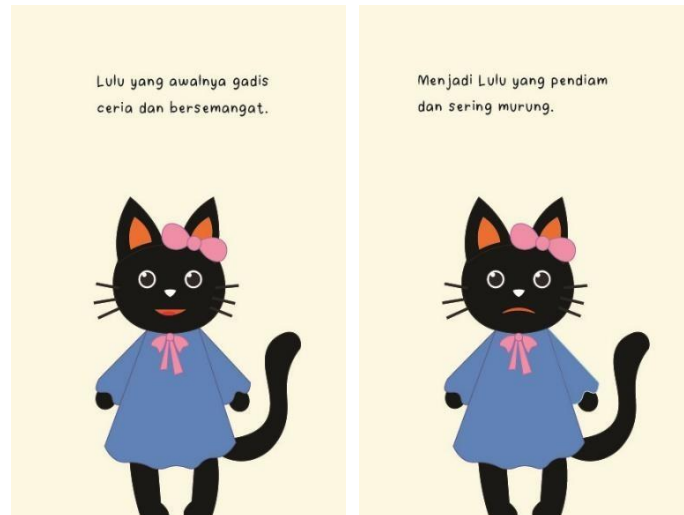
Gambar 4.21 Ilustrasi halaman 3-4

Pada halaman ini, menunjukkan ilustrasi perasaan Lulu yang tiba – tiba berubah karena teringat bahwa Momo yang sering menjelekkkan Lulu akan ada di tempat bermain tersebut. Ini merupakan ilustrasi bagaimana perasaan korban *bullying* yang mengingat bahwa ia akan bertemu dengan pelaku pada suatu tempat.



Gambar 4.22 Ilustrasi halaman 5-6

Pada halaman lima dan enam menggambarkan perilaku Momo yang sering menjelekkkan dan melemparkan buah kepada Lulu sebagai tanda intimidasi Momo terhadap Lulu. Hal ini disebabkan karena Lulu memiliki warna bulu yang hitam. Tanda kucing hitam dalam mitos dunia adalah pembawa sial dan beberapa bukti dari hal ini adalah rendahnya pengadopsian yang terjadi pada kucing hitam.



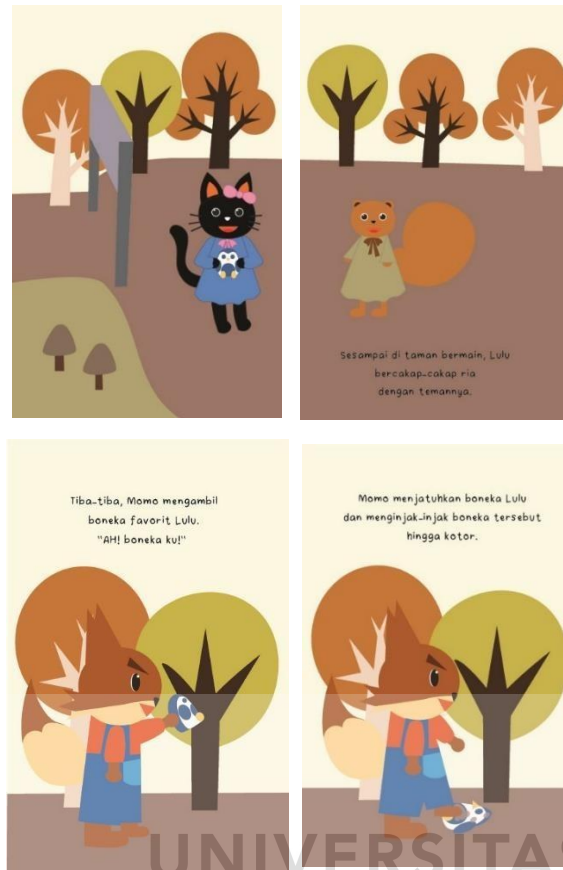
Gambar 4.23 Ilustrasi halaman 7-8

Halaman tujuh dan delapan menggambarkan keadaan korban sebelum dan sesudah terjadinya *bullying* pada dirinya. Bagaimana seseorang yang awalnya bersemangat dan penuh energi menjadi pendiam dan penakut disertai dengan harga diri yang merendah.



