

***“MALI SIPARAPPE, REBBA SIPATOKKONG, MALILU SIPAKAINGE”***

**(BUKU CERITA BERGAMBAR BERMUATAN NILAI-NILAI**

**BUDAYA BUGIS)**

**OLEH:**

**FERA SAFITRI**

**E021201034**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2024**



***“MALI SIPARAPPE, REBBA SIPATOKKONG, MALILU SIPAKAINGE”***

**(BUKU CERITA BERGAMBAR BERMUATAN NILAI-NILAI**

**BUDAYA BUGIS)**

**OLEH:**

**FERA SAFITRI**

**E021201034**

**Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana pada**

**Departemen Ilmu Komunikasi**

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**MAKASSAR**

**2024**



## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : *“Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge”* (Buku Cerita Bergambar Bermutaan Nilai-Nilai Budaya Bugis)

Nama Mahasiswa : Fera Safitri

Nomor Pokok : E021201034

Makassar, 26 Maret 2024

Menyetujui:

Pembimbing I



**Dr. M. Iqbal Sultan, M.Si**  
NIP. 196312101991031002

Pembimbing II



**Nosakros Arva, S.Sos., M.I.Kom**  
NIP. 198511182015041002

Mengetahui,  
Ketua Departemen Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Hasanuddin



**Dr. Sudirman Karnay, M.Si**  
NIP. 196410021990021001



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fera Safitri

NIM : E021201034

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Saya menyatakan bahwa skripsi komunikasi berjudul **“Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge (Buku Cerita Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Budaya Bugis)”** ini sepenuhnya adalah karya sendiri. Tidak ada bagian di dalamnya yang merupakan duplikasi dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam Masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Makassar, 14 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,



10000  
REPUBLIK INDONESIA  
METERAI TEMPEL  
DCDALX120162677  
Fera Safitri



## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan karya ini dapat diselesaikan dengan baik. Karya ini merupakan buah pikiran yang dihasilkan dari proses belajar, pengamatan, serta pengalaman penulis selama ini. Tujuan penulisan karya ini adalah untuk memberikan sumbangsih pemikiran dan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan. Di samping itu, karya ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembaca, baik dari kalangan akademisi maupun masyarakat umum. Melalui kata pengantar ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang mendalam serta rasa hormat sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, **Ambo Aco** dan **Gustina** yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis dalam meraih cita-cita. Terima kasih atas segala doa dan usahanya yang tidak pernah berhenti dilangitkan untuk anak-anaknya. Semoga Allah SWT. selalu memberikan kesehatan dan umur yang panjang, rezeki yang berlimpah ruah dan kebahagiaan tiada henti.
2. Pembimbing akadamik sekaligus pembimbing utama penulis, **Bapak Dr. M. Iqbal Sultan, M.Si.** yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis sejak mahasiswa baru hingga sampai pada tahap penyusunan skripsi karya ini.



3. Pembimbing II penulis, **Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom** yang telah bersedia membimbing dan mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi karya ini.
4. Terima kasih kepada **Bapak Dr. H. Muh. Farid, M.Si** dan **Bapak Dr. Sudirman Karnay, M.Si** selaku penguji Skripsi penulis yang telah meluangkan waktu untuk menguji karya penulis menjadi karya yang lebih baik.
5. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi **Dr. Sudirman Karnay, M.Si** dan Sekretaris Departemen **Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom.** beserta para dosen dan staff, terima kasih atas ilmu yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. **Prof. Dr. Phil. Sukri, M.Si.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin beserta seluruh staff yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan.
7. **Prof. Dr. Nurhayati Rahman, M.Hum.** yang telah bersedia menjadi narasumber sekaligus mereview naskah penulis dengan antusias.
8. **Kak Baso Risal Fahlevi, Kak Ummi Kalsum Al Mawa'dah, Pak Ambo Dalle, dan UPTD SDN 276 Abbatireng** yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam proses *concept testing* buku cerita yang penulis buat.
9. **Indah Savitri** selaku adik penulis yang banyak mereview, memberikan ide-ide cemerlang, dan mengkritik karya penulis hingga menjadi karya



terbaik. Terima kasih atas dedikasi waktu dan tenaganya untuk membantu penulis dalam melahirkan karya pertama penulis ini.

10. Terima kasih tiada henti kepada sobatku **Shintya Wahyu Putri**, sahabat sekaligus saudara tidak sedarah penulis yang merupakan calon guru sekolah dasar. Terima kasih atas kesedian waktunya mendengarkan banyak impian dan cita-cita penulis sekaligus memberikan sudut pandang sebagai guru kepada penulis dalam pembuatan karya ini. Terima kasih atas kesediannya memberikan tipografi tulisan tangannya untuk pembuatan karya buku penulis.
11. Terima kasih kepada **Andi Aslam Nugraha Nur** yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikirannya untuk berdiskusi, berdebat, dan menghasilkan karya buku ini. Terima kasih karena sudah menjadi tempat berkeluh kesah dan bercerita untuk penulis. Serta terima kasih tak terhingga telah menemani penulis melewati banyak fase kehidupan selama 9 tahun.
12. **Sobat Calon Menantu Idaman (Mala, Amel, Nafa)** sebagai manusia-manusia pertama yang penulis kenal sejak pertama kali menjadi mahasiswa Ilmu Komunikasi. Mari berteman dan bersahabat sampai tua!
13. **Sobat Bujang (Mala, Sasa, Aini)** yang memberikan kenangan manis mengerjakan skripsi di lorong departemen setiap Sabtu dan Minggu. Terima kasih atas dorongan positif yang tidak pernah berhenti.



14. Manusia yang tidak mengetahui nama circlenya sendiri (**Amel, Mala, Rahmi, dan Nisa**). Terima kasih karena selalu mendengarkan tangisan penulis dalam menghadapi kejamnya dunia. Selalu semangat untuk kalian!
15. Terima kasih kepada sobat ber-GenBI (**Ihsma, Kanesyia, Chelsi, Selvi, dan Kila**) atas energi yang selalu disalurkan hingga penulis bersemangat menghabiskan Energi Untuk Negeri.
16. Terima kasih sebesar-besarnya kepada **Bank Indonesia SulSel** yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan besar sebagai awardee beasiswa Bank Indonesia sehingga penulis terbantu secara akademik selama 4 semester terakhir.
17. Teman-teman **Nalendra 2020** yang kebersamai sejak maba hingga mahasiswa akhir. Terus menebar ambisi kesuksesan!
18. Kepada **Kosmik** sebagai rumah pertama penulis mempelajari himpunan, Prisma sebagai rumah belajar skripsi pertama kali, kepada **GenBI** sebagai rumah belajar pengabdian kepada masyarakat. **Hipermawa Kom. Majauleng** yang telah mengantarkan penulis memilih topik skripsi semboyan *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*.
19. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi karya ini.



Dalam penyusunan skripsi karya ini, penulis menyadari banyaknya kekurangan, baik dari sisi penulisan skripsi maupun pembuatan karya buku

cerita ini. Untuk itu, sangat diperlukan banyaknya saran dan masukan untuk penyempurnaan karya buku ini. Akhir kata, semoga penulisan skripsi karya ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Ilmu Komunikasi dan Desain Komunikasi Visual.

*Walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh.*

Makassar, 14 Mei 2024

Penulis



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

## ABSTRAK

**FERA SAFITRI, E021201034, “*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*” (Buku Cerita Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Budaya Bugis). (Dibimbing oleh M. Iqbal Sultan dan Nosakros Arya).**

*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* yang berarti hanyut saling menyelamatkan, jatuh saling menegakkan, lupa saling mengingatkan yang pada dasarnya, konsep ini menitikberatkan pada pentingnya bantuan orang lain serta hubungan timbal baliknya. Semboyan tersebut dapat diadaptasi dan dirancang dalam buku cerita bergambar yang nantinya dapat dibaca dan dipelajari oleh anak-anak. Buku cerita bergambar ini berjudul “*Upegau: Ketika Banjir Melanda.*” Rumusan ide penciptaan dari pembuatan skripsi karya ini yaitu untuk menanamkan kembali nilai-nilai budaya Suku Bugis yang telah memudar melalui buku cerita bergambar sebagai media literasi visual. Tujuan dari pembuatan karya komunikasi ini adalah untuk memberikan edukasi serta transformasi nilai-nilai budaya suku Bugis (*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*) kepada anak usia sekolah.

Metode Penciptaan karya dilakukan beberapa tahap mulai pra-produksi, produksi, serta pascaproduksi. Tahap pra-produksi meliputi riset, pembuatan ide cerita, Storyline hingga desain produksi. Setelah itu proses produksi meliputi *writing, drawing, coloring* hingga *layouting*. Kemudian pasca-produksi meliputi *editing, exporting, concept testing, book publishing* hingga *distribution*. Hasilnya, diketahui pesan yang ingin penulis sampaikan kepada pembaca telah dipahami dengan baik. Diharapkan dengan adanya buku cerita bergambar ini, dapat menjadi media yang dapat memberikan pemahaman tentang semboyan *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* serta interaktif bagi para pembacanya.

Kata Kunci: *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge, komunikasi visual, anak sekolah, buku cerita bergambar.*



## ABSTRACT

**FERA SAFITRI, E021201034, “*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*” (Picture Story Book Containing Bugis Cultural Values). (Guided by M. Iqbal Sultan and Nosakros Arya).**

*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* which means getting carried away saving each other, falling to support each other, forgetting to remind each other, basically, this concept focuses on the importance of helping other people and reciprocal relationships. These mottos can be adapted and designed in picture story books which can later be read and studied by children. This picture story book is entitled "The formulation of the idea for the creation of this thesis is to re-instill the cultural values of the Bugis tribe which have faded through picture story books as a visual literacy medium. The aim of creating this communication work is to provide education and transformation of the cultural values of the Bugis tribe (*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*) to school-aged children.

The method for creating works is carried out in several stages, starting from pre-production, production and post-production. The pre-production stage includes research, creating story ideas, storyline and production design. After that, the production process includes writing, drawing, coloring and layout. Then post-production includes editing, exporting, concept testing, book publishing and distribution. As a result, it is known that the message the author wants to convey to readers has been well understood. It is hoped that with this picture story book, it can become a medium that can provide an understanding of the mottos of *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* and be interactive for its readers.

**Keywords:** *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge, visual communication, school children, picture story books.*



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan .....	18
C. Tujuan dan Manfaat.....	25
D. Metode Penciptaan .....	26
E. Definisi Konseptual .....	31
F. Sistematika Penciptaan.....	32
<b>BAB II</b> .....	<b>35</b>
A. Kajian Sumber Penciptaan.....	35
B. Landasan Teori.....	36
<b>BAB III</b> .....	<b>46</b>
A. Deskripsi Karya .....	46
B. Perencanaan Konsep Kreatif dan Teknis .....	48
C. Teknik Pengumpulan Data .....	59
D. Objek Karya & Analisa Objek .....	61
E. Perencanaan Jadwal Kerja .....	63
<b>BAB IV</b> .....	<b>65</b>
A. Pembahasan Karya.....	65
B. Analisis Karya.....	84
C. Laporan Pelaksanaan .....	86
D. Materi Pendukung.....	94
E. Rekomendasi.....	93
F. Evaluasi.....	93



DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	97



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perjenjangan Audience Buku Cerita Anak .....	20
Tabel 1.2 Rincian Deskripsi Buku .....	28
Tabel 3.1 Rincian Karya .....	48
Tabel 3. 2 Sinopsis .....	52
Tabel 3. 3 Spesifikasi Ipad .....	58
Tabel 3. 4 Spesifikasi Laptop.....	59
Tabel 3. 5 Penganggaran.....	63
Tabel 3. 6 Timeline .....	64
Tabel 4. 1 Pembahasan Isi Buku .....	67
Tabel 4. 2 Analisis SWOT .....	85
Tabel 4. 3 Narasumber Concept Testing .....	89
Tabel 4. 4 Revisi/Perbaikan Concept Testing.....	90



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku Cerita Anak “Asal-Usul Tari Guel” .....	24
Gambar 1.2 Skema Penciptaan Karya.....	27
Gambar 4.1 Contoh Ilustrasi Kartun.....	81
Gambar 4.2 Ilustrasi Buku Cerita dengan Konsep Ilustrasi Kartun.....	81
Gambar 4.3. <i>Typeface display</i> yang digunakan pada buku cerita .....	82
Gambar. 4.4. Color Wheel .....	83
Gambar 4.5. Color Pallete yang digunakan membuat karya .....	84
Gambar. 4.7. Sticker Promosi .....	94
Gambar. 4.6. Poster Promosi.....	94
Gambar 4.6. Moodboard Buku Cerita Bergambar .....	95
Gamber 4.7. Proses Produksi di Procreate .....	96
Gamber 4.8. Proses Produksi di Adobe InDesign .....	96



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di zaman sekarang semakin pesat dan cenderung tidak terkendali. Teknologi saat ini adalah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang membawa perubahan besar hingga dapat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak negatif paling umum yaitu lunturnya nilai-nilai budaya karena masyarakat fokus pada perkembangan teknologi yang dipengaruhi oleh globalisasi. Hal ini menyebabkan individu melupakan nilai-nilai budaya yang sebelumnya tertanam dalam masyarakat (Hamdani, 2021).

Tantangan yang dihadapi cukup besar di era globalisasi ini karena informasi tersebar dengan cepat dan memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pola pikir manusia. Saat ini, budaya barat dianggap dan diidentikkan dengan modernitas sedangkan budaya timur identik dengan tradisional (Nahak, 2019). Sehingga, ada kecenderungan masyarakat beralih pada budaya barat yang dianggap modern dan mulai meninggalkan budaya timur.

Anak-anak menjadi salah satu dari dampak perkembangan teknologi karena terlalu dimanjakan oleh kemudahan mengakses berbagai informasi, *game online*, dan media sosial melalui *gadget* yang diberikan oleh orang tua. Terlebih, akses teknologi terhadap hiburan yang diterima anak-anak terkadang tidak sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Hal tersebut dibuktikan

an maraknya tindakan menyimpang yang dilakukan oleh anak, seperti ran, kekerasan, dan lain-lain (Mislikhah, 2021).



Untuk itu, penting bagi setiap elemen masyarakat untuk mentransformasikan nilai budaya kepada generasi yang akan datang, khususnya anak-anak sebagai penerus bangsa. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah melalui penanaman nilai-nilai budaya untuk memperkuat karakter dan moral anak kedepannya, terlebih budaya disebut sebagai panduan hidup.

Budaya secara sederhana dapat diartikan sebagai cara hidup (*ways of life*), yang terdiri dari cara berpikir, berencana, dan bertindak yang dianggap berguna, benar, dan dapat dipenuhi oleh anggota masyarakat yang menganut kebudayaan tersebut. Secara harfiah, kata budaya berasal dari bahasa Sanksekerta yakni *budhayyah* yang berupa bentuk jamak dari kata '*buddhi*' yang berarti budi atau akal (Rosana, 2017). Dari bahasa Sanksekerta tersebut, budaya dapat diartikan sebagai cara hidup yang mengedepankan budi atau akal.

Koentjaraningrat (dalam Nurmansyah et al., 2019) menyebutkan bahwa kebudayaan memiliki tiga wujud di antaranya, wujud kebudayaan sebagai ide, tindakan, dan hasil karya manusia. Kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang dianggap wujud yang ideal dari kebudayaan yang disebut sistem nilai budaya. Akan tetapi, sifat kebudayaan sebagai sebuah ide adalah abstrak hingga tidak dapat dilihat, diraba, atau di foto. Wujud kebudayaan sebagai tindakan dari manusia yang disebut sebagai sistem sosial yang mengatur aktivitas manusia dalam

interaksi. Berbeda dengan ide, tindakan ini dapat dilihat, diobservasi, di  
dan didokumentasikan karena sifatnya yang konkret. Wujud kebudayaan



sebagai karya disebut sebagai kebudayaan fisik yang berupa hasil dari tindakan dan karya manusia sehingga sifatnya paling konkret (Nurmansyah et al., 2019).

Budaya setempat adalah salah satu elemen penting dari budaya yang mencerminkan keanekaragaman dan kekayaan warisan budaya di seluruh dunia. Salah satu warisan budaya yang sampai kini masih terus bertahan adalah budaya yang dianut oleh suku Bugis. Suku Bugis adalah salah satu suku terbesar dan kelompok etnik tertua yang ada di Sulawesi Selatan, di antaranya mendiami Kabupaten Bone, Wajo, Soppeng, Sinjai, Bulukumba, Barru, Pare-Pare, Sidrap, Pinrang, dan Luwu. Sebagian juga mendiami Kabupaten Pangkajene dan Maros yang merupakan perbatasan dengan Kota Makassar (Kapojos & Wijaya, 2018).

Suku ini mengembangkan budaya, bahasa, aksara, adat istiadat, norma, tradisi, ritual, dan filosofinya sendiri yang berkembang dengan pesat hingga saat ini. Sistem adat Bugis dikenal dengan istilah *pangaderreng* yang berarti keseluruhan norma yang mengatur perilaku suku Bugis. Sistem *pangenderreng* terdiri atas lima unsur pokok, yaitu (Andi Bini Fitriani & Mia Siscawati, 2021):

- 1) *Ade'* (adat atau perlakuan budaya)
- 2) *Bicara* (pertimbangan)
- 3) *Rapang* (Undang-Undang)
- 4) *Wari'* (klasifikasi atas segala peristiwa)
- 5) *Sara'* (hukum syariah)



keseluruhan sistem *pangenderreng* tersebut merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari nilai budaya kearifan lokal. Suku Bugis memiliki nilai budaya

yang menjadi kearifan lokalnya sendiri. Nilai budaya umumnya dikenal sebagai pedoman dalam berperilaku yang dijalankan oleh masyarakat. Nilai budaya merupakan nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat untuk mengatur keserasian, keselarasan, dan keseimbangan berdasarkan perkembangan kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat dan berkembang sesuai perkembangan zaman (Maya Nuraini Faiza, 2021). Nilai budaya dalam suatu konsep akan bersifat umum dengan ruang lingkup luas yang sulit dijelaskan secara nyata dan rasional. Akan tetapi, karena sifatnya yang umum, luas, dan tidak konkret, maka nilai budaya menjadi bagian yang melekat secara emosional pada diri manusia atau pemilik kebudayaan. Nilai budaya ini kemudian sulit tergantikan apalagi dalam waktu singkat karena telah tertanam sejak lama di dalam diri pemilik kebudayaannya (Rusli, 2012).