Gambar 4.24 Ilustrasi halaman 9-10

Pada halaman sembilan dan sepuluh Lulu mengingat kedua orang tuanya sebagai *support* yang membantunya untuk tidak mudah menyerah dan menjadi gadis penyabar serta kuat.



Gambar 4.25 Ilustrasi halaman 11-14

Pada halaman sebelas hingga empat belas menggambarkan kegiatan Lulu di tempat bermain kemudian diganggu oleh Momo yang mengambil boneka Lulu dan menginjak bonekanya.



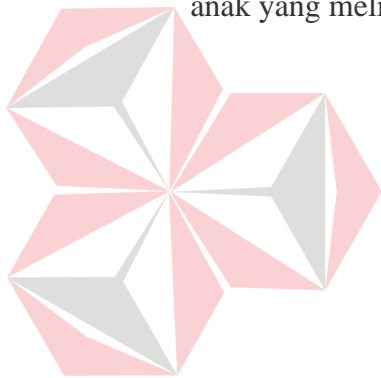
Gambar 4.26 Ilustrasi halaman 15-16

Pada ilustrasi halaman lima belas dan enam belas ini menceritakan Lulu yang pada akhirnya pulang ke rumah dengan membawa bonekanya yang kotor sambil menahan tangis karena ia merasa ia adalah gadis yang kuat dan penyabar.



Gambar 4.27 Ilustrasi halaman 17-18

Halaman 17-18 menggambarkan konsekuensi yang terjadi setelah Momo menginjak dan mengotori boneka Lulu dan mendapati dirinya dikelilingi oleh anak-anak yang melihat kejadian tersebut.



Gambar 4.28 Ilustrasi halaman 19-20

Pada ilustrasi di halaman sembilan belas hingga dua puluh, Lulu memeluk ibunya dan ibunya membalas pelukan Lulu sebagai cara orang tua dalam menenangkan anak.



Gambar 4.29 Ilustrasi halaman 21-24

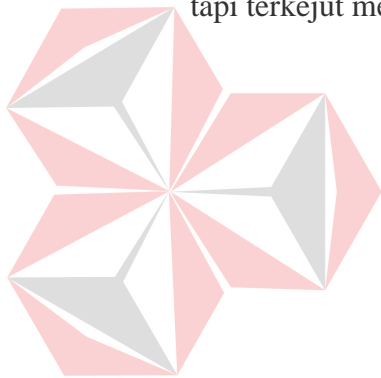
Percakapan yang dilakukan pada halaman dua puluh satu hingga dua puluh empat merupakan percakapan antar Ibu Lulu dan Lulu tentang pengalaman yang dia rasakan hari ini terkait dengan Momo yang sering mengganguya dan merundungi atau melakukan *bullying* pada Lulu. Ibu Lulu memberikan nasehat, pesan serta *support* kepada Lulu karena tetap sabar menghadapi Momo dan tidak menjelekkkan Lulu ketika Lulu memang ingin menangis.





Gambar 4.30 Ilustrasi halaman 25-26

Halaman dua puluh lima dan dua puluh enam menggambarkan keadaan Lulu yang keesokan harinya memberanikan diri untuk kembali menuju taman bermain tapi terkejut melihat keadaan di tempat bermain.



Gambar 4.31 Ilustrasi halaman 27-28

Halaman dua puluh tujuh dan dua puluh delapan memperlihatkan *bullying* yang terjadi pada Momo akibat sikap dan perilakunya setelah mengotori dan menginjak boneka Lulu sebagai tindakan intimidasi.





Gambar 4.32 Ilustrasi halaman 29-30

Pada halaman ini, terdapat tokoh bernama Pak Owel seekor burung hantu yang terkenal bijak. Pak Owel menyaksikan *bullying* yang terjadi pada Momo dan bertanya pada anak – anak yang melemparkan apel pada Momo.