Jati diri suku Bugis tergambar dalam budaya yang dianutnya yang terkenal yaitu *siri'na pesse*. Menurut Jusuf Kalla, konsep *siri'na pesse* ini menempatkan manusia sebagai '*tau*', yaitu '*tau sipakatau*', memanusiaikan sesama manusia, memosisikan manusia pada tempat terhormat. Konsep *siri'na pesse* tersebut menuntut manusia untuk berinteraksi dengan berpegang pada nilai-nilai kemusiaan, yaitu harkat dan martabat. Manusia dituntut berperilaku sebagai *tau* (manusia), bukan *tau-tau* (orang-orangan). Dalam suku Bugis, bahkan manusia yang berperilaku jahat diasosiasikan dengan binatang yang tidak mengenal etika, sedangkan manusia yang baik dan bersifat *tau* disebut sebagai

ia berharkat dan martabat tinggi atau *matanre siri'* (Said, 2016).



Ciri-ciri pribadi *siri'-pesse* bawaan hati yang baik (*wawang ati mapaccing*), kejujuran (*alempureng*), kecendikian (*awaraningen*), keteguhan dalam pendirian (*aggettengeng*), konsekuenan (*mappaduppa*), berdaya saing tinggi (*tenricau*), usaha dan ketekunan (*reso na tinulu*), penciptaan (*mappatepu*), kewajaran atau kepatuhan (*mappasitinaja*), kecermatan (*atikereng*), kemerdekaan (*amaradekangeng*), kesolideran (*assimellereng*), dan tawakkal (*mappasanre ri Elo Ullena Allah Taala*) (Said, 2016).

Kesolideran (*assimellereng*) adalah salah satu ciri *siri' na pesse* yang memiliki makna kerukunan, kesehatan, dan kesatupaduan antara keluarga, sahabat, dan warga masyarakat. Konsep *assimellereng* ini adalah adanya rasa kekeluargaan yang tinggi, setia kawan, cepat merasakan penderitaan orang lain, tidak tega membiarkan orang lain berada dalam keadaan menderita, cepat mengambil tindakan penyelamatan atas musibah yang menimpa orang lain. Syarat yang harus dipenuhi untuk memenuhi konsep *assimellereng* adalah pertama, sepenenderitaan dan kasih mengasihi yang berarti jika seorang anggota keluarga atau orang sekitar mengalami penderitaan, maka anggota keluarga dan sekitar harus membantu dengan ketulusan hati, keikhlasan, dan kasih sayang.

Kedua, sama-sama merasakan kegembiraan, yang artinya jika merasakan gembira kita patut mengikutkan orang lain atau keluarga dalam merasakan kegembiraan kita. Ketiga, rela memberikan harta benda dalam batas kewajaran yang artinya kalau orang di sekitar kita membutuhkan bantuan, maka kita

vajiban mengulurkan tangan sesuai dengan kemampuan kita. Keempat, ngatkan dalam hal yang benar, artinya memberikan nasehat, peringatan,



dan mengingatkan jika teman dan keluarga melakukan kesalahan dan kekeliruan atau pelanggaran adat. Kelima, selalu memaafkan, artinya memberikan maaf atas kesalahan orang lain yang pernah dilakukan kepada diri kita. Kelima syarat tersebut disampaikan dan ditekankan dalam Lontara (Said, 2016):

*Lima saba' padecengi assiajingeng:*

1. *Seuani, sianrasa-rasanngge nasiammase-masei:*
2. *Madduanna, sipakario-rio:*
3. *Matellunna, tensicarinnaiannngeng ri sitinajae;*
4. *Maappa'na, sipakainge'e ri gau patujue;*
5. *Malimana, siaddampengeng pulanae*

Artinya:

Lima sebab yang memperbaiki hubungan kekeluargaan:

1. Sependeritaan dan kasih mengasihi
2. Sama-sama bergembira
3. Rela memberikan harta benda sewajarnya
4. Ingat mengingatkan dalam hal yang benar
5. Selalu maaf memaafkan.

Dalam *Lontara*, bersikap solider adalah proses membuka diri pada orang lain, baik itu penderitaan maupun kegembiraan. Bagi suku Bugis, rasa solider atau kekeluargaan dan kebersamaan ditandai dengan saling bantu membantu dalam kesulitan, dan saling mengingatkan agar terhindar dari jalan yang sesat. Hal



at juga diperkuat dalam ungkapan Bugis:

*ebba sipatokkong,*

*Mali siparappe',*

*Siwata 'menre tenssirui no'*

*Malilu sipakainge,*

*Mainge 'pi mupaja*

Artinya:

Rebah tegak menegakkan,

Hanyut dampar mendamparkan,

Tarik menarik ke atas bukan tarik menarik ke bawah,

Hilaf ingat memperingatkan,

Tak berhenti sampai sadar.

Tolong menolong dalam kebaikan dan kebenaran, bahu membahu untuk menyelesaikan pekerjaan yang berat, dan menjalin hubungan berdasarkan keikhlasan dan kebenaran merupakan perwujudan dari rasa solider dan kebersamaan.

*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* yang berarti hanyut saling menyelamatkan, jatuh saling menegakkan, lupa saling mengingatkan (Subair, 2017). Istilah ini dikenal dengan nama *Mattulu Tellue* oleh masyarakat Kabupaten Bone yang berasal dari kata "*sitellu tellu*" yang berarti "saling bertaut tiga." Nilai yang dikandung dalam konsep *mattulu tellue* yaitu konsep tolong-menolong dan kerja sama antar manusia. Pada dasarnya, konsep ini

kberatkan pada pentingnya bantuan orang lain serta hubungan timbal ya (Mohadir & Rosmini, 2020).



Sebelum *mattulu tellue* ini, prinsip yang lebih familiar lebih dahulu dikenal adalah prinsip ‘3S’ yaitu *sipakatau*, *sipakalebbi* dan *sipakainge* yang dipakai sejak masa pemerintahan Raja Bone VII Latenrirawe Bongkangnge (1560-1578 M.), tetapi karena kondisi berada dalam keadaan malapetaka, marabahaya atau suatu kondisi masyarakat yang pada saat itu sedang kacau balau, maka lahirlah *Mali Siparappe*, *Rebba Sipatokkong*, *Malilu Sipakainge* sebagai *pappaseng* yang menguatkan masyarakat Bugis pada masa itu (Mohadir & Rosmini, 2020).

Munculnya konsep *Mali Siparappe*, *Rebba Sipatokkong*, *Malilu Sipakainge* juga berkembang pada masa berdirinya kerajaan Wajo melalui perjanjian Majauleng oleh La Tenri Bali Arung Mata Ezzo dengan gelar Batara Wajo I yang berisi 11 poin perjanjian. Perjanjian Majauleng tersebut berisi aturan-aturan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh Raja, termasuk cara berkelakuan dan sopan santun Raja maupun rakyat kerajaan Boli (Wajo). Salah satu poin perjanjiannya adalah *Sipakainge* yang memiliki sifat *Mali Siparappe*, *Rebba Sipatokkong*, *Malilu Sipakainge* (Alam, 2016).

*Mali Siparappe* artinya hanyut saling menyelamatkan, yang digambarkan ketika hanyut di sungai maka marilah saling menolong agar tidak terbawa arus labih jauh (Mohadir & Rosmini, 2020). Nilai ini menggambarkan bahwa manusia harus saling tolong menolong dalam keadaan apapun yang tidak terduga. Manusia berkewajiban membantu sesama manusia yang sedang kesulitan.



*Rebba Sipatokkong* artinya rebah saling menegakkan, yang digambarkan terjatuh kita saling menegakkan (Mohadir & Rosmini, 2020). Nilai ini

mengajarkan untuk saling membantu kesusahan yang dialami orang lain ketika jatuh dan terpuruk. Dalam beberapa kondisi, seseorang terjatuh sehingga sebagai manusia perlu membantu menegakkan dan mengembalikan kondisi sebagaimana seharusnya, bukan justru menjatuhkan orang lain dan menjadikan kita di atasnya. Untuk mencapai sesuatu, manusia tidak boleh menjatuhkan orang lain.

*Malilu Sipakainge* artinya khilaf saling mengingatkan, yang digambarkan ketika berbuat salah dan khilaf, maka kita harus saling mengingatkan dan menyadarkan agar kembali ke jalan yang benar (Mohadir & Rosmini, 2020). Nilai ini menggambarkan bahwa manusia terkadang melakukan kesalahan dan sesama manusia wajib saling mengingatkan apabila hal tersebut terjadi.

Menurut Professor Dr. Nurhayati Rahman, M.Hum, seorang ahli Lontara dan pakar budaya, mengemukakan bahwa makna dari semboyan *Mali Siparappe*, *Rebba Sipatokkong*, *Malilu Sipakainge* bagi masyarakat Suku Bugis adalah manusia tidak boleh merasa bergembira ketika orang lain kesusahan, tidak boleh berdiam diri melihat orang jatuh dalam kehancuran, ketika ada yang melakukan kesombongan dalam berbicara hanya diam tanpa menasehati dan mengingatkan.

Dari segi ketatabahasaan, kata pertama hanyut (*mali*) maka harus dampar mendamparkan (*parappe*), kata kedua dengan adanya jatuh (*rebba*) maka harus menegakkan (*patokkong*), dan kata ketiga dengan adanya lupa (*Malilu*) maka

mengingat (*pakainge*). Kata *si* pada masing-masing unsur kata berarti , yang menunjukkan adanya relasi timbal balik berupa tindakan ‘saling’



balas membalas sesuai dengan yang diterima. Dengan demikian, kata “*si*” ke “*parappe, patokkong, pakainge*” yang menunjukkan penekanan untuk saling menyelamatkan, meneggakkan, dan mengingatkan. Menurut Nurhayati Rahman, kata *si* menjadi simbol dan kunci komunikasi manusiawi di dalam masyarakat suku Bugis. Kata *si* tersebut menunjukkan bentuk saling menghargai antar manusia, yang tidak hanya dilakukan oleh satu pihak saja, tetapi oleh dua pihak. Oleh karenanya, konsep *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* menunjukkan bentuk komunikasi suku Bugis dengan sesama manusia untuk saling menghargai dan memanusiakan manusia.

*Mattulu tellue (Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge)* berasaskan pada tiga hal utama, yakni (Mahadir, 2020):

1. *Siattinglima* (bergandengan tangan), yaitu apabila suatu pekerjaan dilakukan secara bersama-sama, maka pekerjaan tersebut menjadi ringan.
2. *Sitonraola* (berjalan searah), yaitu bersepakat dalam mufakat, bahwa suatu permasalahan haruslah diputuskan dengan musyawarah dan mufakat.
3. *Tessibelleang* (tidak saling mengkhianati), yakni segala sesuatu yang telah disepakati dalam mufakat tidak boleh dilanggar.

Tiga asas tersebut menunjukkan bahwa dalam segala hal kita diajarkan untuk selalu bergandengan tangan dalam menghadapi suatu persoalan. Untuk

lin hubungan antara sesama manusia dengan baik, kita dituntut erlakukan orang lain sebaik-baiknya (Said, 2016).



Substansi *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* yakni nilai-nilai kebaikan karena pesan utama yang disampaikan melalui *Mattulu Tellue* ini adalah pesan untuk saling menopang satu sama lain dengan menjadikannya sebagai falsafah hidup dengan harapan mampu mempersatukan masyarakat yang menggunakan nilai tersebut (Mohadir & Rosmini, 2020).

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Selatan dalam Buku Ungkapan Tradisional sebagai Sumber Informasi Kebudayaan Daerah Sulawesi Selatan menyebutkan 4 tujuan dari ungkapan *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* ialah pertama, mengajak untuk saling mengingatkan dan membantu dalam setiap tindakan dan kesulitan satu sama lainnya. Kedua, ungkapan ini mengajak untuk berusaha merasakan apa yang dirasakan orang disekitar kita, baik itu teman atau keluarga terdekat serta masyarakat sekitar sebagai suatu norma kesetiakawanan yang berguna untuk kepentingan bersama.

Ketiga, ungkapan ini mengajak untuk memperbaiki lingkungan kecil dengan kebiasaan-kebiasaan baik berupa saling membantu, menghargai, menolong, merasakan empati untuk membentuk solidaritas.

Keempat, ungkapan ini untuk mengikat tali persaudaraan di antara satu orang dengan orang lain atau lebih karena orang yang tidak mau membantu dan berpengasihan adalah orang jauh dari masyarakat.

Dari keempat tujuan dari ungkapan tersebut, *Mali Siparappe, Rebba kkong, Malilu Sipakainge* menjadi cara untuk membina hubungan yang an bagi orang-orang yang mengungkapkannya merupakan sebuah tanda



orang itu saling membantu dan menasehati sehingga sukar dijatuhkan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sulawesi Selatan, 1986).

Konsep dan filosofi membina hubungan baik dan solidaritas dengan cara saling tolong menolong, membantu, menghargai sesama yang terkandung dalam pepatah *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* ini menjadi sebuah nilai yang penting untuk diterapkan dan dilestarikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini karena konsep *mattulu tellue* mengajarkan pentingnya hubungan antarmanusia dalam kehidupan sehingga membangun karakter dan moral anak-anak sejak dini.

Membangun karakter dan moral anak-anak bukan sebuah perkara yang mudah. Hal tersebut harus dilakukan sejak dini melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter bertujuan membawa anak-anak pada pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengalaman nilai secara nyata. Pendidikan karakter merupakan sebuah konsep pendidikan yang dirancang Thomas Lickona yang disebut *moral knowing, moral feeling, dan moral action* (Mughtar & Suryani, 2019).

Pendidikan karakter berbasis literasi budaya lokal adalah upaya menerapkan nilai budaya dalam setiap tindakan masyarakat, sehingga budaya tidak hanya sekedar diperkenalkan, tetapi juga dilestarikan melalui penerapan nilai-nilai *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*. Pendidikan karakter yang bermuatan pada kearifan lokal ini untuk membangun kepribadian,

litas, dan moralitas yang baik.



Literasi adalah sesuatu yang berhubungan dengan tulis menulis. Lebih luas dari tulis menulis, literasi sendiri adalah istilah yang merujuk pada kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, berhitung, dan memecahkan masalah pada tingkat dan keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Ginting, 2020). Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami informasi yang didapatkan dalam aktivitas membaca, menulis, dan sebagainya. Menurut Wells, literasi adalah kemampuan menggunakan berbagai tipe teks secara tepat dan mampu memberdayakan pikiran, perasaan, dan tindakan dalam konteks aktivitas sosial dengan maksud tertentu. Berdasarkan pada banyaknya definisi literasi, maka ada banyak pula jenis literasi. Ada tiga jenis literasi yang mengarah pada aktivitas seni berbahasa dalam berbagai kultur budaya, yakni literasi lisan, literasi terhadap teks tertulis (cetakan), dan literasi visual (Bu'ulolo, 2021).

Literasi lisan bertumpu pada perspektif yang menganggap kemampuan utama yang dibutuhkan adalah kemampuan komunikasi utamanya berbicara dan mendengarkan. Kemampuan menulis dan membaca dianggap sebagai sesuatu yang penting, tetapi lebih penting lagi kemampuan berkomunikasi. Literasi kedua adalah literasi terhadap teks tertulis (cetakan) digambarkan sebagai aktivitas dan keterampilan yang berhubungan langsung dengan teks yang tercetak. Membaca dan menulis adalah hal terpenting dalam literasi sehingga literasi terhadap teks menjadi aktivitas utama.



literasi selanjutnya dalam jenis literasi ini adalah literasi visual. Menurut dan Smith (dalam Bu'ulolo, 2021), literasi visual adalah kemampuan

individu dalam mengenali penggunaan garis, bentuk, dan warna sehingga dapat menginterpretasikan tindakan, mengenali objek, dan memahami pesan lambang. Literasi visual berfokus pada penafsiran gambaran visual seseorang yang terkait dengan kemampuan membaca dan menulis. Literasi visual memungkinkan seorang anak dapat menyusun gambaran visual sebuah cerita secara urut dan benar meskipun belum memiliki kemampuan membaca, sehingga kemampuan memahami suatu hal menjadi lebih baik karena adanya gambaran secara visual.

Terdapat dua hal prinsipal dalam literasi visual, yakni visual adalah bahasa yang memiliki elemen tersendiri, seperti gambar yang memiliki elemen warna, cahaya, garis, dan komposisi yang berfungsi sebagai kosa kata yang membentuk pesan visual. Hal prinsipal kedua, literasi visual adalah kemampuan membaca dan menulis bahasa visual (Aji, 2021). Kedua prinsipal ini menunjukkan bahwa literasi visual dapat dibaca dan dipahami sebagaimana memahami sebuah bahasa. Literasi visual menunjukkan sebuah gambar dengan menggunakan elemen-elemen gambar sebagai kosa kata untuk menyampaikan sebuah pesan bermakna.

Bamford (dalam Agustina & Madiun, 2023) mengemukakan bahwa anak belajar memahami informasi visual jauh lebih awal daripada belajar menafsirkan informasi tekstual. Anak lebih baik memahami secara mandiri suatu objek, warna, dan beberapa elemen visual dasar lainnya, tetapi memerlukan pelatihan dan dukungan untuk memahami elemen visual yang lebih kompleks. Literasi

dapat menguatkan informasi kompleks yang menampilkan wujud gambar,



mengeksplorasi informasi, serta mengembangkan kemampuan kognitif dengan tujuan mengomunikasikan fakta dan konsepsi.

Visual mempermudah pengenalan fakta yang sebelumnya sulit dipahami sehingga kemampuan kognitif semakin berkembang yang sesuai dengan pendidikan karakter itu sendiri. Secara umum, kognitif mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi pengamatan, penglihatan, perhatian, kemudian membayangkan dalam bentuk visual, memperkirakan, menganalisis dan selanjutnya memberi nilai. Kognitif tidak dapat tumbuh dengan sendiri, tetapi dengan rangsangan yang memancing kemampuan kognitif tersebut melalui alternatif instrumen bernama literasi visual (Agustina & Madiun, 2023).