Gambar 4.33 Ilustrasi halaman 31-32

Pak Owel meminta pada anak – anak yang melempar apel pada Momo untuk minta maaf setelah mendengar pengakuan salah satu dari anak – anak karena apa yang mereka lakukan tidak jauh dari apa yang Momo lakukan pada Lulu.



Gambar 4.34 Ilustrasi halaman 33-34

Anak – anak yang meminta maaf pada Momo dan Momo menerima permintaan maaf tersebut. Kemudian meminta Momo untuk meminta maaf atas apa yang ia lakukan pada Lulu selama ini, dari melemparkan apel, menjelekkkan bulu hitamnya hingga menginjak boneka kesayangan Lulu.



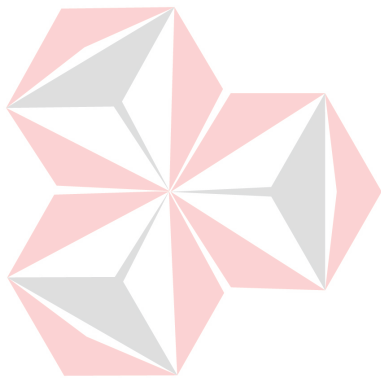
Gambar 4.35 Ilustrasi halaman 35-36

Halaman tiga puluh lima dan tiga puluh enam menunjukkan pengakuan Momo kepada Lulu dan meminta maaf atas apa yang ia lakukan selama ini serta mengatakan alasan kenapa ia suka sekali mengganggu Momo dan itu disebabkan oleh rasa iri.



Gambar 4.36 Ilustrasi halaman 37-38

Pada ilustrasi ini, menunjukkan bahwa Lulu memaafkan Momo dan akan menjadi teman yang baik untuk Lulu.



Gambar 4.37 Ilustrasi halaman 39-40

Halaman terakhir menunjukkan pertemanan baru yang dibangun antara Lulu dan Momo serta pelajaran bagi Momo untuk tidak melakukan hal seperti intimidasi, *bullying*, mengganggu demi kesenangan hati.

#### 4.8.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari stiker, gantungan kunci, poster, *bookmark*, dan *X-banner*.

##### 1. stiker dan gantungan kunci



Gambar 4.38 Desain stiker dan gantungan kunci

Desain stiker dan gantungan kunci mengikuti pola desain karakter. Digunakan sebagai media pendukung dan stiker dicetak dengan bahan vinyl agar tahan lama. Gantungan kunci dicetak dengan bahan akrilik agar tahan lama.

##### 2. *Bookmark*



Gambar 4.39 Desain *Bookmark*

*Bookmark* memiliki desain yang simpel, dan bertujuan untuk memotivasi anak untuk membaca.

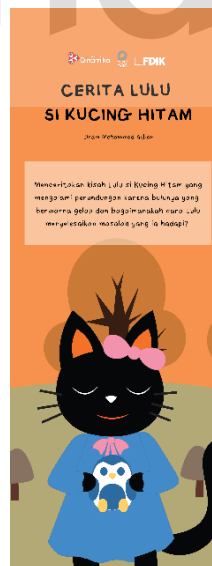
### 3. Poster



Gambar 4.40 Desain Poster

Desain poster terdapat ilustrasi kucing hitam tersenyum yang memeluk boneka favoritnya di tengah musim gugur dan memberikan sinopsis cerita.

### 4. X-banner



Gambar 4.41 Desain X-banner

Sama dengan desain poster, X-banner memperlihatkan ilustrasi karakter yang tersenyum memeluk boneka favoritnya. Dan terdapat sinopsis cerita.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa perancangan buku ilustrasi pendidikan karakter sebagai edukasi mencegah gangguan kesehatan mental pada anak usia 7-12 tahun mendapatkan *keyword* yaitu “*acceptable*” diambil dari analisis STP, USP, dan SWOT. *Acceptable* berarti mudah diterima, cocok dan pantas. *Keyword* tersebut menjabarkan penggunaan warna oranye karena warna oranye adalah warna cerah yang disegani anak. Dari konsep *acceptable* terciptalah implementasi pada karya dalam bentuk buku ilustrasi dengan tipografi, warna hingga layout yang dapat diterima oleh anak usia 7-12 tahun. Selain itu, buku ilustrasi menggunakan cerita fabel atau cerita yang menceritakan tentang kehidupan para binatang yang bertingkah laku seperti manusia dengan tujuan untuk memberikan pesan moral kepada anak.