Literasi visual dapat dilakukan melalui beberapa aktivitas dengan menggunakan beragam media, di antaranya gambar, ilustrasi, animasi, fotografi, film, dan buku cerita bergambar. Gambar yang diperuntukan bagi anak adalah gambar yang menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak. Buku cerita bergambar merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai model literasi visual yang meningkatkan kognitif anak sebagai bagian dari pendidikan karakter berbasis literasi budaya lokal atau kearifan lokal.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Program for International Student Assessment (PISA) yang dirilis Organization for Economic CO-operation and Development (OECD) pada tahun 2019, Indonesia menempati peringkat ke 62 dari 70 negara pada kategori literasi. Artinya, Indonesia berada di posisi 10 besar

ir literasi terendah di dunia. Tingkat literasi yang rendah ini, berasal dari gnyanya pemahaman akan konsep literasi dasar yang benar atau karena



implementasi literasi kurang mendukung dan berkelanjutan. Berkaitan dengan hal tersebut, anak-anak usia sekolah memiliki karakteristik yang sangat mendukung untuk meletakkan dasar-dasar kemampuan literasi karena pada usia tersebutlah perkembangan kognitif sangat pesat (Fahrianur et al., 2021).

Memilih konsep literasi dasar yang benar perlu diperhatikan dengan baik agar literasi yang dilakukan dapat sesuai dengan harapan. Literasi visual, khususnya dalam bentuk buku cerita bergambar menjadi pilihan dalam memberikan pengetahuan sekaligus pelestarian budaya. Buku cerita dapat memperkuat daya ingat serta mempermudah pemahaman dalam memahami isi cerita. Buku cerita bergambar adalah pilihan yang tepat bagi anak karena buku tersebut menyenangkan bagi anak, beragam desain gambar yang berwarna dapat menarik perhatian dan anak menikmati bacaan yang ada. Gambar membuat anak memahami isi dalam satu kali melihat, berbeda dengan tulisan yang perlu waktu untuk memahami sedikit demi sedikit. Melalui gambar, anak akan menghubungkan ilustrasi dan tulisan yang ada dalam buku cerita bergambar (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Penelitian terdahulu yang mengangkat nilai-nilai kebudayaan adalah penelitian oleh Mawaddah & Safrina (2023) dengan judul penelitian “Buku Cerita Bergambar Digital “Baso dan Pinisi yang Rusak” untuk Meningkatkan Literasi Budaya Maritim Anak.” Penelitian ini bertujuan mengedukasi anak-anak usia dini terkait budaya maritim, adat istiadat, dan warisan budaya

adat. Buku ini memperkenalkan ekosistem terumbu karang di Bulukumba.



Penelitian serupa yang mengangkat buku cerita bergambar dilakukan oleh Andi Feninda Amalia dengan judul “Karya Komunikasi: Buku Cerita Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai dalam Budaya Bugis (*Sipakatau, Sipakainge, Sipakalebbi*) untuk Anak Jenjang Pra-Sekolah.” Penelitian ini memperkenalkan budaya Bugis 3S kepada anak-anak prasekolah berjudul ‘Petualangan si Onding’ sebagai bentuk karya buku cerita anak bergambar. Penelitian ini berfokus pada nilai-nilai 3S yang umum diketahui oleh suku Bugis dan sudah dikenal oleh masyarakat sebagai pedoman hidup atau *pappaseng*.

Dari karya tersebut, dirasa perlu memperkenalkan budaya suku Bugis lainnya yang juga memiliki nilai dan makna yang mendalam, tetapi jarang terdengar di kalangan anak-anak hingga mulai tergerus oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat. Terlebih, dipandang penting untuk meningkatkan jiwa kemanusiaan anak untuk saling tolong menolong, kerja sama, dan membantu sesama, serta saling menghargai dan memanusikan manusia yang terkandung dalam semboyan *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*.

Sebagai sebuah langkah melanjutkan aktivitas memperkenalkan dan melestarikan budaya Bugis serta menumbuhkan minat baca anak-anak, pencipta karya memperkenalkan kembali salah satu budaya Bugis melalui sebuah buku cerita bergambar yang berjudul:

**“*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*”**

**(Buku Cerita Bergambar Bermuatan Nilai-Nilai Budaya Bugis)**



## B. Rumusan Ide Penciptaan

Minat baca generasi penerus bangsa semakin berkurang dikarenakan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Literasi di Indonesia tercatat menjadi salah satu yang terendah di dunia. Perkembangan zaman yang semakin canggih juga mempengaruhi perhatian masyarakat terhadap budaya menjadi berkurang. Nilai-nilai budaya tidak lagi menjadi pendoman kehidupan. Kebudayaan Indonesia dari zaman ke zaman mengalami perubahan yang sangat pesat dengan masuknya unsur globalisasi.

Kenyataannya yang terjadi adalah masyarakat Indonesia saat ini lebih memilih kebudayaan asing yang dianggap lebih menarik, unik, dan praktis sebagai sesuatu yang harus diikuti dengan pandangan kebudayaan tersebut lebih modern daripada budaya lokal. Kebudayaan lokal akhirnya luntur karena kurangnya generasi yang berminat mewarisinya (Nahak, 2019). Hal tersebut, tentu saja dialami di suku Bugis yang budayanya sedikit demi sedikit mulai luntur dengan banyaknya budaya-budaya luar yang masuk.

Menanamkan kembali nilai-nilai budaya Suku Bugis yang telah memudar kepada masyarakat menjadi sesuatu yang patut dilakukan. Salah satu cara mengatasi pudarnya pengetahuan akan kebudayaan sekaligus rendahnya minat baca generasi penerus bangsa adalah dengan menyediakan media literasi yang dapat dengan mudah dipahami.

Salah satu media literasi yang dapat digunakan adalah buku cerita gambar sebagai media literasi visual. Ada berbagai jenis literasi visual, hanya saja fotografi, film, animasi, dan buku cerita bergambar. Buku cerita



bergambar pun juga terbagi menjadi dua jenis, yakni buku cerita bergambar versi cetak dan versi digital atau *e-book*. Buku digital memiliki kelebihan karena mudah diakses dari mana saja, hanya melalui *gadget* dibandingkan buku cetak.

Namun, Strouse & Ganea (2017) mengemukakan bahwa anak-anak mengenal media digital sebagai media hiburan dan bermain, bukan sebagai media belajar. Selain itu, pada buku elektronik yang terintegrasi pada media digital memiliki fitur-fitur lain yang menimbulkan kesenjangan antara orang tua dan anak, padahal orang tua awalnya hanya menjadikan media digital (*gadget*) sebagai media hiburan dan belajar. Hal tersebut disebabkan pada media digital banyak fitur multimedia berupa *game* dan lain-lain yang membuat anak menjadi tidak fokus dan lebih sering menemukan permainan baru di media digital yang digunakan.

Dibandingkan media literasi visual lainnya, buku cerita bergambar versi cetak mampu meningkatkan interaksi antara ibu dan anak karena minim gangguan seperti di media digital. Sehingga, transformasi nilai yang didapatkan dapat lebih optimal dan maksimal karena minim gangguan. Selain itu, anak-anak pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yang menunjukkan bahwa anak menyukai benda-benda yang konkret dan nyata yang dapat dipegang dengan leluasa (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020).

Buku cerita bergambar cetak memiliki fungsi yang dapat digunakan sebagai



hias dan pendukung dalam cerita yang membantu proses pemahaman dan isi buku tanpa terganggu oleh hal lainnya dan meningkatkan

kemampuan interaksi anak dengan lingkungan sekitarnya. Kedua versi buku cerita bergambar, baik cetak maupun digital memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, hingga perlu dikolaborasikan dengan menghadirkan kedua versi untuk mengoptimalkan proses transformasi nilai budaya. Mengolaborasikan kedua versi ini semakin mempermudah akses anak-anak terhadap pengetahuan akan nilai-nilai budaya yang ada, khususnya nilai budaya suku Bugis.

Buku cerita bergambar ditujukan kepada anak-anak sebagai target *audience* utama yang akan membaca buku ini sebagai sebuah buku edukasi. Namun, anak-anak tidak dapat dipandang sama karena setiap anak memiliki tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda sesuai dengan usianya masing-masing. Oleh karena itu, terdapat perjenjangan *audience* buku cerita bergambar untuk anak-anak yang disebutkan dalam Buku Panduan Penulisan Buku Cerita Anak oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud.