Buku ilustrasi pendidikan karakter “Cerita Lulu Si Kucing Hitam” ini merupakan media utama dalam upaya mencegah gangguan kesehatan mental pada usia 7-12 tahun. Buku tersebut menceritakan tentang perilaku perundungan dan konsekuensi yang didapatkan.

#### **5.2 Saran**

Perancangan buku ilustrasi pendidikan karakter sebagai media edukasi untuk mencegah gangguan kesehatan mental pada anak usia 7-12 tahun memiliki saran yaitu, data yang dikumpulkan terlalu fokus terhadap ciri pendidikan anak yang baik serta data wawancara yang dilakukan pada anak masih kurang untuk mengetahui apa yang anak suka dan apa yang cocok untuk anak. Perancangan buku ilustrasi dapat dikembangkan menjadi buku fisik lainnya seperti buku interaktif. Penggambaran ilustrasi yang dibuat menggunakan jenis ilustrasi *vector* dapat dikembangkan menjadi berbagai bentuk ilustrasi lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bagong, S., & Sutinah. (2005). *Metode Penelitian Sosial*.
- Fisipol. (2020, Oktober 28). *Penyakit Mental pada Anak*. Retrieved from FISIPOL UMA: <https://fisipol.uma.ac.id/gangguan-mental-anak/>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode). (1), 21-46.
- Ismawati, E. (2009). *Rahasia Pikiran Manusia*.
- Ladjanudin, A.-B. B. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mawardi, R. A. (2022, Juni 21). *Pendidikan Karakter: Pengertian, Tujuan, Unsur, dan Nilainya*. Retrieved from detikedu: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6139560/pendidikan-karakter-pengertian-tujuan-unsur-dan-nilainya>
- Prasetyo, Y. A. (2014). Ilustrasi Buku Cerita Fabel sebagai Media Pendidikan Karakter Anak. *Arty: Journal of Visual Arts*.
- Primananda, n. P. (2022, Agustus 16). *Definisi Mental Illness (Gangguan Mental)*. Retrieved from Kementerian Kesehatan Direktorat Jenderal Pelayanan Kesehatan: [https://yankes.kemkes.go.id/view\\_artikel/1314/definisi-mental-illnessgangguan-mental](https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/1314/definisi-mental-illnessgangguan-mental)
- Rachmawati, A. A. (2020, November 27). *Darurat Kesehatan Mental bagi Remaja*. Retrieved from EGSA UGM: <https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/11/27/darurat-kesehatan-mental-bagi-remaja/>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. (1), 35-40.
- Sahid, M. (2017). *Arti Warna dalam Desain Grafis*.
- Salmaa. (2022, Februari 9). *17 Pilihan Font Terbaik Untuk Buku*. Retrieved from deepublish: <https://penerbitdeepublish.com/pilihan-font-untuk-buku/>
- Susanti. (2016). *Persepsi pada B4S Stander terhadap Intensitas Bullying pada Siswa SMP*. Makassar.
- Utari, I. (2019). *Menggambar Ilustrasi*. Retrieved from Sumber Belajar Kemdikbud: [https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20Ilustrasi-BB/Topik-1.html#:~:text=Ilustrasi%20menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa,untuk%20lebih%20memperjelas%20paparan%20\(tulisan](https://sumber.belajar.kemdikbud.go.id/repos/FileUpload/Seni%20Budaya%20Ilustrasi-BB/Topik-1.html#:~:text=Ilustrasi%20menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa,untuk%20lebih%20memperjelas%20paparan%20(tulisan)

Yuyarti. (2018). MENGATASI BULLYING MELALUI PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Kreatif* 9, 1, 52-57.



UNIVERSITAS  
Dinamika