**Tabel 1. 1 Perjenjangan Audience Buku Cerita Anak**

Jenjang	Karakteristik Umum	Deskripsi Teknis		
		Isi	Penyajian	Desain & Grafika
PRABACA 1 Setara PAUD tingkat awal atau usia 1-3	Jenjang untuk menstimulus perkembangan aspek fisiologis dan psikologis dasar anak melalui bimbingan (orang tua/anak)	Nilai: ketuhanan dan kemanusiaan; Sikap: berani, jujur, gembira, dan kasih sayang; Pengetahuan: bentuk, warna,	Model buku Alternatif (seperti buku tegar [karton], buku kain, dll) atau buku bergambar nirkata, kecuali	Bentuk dan ukuran buku bebas, tebal 8–16 halaman. Proporsi gambar 90%. Warna lembut. Jenis font nirkait (sanserif)



		hewan, sayur, buah; Keterampilan: motorik dasar, fisiologis dasar (makan), jaga kebersihan (buang sampah), berdoa.	judul buku, dapat memuat abjad dan/atau angka. Ilustrasi berupa gambar garis.	
PRABACA 2 Setara PAUD tingkat lanjut atau usia 4–6 tahun	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir sederhana melalui bimbingan (orang tua/guru)	Nilai: ketuhanan dan kemanusiaan. Sikap: berani, jujur, gembira, dan kasih sayang. Pengetahuan: ragam binatang, tumbuhan dan benda. Keterampilan: Fisiologis dasar; jaga kebersihan; ibadah & berdoa.	Buku bergambar atau model buku alternatif (seperti buku tegar, buku kain, dll.). Terdiri atas 0–3 kata konkret per kalimat, belum menggunakan aturan ejaan. Ilustrasi berupa gambar garis.	Bentuk dan ukuran buku bebas, tebal 8–24 halaman. Proporsi gambar 90%. Warna lembut. Jenis font nirkait (sanserif) minimal 24 pt.
PEMBACA DINI Setara SD Kelas 1 atau usia 7 tahun	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan belajar melalui kompetensi pengenalan dan penggunaan simbol-simbol literasi dasar serta mengenal lingkungan sekitar.	Nilai: ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan. Sikap: berani, jujur, kasih sayang, dan tertib. Pengetahuan: literasi dasar (abjad & angka), lingkungan rumah & sekolah; legenda & epos. Keterampilan: Menulis & menghitung, jaga	Buku bergambar, buku teks bergambar, buku teks sederhana (seperti buku baca-tulis-hitung). Terdiri atas 2-3 suku kata per kata, 2-5 kata konkret per kalimat, berpola kata repetitive, sudah	Bentuk dan ukuran buku bebas, tebal 16-32 halaman. Proporsi gambar sekira 70%. Warna lembut atau hitam putih. Jenis font nirkait (sanserif) minimal 16 pt.



		kesehatan, ibadah dasar, menyanyi & menggambar, permainan & olahraga sederhana.	menggunakan aturan ejaan sederhana. Ilustrasi berupa gambar (ilustrasi garis dan foto).	
PEMBACA AWAL Setara SD Kelas 2-3 atau sekira 8-9 tahun.	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan membaca secara benar, memahami alur tulisan, serta mengenal wilayah terdekat	Nilai: Ketuhanan, kemanusiaan, dan kebangsaan, Sikap: Berani, jujur, kasih sayang, tertib, dan cinta bangsa. Pengetahuan: Literasi dasar lanjutan, ilmu pengetahuan empiris (geografi dasar, dsb), legenda & epos. Keterampilan: Menulis, berhitung, & bercerita, jaga Kesehatan: ibadah, menggambar dan benyanyi, permainan dan olahraga	Buku bergambar, buku teks bergambar, buku pengetahuan, buku cerita beralur sederhana, atau komik. Kalimat terdiri atas 2-7 kata, sesuai dengan pedoman ejaan. Ilustrasi berupa gambar (ilustrasi garis atau foto).	Ukuran buku A4, A5, B% atau ukuran lain yang proporsional, tebal 25-48 halaman. Proporsi gambar sekitar 50-70 & sesuai dengan jenis buku. Warna lembut atau hitam putih. Jenis font nirkait (sanserif) dan berkait (serif) minimal 14 pt.
PEMBACA LANCAR Setara SD Kelas 4-6 atau 12	Jenjang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum, serta	Nulai: Ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, dan demokrasi. Sikap: berani, jujur, kasih sayang, tertib, cinta bangsa, dan kerja sama.	Buku teks bergambar, pengetahuan anak, kamus & ensiklopedia anak, buku cerita anak, atau puisi komik.	Ukuran buku A4, A5, B5, atau ukuran lain yang proporsional, terbal >32 halaman. Proporsi gambar sekira 20-70% sesuai



	belajar secara mandiri.	Pengetahuan: Dasar agama & kebangsaan, ilmu pengetahuan empiris & konseptual dasar-dasar Teknologi Informasi Komputer (TIK). Keterampilan: literasi dasar, ibadah, menggambar & bernyanyi, permainan & olahraga, presentasi sederhana	Kalimat dua kata atau lebih, sesuai dengan pedoman ejaan. Ilustrasi berupa gambar (ilustrasi garis atau foto)	dengan jenis buku. Warna lembut atau hitam putih. Jenis font nirkait (sanserif) dan berkait (serif) minimal 12 pt.
--	-------------------------	--	---	--

Target *audience* pada buku cerita bergambar ini adalah pembaca awal dan pembaca lancar yang setara SD kelas 4-6 dengan usia 8-12 tahun. Anak pada usia ini, berada pada tahap operasional konkret hingga formal operasional. Tahap operasional konkret adalah tahap pada anak yang mulai memahami logika secara stabil. Ciri utamanya adalah sebagai berikut (Trimansyah, 2020):

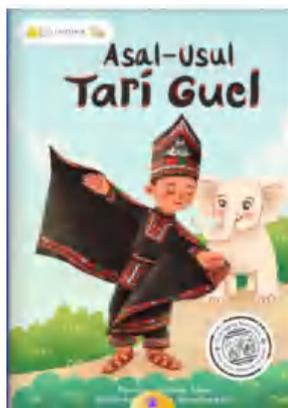
1. Anak mulai membuat klasifikasi sederhana seperti warna, dan benda.
  2. Anak sudah dapat membuat urutan secara tepat seperti abjad, angka, banyak sedikit, dan besar kecil.
- <sup>2</sup> Anak mulai mengembangkan imajinasi ke masa lalu dan masa depan.  
Anak mulai berpikir argumentatif dan memecahkan masalah sederhana.



Tahap formal operasional merupakan tahap anak menuju remaja. Ciri utama pada ini sebagai berikut:

1. Anak sudah mampu berpikir ilmiah, teoritis, berargumentasi, serta mampu menguji hipotesis yang mengutamakan kemampuan berpikir.
2. Anak sudah mampu memecahkan masalah secara logis dengan melibatkan berbagai masalah yang terkait.

Pada dua tahap ini, anak sudah dapat diperkenalkan buku cerita anak dengan masalah yang dapat diselesaikan dan keterkaitan antara topik dan mengambil ilmu di dalamnya. Salah satu buku dengan konsep penyelesaian masalah dengan target *audience* pembaca awal dan lancar adalah buku cerita anak berjudul “Asal Usul Tari Guel” yang menyelesaikan masalah gajah putih yang tidak ingin dibawa pulang. Segenda, karakter anak kecil yang menemukan solusi membujuk gajah dengan menari. Pendidikan karakter yang dapat dipetik dan dipelajari anak-anak adalah kegigihan Sagenda dalam mendapatkan keinginannya, yakni membawa pulang gajah putih serta nilai budaya dalam tarian Guel.



**Gambar 1.1** Buku Cerita Anak “Asal-Usul Tari Guel”

Berdasarkan hal tersebut, penciptaan ide buku cerita bergambar bermuatan nilai budaya Bugis pada semboyan *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong Malilu Siapakinge* juga berusaha memperkenalkan kebudayaan Bugis yang bermakna tolong menolong, saling membantu, menghargai, memanusiakan manusia dan menjaga solidaritas serta rasa empati ini. Kompleksitas kebudayaan dengan nilai sebagai usaha meningkatkan literasi anak pada kategori pembaca awal dan lancar agar dapat memahami nilai-nilai budaya Bugis.

Menurut INAP atau *Indonesia National Assesment Program* yang diinisiasi oleh Satgas Gerakan Literasi Sekolah melakukan riset pada tahun 2016 setelah adanya hasil riset PISA dengan mengevaluasi kemampuan membaca, matematika dan sains siswa sekolah dasar. Hasilnya, kemampuan membaca di Indonesia masih sebesar 46,83% yang artinya literasi membaca Indonesia masih rendah (Wiratsiwi, 2020).

### C. Tujuan dan Manfaat

#### 1. Tujuan

##### a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari pembuatan karya komunikasi ini adalah untuk memberikan edukasi nilai-nilai budaya suku Bugis (*Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge*) kepada anak usia sekolah.

##### b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari pembuatan karya komunikasi ini adalah untuk memenuhi syarat meraih gelar sarjana pada Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Hasanuddin.



## 2. Manfaat

### a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai bahan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang komunikasi visual dan sebagai motivasi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi untuk berkarya.
- 2) Sebagai bahan informasi untuk mempelajari dan memahami ilustrasi dan komunikasi visual, khususnya anak-anak usia sekolah.

### b. Manfaat Praktis

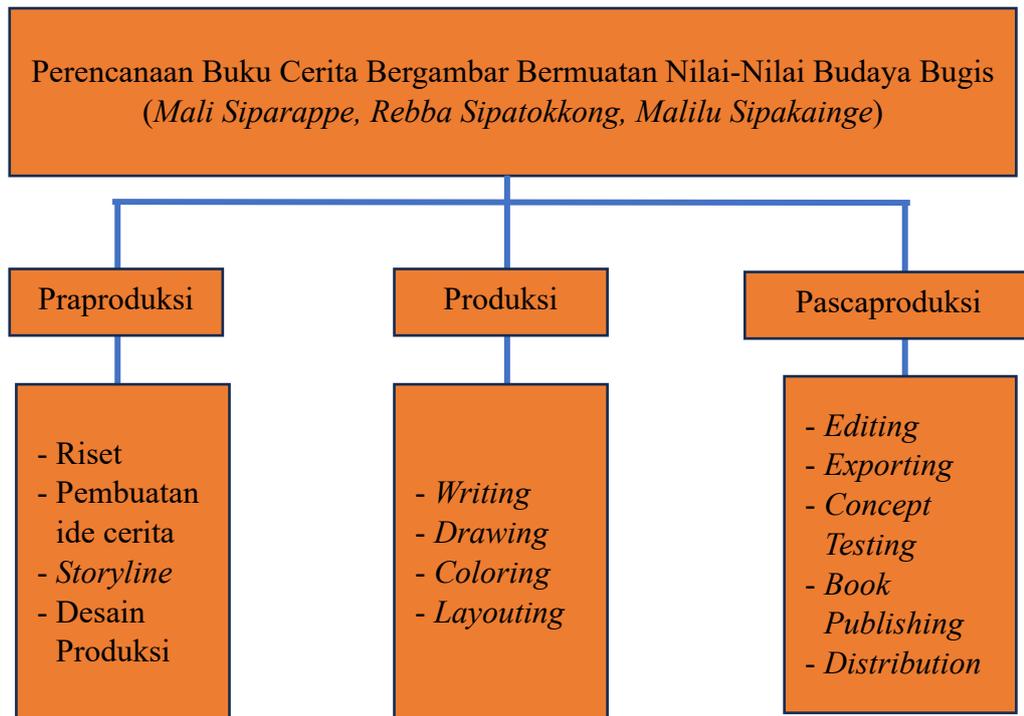
- 1) Sebagai sarana penerapan ilmu pengetahuan, baik itu secara teori maupun praktikal terapan yang telah didapatkan selama di bangku kuliah.
- 2) Sebagai bahan rujukan bagi kalangan mahasiswa dan umum yang akan membuat karya yang berisi edukasi dalam bentuk buku cerita bergambar (komunikasi visual) dan karya komunikasi jangka panjang lainnya.

## D. Metode Penciptaan

Adapun metode penciptaan yang akan digunakan dalam buku cerita bergambar bermuatan nilai-nilai *Mali Siparappe*, *Rebba Sipatokkong*, *Malilu Sipakainge* adalah terdiri atas tiga tahapan. Tiga tahapan tersebut adalah tahap praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Berikut skema penciptaan karya Buku Cerita Anak bermuatan nilai-nilai budaya Bugis *Mali Siparappe*, *Rebba*

*ng*, *Malilu Sipakainge* dengan makna tolong menolong, saling membantu, zai, dan memanusiakan manusia:





**Gambar 1.2 Skema Penciptaan Karya**

### 1. Praproduksi

Proses praproduksi adalah proses awal penciptaan sebuah karya sebagai tahapan persiapan yang menjadi landasan selama proses pembuatan karya. Karya dapat dihasilkan dengan baik dengan persiapan matang yang dilakukan di tahapan praproduksi. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam praproduksi adalah sebagai berikut:

#### a. Riset

Riset adalah proses mencari informasi dan data yang valid berupa kajian literatur terkait nilai-nilai yang terkandung di dalam suatu budaya, khususnya budaya Bugis, yakni nilai budaya *Mali Siparappe*, *Rebba Sipatokkong*, *Malilu Sipakainge* sebagai landasan utama karya buku cerita anak.



b. Pembuatan Ide Cerita

Pembuatan ide cerita ini adalah proses ideasi cerita yang dilakukan dengan berdasar pada hasil riset dan hasil bacaan cerita bergambar serupa yang telah ada sebelumnya.

c. *Storyline*

*Storyline* adalah proses pengenalan tokoh, memasuki babak-babak cerita hingga ke tahap konflik dan penyelesaiannya, termasuk pesan utama yang ingin ditonjolkan dan disampaikan pada pembaca, hingga penutup cerita. Pada bagian ini, cerita terbagi dalam beberapa babak plot cerita.

d. Desain Produksi

Adapun desain produksi terkait karya yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan peralatan produksi seperti ipad, pen tablet, laptop, dan kelengkapan lainnya.
- 2) Penentuan klasifikasi buku, yakni deskripsi tentang detail isi buku dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 1.2 Rincian Deskripsi Buku**

Berat	100 gram
Dimensi	20 x 20 cm
Halaman	38 halaman
Jenis Cover	<i>Soft cover</i>
Jenis Isi Buku	<i>Art Paper</i>



- 3) Penyusunan anggaran, akomodasi, dan biaya yang tidak terduga lainnya.

## 2. Produksi

Tahap produksi merupakan kelanjutan dari pra produksi, berupa rancangan yang sudah dibuat saat proses produksi akan dilaksanakan. Beberapa kegiatan yang akan dilakukan dalam proses produksi antara lain:

a. *Writing*

*Writing* adalah proses penulisan ide cerita mulai dari *opening*, konflik, hingga penyelesaian masalah yang ada di dalam cerita. Setelah menemukan ide cerita serta pembuatan kerangka cerita secara garis besar, cerita lalu ditulis sesuai dengan gaya bahasa yang dipilih.

b. *Drawing*

*Drawing* adalah proses menggambar ilustrasi (visualisasi) dari cerita yang telah ditulis sebelumnya. Proses *drawing* ini menggunakan aplikasi Procreate dengan *style children illustration*.

c. *Coloring*

Tahap pewarnaan ilustrasi yang telah digambar dengan memilih warna-warna yang tepat yang sesuai dengan makna warna itu sendiri. Pemilihan warna ini penting karena setiap warna memiliki pesan tersendiri yang mewakili makna dari ilustrasi yang dibuat.

d. *Layouting*

Setelah proses menggambar dan mewarnai dari ilustrasi yang dibuat, tahap selanjutnya adalah membuat tata letak gambar dan tulisan isi



cerita di setiap halaman yang telah di atur dalam *storyline* menggunakan Adobe Indisgn.

### 3. Pascaproduksi

Pasca produksi merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan setelah proses produksi yang meliputi penyuntingan, proses pencetakan buku hingga distribusi ke pembaca yang menjadi target *audience*. Adapun kegiatan selama pasca produksi adalah sebagai berikut:

#### a. *Editing*

Setelah proses produksi yakni *writing, drawing, coloring, serta layouting* selesai dilakukan, maka masuklah pada tahap editing. Pada tahap ini, dilakukan pemeriksaan kembali pada karya untuk membenahi hal-hal yang dianggap perlu direvisi.

#### b. *Exporting*

Tahapan ini untuk mengubah file menjadi format yang sesuai untuk kepentingan penerbitan.

#### e. *Concept testing*

Tahap ini merupakan tahap menguji coba kelayakan karya sebelum karya tersebut dipublikasi sekaligus sebagai bentuk evaluasi terhadap karya. Nantinya, akan kembali melalui proses revisi setelah adanya evaluasi selama *concept testing*.

#### . *Book Publishing*

Tahapan selanjutnya adalah proses penerbitan buku setelah melalui semua tahapan sehingga dapat digunakan sebagaimana buku bacaan



cetak. Pada proses ini, buku juga akan mendapatkan e-ISBN (*International Standar Book Number*) dari media penerbitan sebagai buku resmi. Selain itu, tahap ini juga menjadi proses publikasi untuk buku versi digital.

c. *Distribution*

Setelah buku cerita bergambar diproduksi, maka buku siap untuk didistribusikan kepada pembaca dengan harapan pesan dan makna yang terdapat pada buku dapat tersampaikan dengan baik. Proses distribusi buku ini dilakukan setelah proses publikasi di media penerbitan baik itu buku cetak maupun buku berbentuk digital.

## E. Definisi Konseptual

1. Budaya adalah cara hidup yang berkembang dalam tatanan masyarakat yang meliputi kepercayaan, pengalaman, nilai, sikap, dan pengetahuan yang diwariskan daari generasi ke generasi.
2. Pendidikan karakter adalah penanaman nilai-nilai kehidupan kepada anak-anak yang membentuk nilai kognitif dan afektif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Literasi visual adalah kemampuan memahami makna dan pesan melalui media visual yang ditangkap oleh indra penglihatan.
4. Buku cerita bergambar adalah buku yang berisi visualisasi cerita yang digambarkan sesuai dengan alur cerita yang ada.



5. Desain komunikasi visual adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan mengolaborasikan berbagai elemen dari visual itu sendiri.
6. Suku Bugis adalah salah satu suku di Indonesia yang berasal dari Provinsi Sulawesi Selatan.
7. *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* adalah salah satu pepatah Bugis yang artinya hanyut saling mendamparkan, jatuh saling menegakkan, lupa saling mengingatkan.
8. Anak usia sekolah dengan kategori anak pembaca lancer yang biasanya berusia 10-12 tahun atau setara dengan anak kelas 4-6 SD. Pada kategori ini, anak memiliki keterampilan literasi dasar dan memasuki jenjang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan, dan mampu belajar secara mandiri untuk mencari nilai-nilai kemanusiaan, kebangsaan, dan ketuhanan.

## F. Sistematika Penciptaan

### 1. Gambaran Umum (Sinopsis)

Seorang anak perempuan yang bernama Upe yang berasal dari suku Bugis. Upe tinggal bersama kedua orang tuanya di sebuah desa yang asri. Upe juga memiliki seorang sahabat bernama Ambo Gau. Suatu hari, desa Upe mengalami banjir dikarenakan hujan deras yang tak henti-hentinya mengguyur desa. Banjir tersebut melanda desa tersebut di malam hari. Basore yang merupakan Bapak Upe hendak menolong warga sekitar yang rdampak banjir, tetapi Upe tidak ingin ditinggalkan oleh Bapak sendirian



karena ketakutan. Bapak akhirnya memberikan pemahaman kepada Upe untuk selalu menerapkan semboyan *Mali Siparappe, Rebba Sipatokkong, Malilu Sipakainge* dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Tim Pembuatan Karya

Dalam pembuatan karya ini, terdapat tim redaksi yang membantu terciptanya ilustrasi hingga menjadi sebuah buku cerita bergambar. Adapun tim tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Supervisor adalah dosen atau pengajar yang memberikan arahan dan bimbingan dalam pembuatan karya mulai.
- b. Penulis cerita, yakni penanggung jawab yang menuliskan isi cerita buku
- c. Illustrator, yakni orang yang bertugas membuat asset visual.
- d. Editor, yakni orang yang bertanggung jawab menyusun, menyunting, dan menggabungkan keseluruhan isi tulisan, ilustrasi, dan layout buku.

## 3. Teknik Pembuatan Karya

### a. Praproduksi

Tahap pra-produkasi adalah tahap persiapan yang dilakukan sebelum melakukan produksi buku cerita bergambar. Tahap ini meliputi beberapa kegiatan seperti kajian literatur untuk riset isi karya agar sesuai dengan fakta yang ada. Kemudian menuliskan isi cerita dalam bentuk *storyboard* untuk menentukan urutan gambar cerita.

### b. Produksi

Tahapan produksi adalah tahapan penting karena menjadi proses pembuatan karya. Pada tahap ini, penulis membuat isi dari buku cerita



bergambar sebagai pengembangan *storyline* yang sebelumnya telah dibuat, seperti merancang *storyboard*, membuat aset ilustrasi karakter dan latar belakang, melayout hasil ilustrasi, melakukan eksporting karya yang telah di layout sesuai dengan kebutuhan penerbitan.

c. Pascaproduksi

Tahapan ini adalah tahap finishing setelah proses produksi selesai. Tahap ini berupa proses *concept testing* dan penyuntingan baik segi cerita maupun ilustrasi gambar sebelum dan setelah *concept testing*.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Sumber Penciptaan

Kajian sumber penciptaan berisi hasil peninjauan karya-karya terdahulu yang serupa yang menjadi referensi bagi pencipta karya. Adapun kajian sumber penciptaan sebagai berikut:

##### a. Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai sumber Literasi Budaya Maritim Anak oleh Mawaddah dan Safrina.

Penciptaan karya yang menjadi acuan pada penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Negeri Jakarta tahun 2023, Mawaddah dan Safrina dengan judul ‘Baso dan Pinisi yang Rusak’ yang bertujuan mengedukasi anak-anak usia dini terkait budaya maritim. Buku ini memperkenalkan ekosistem terumbu karang di Bulukumba.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analyze*, *design*, *develop*, *implement*, dan *evaluate*. Peneliti menguji efektivitas buku yang dibuat di sekolah sebagai bagian implementasi dan evaluasi karya. Karya ini mengembangkan literasi budaya maritim anak untuk melatih keterampilan dalam menemukan, mengolah, serta menggunakan pengetahuan anak tentang warisan, adat istiadat, dan budaya setempat. Buku cerita ini menggunakan program Adobe Illustrator sebagai media pembuatan karya.



Penulis menjadikan buku ini sebagai referensi karena mengembangkan literasi berbasis budaya setempat serta proses pembuatan karya yang menggunakan media digital.

**b. Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai sumber belajar karakter tanggung jawab pada anak oleh Sari dan Wardani.**

Penelitian yang menjadi referensi penulis ini adalah karya mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana tahun 2021, Sari dan Wardani, dengan buku berjudul ‘Kelalaian Ciko’ yang bertujuan memberikan pendidikan karakter pada anak.

Pendidikan karakter yang dimaksud dalam buku ini adalah karakter tanggung jawab dengan menampilkan nilai-nilai. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

Penelitian ini menjadi referensi penulis karena menggunakan pendidikan karakter sebagai dasar penciptaan karya sebagaimana penulis hendak mengembangkan karakter anak melalui karya buku cerita bergambar.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Komunikasi**

Komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa Inggris, yaitu *ommunication* yang juga berasal dari bahasa latin *communis* dengan arti sama atau sama makna.” Komunikasi terdiri dari komunikasi verbal dan omunikasi nonverbal. Komunikasi verbal adalah komunikasi secara



langsung dengan berbicara dan komunikasi non-verbal adalah komunikasi melalui simbol-simbol baik itu gerakan badan atau simbol-simbol visual lainnya. Komunikasi verbal adalah proses pertukaran informasi, pemahaman, dan pengertian menggunakan bahasa secara lisan atau dengan kata-kata, sedangkan komunikasi nonverbal adalah proses penyampaian pesan tanpa kata-kata dan hanya menggunakan tindakan berupa ekspresi wajah, gerakan tangan, dan gerakan badan (Nuraflah et al., 2019).

Jadi komunikasi dapat berlangsung apabila antara orang-orang yang berkaitan memahami suatu makna dengan pemahaman yang sama. Jika seorang komunikan memahami maksud dan tujuan dari pesan yang disampaikan komunikator, maka proses komunikasi dapat dikatakan berlangsung, begitu pula sebaliknya. Menurut Joseph A. Devito, komunikasi mengacu pada tindakan oleh satu orang atau lebih yang mengirim dan menerima pesan yang terdistorsi oleh gangguan, terjadi dalam suatu konteks tertentu, mempunyai pengaruh dan ada kesempatan untuk melakukan umpan balik (Hariyanto, 2021).

Shannon & Weaver mendefinisikan komunikasi sebagai bentuk interaksi yang saling mempengaruhi tindakan seseorang kepada orang lain baik itu disengaja maupun tidak disengaja. Menurut Shannon dan Weaver, komunikasi tidak hanya dilakukan secara verbal saja, tetapi secara nonverbal juga yang melalui ekspresi wajah, lukisan, teknologi, dan lainnya (Nuraflah et al., 2019).



Menurut Harold Lasswell dalam Suherman mendefinisikan komunikasi melalui pertanyaan Siapa (*Who*) Mengatakan Apa (*Says What*) Saluran Apa (*in What Channel*) Kepada Siapa (*to Whom*) Dengan Pengaruh Bagaimana? (*With What Effect*). Definisi Lasweel tersebut menunjukkan unsur-unsur yang membentuk proses komunikasi. Komunikasi terjadi karena ada proses timbal balik antara dua orang atau lebih dan proses tersebut harus memenuhi beberapa unsur agar dapat disebut komunikasi. Berikut ini adalah unsur-unsur komunikasi (Silviani, 2020):

- a. Komunikator adalah seorang yang menyampaikan pesan atau disebut juga sebagai pembicara. Komunikator dapat terdiri dari satu orang atau lebih yang memiliki pesan yang akan disampaikan.
- b. Komunikan adalah seseorang yang menerima pesan atau disebut juga sebagai pendengar. Penerima pesan ini akan menganalisis dan menginterpretasikan isi pesan yang diterimanya.
- c. Pesan adalah informasi yang disampaikan dari pembicara kepada pendengar. Pesan ini dapat berupa pesan secara verbal dan nonverbal.
- d. Saluran adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Media yang digunakan dapat beragam, baik itu secara langsung maupun tidak langsung misalnya radio, televisi, surat, dan lain-lain.
- e. Dampak/Efek adalah respons yang diberikan oleh komunikan setelah menerima pesan dari komunikator. Efek yang didapatkan oleh komunikan dapat berupa pengetahuan, penambahan informasi, atau perubahan sikap atas pesan yang diterima.



## 2. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual adalah proses kreatif yang memadukan seni visual dan teknologi untuk menyampaikan sebuah pesan yang bertujuan untuk memanfaatkan visual sebagai media komunikasi yang efektif dan efisien. Menurut Widagdo, desain komunikasi visual dalam definisi modern adalah hasil dari pemikiran yang rasional berlandaskan pengetahuan dengan pendekatan rasional, dan bersifat pragmatis. Susanto mendefinisikan desain komunikasi visual adalah desain yang berhubungan dengan penampilan yang dapat diserap dengan pikiran dan perasaan.

Desain komunikasi visual adalah bidang ilmu yang menggali konsep komunikasi serta ekspresi kreatif yang diterapkan dalam berbagai media komunikasi visual dengan memanfaatkan unsur-unsur desain grafis seperti gambar (Tinarbuko, 2015). Sebuah desain memiliki aturan-aturan untuk menunjang visualisasi desain agar tampak menarik dan nyaman dilihat oleh mata. Untuk itu, desain komunikasi visual memiliki kaidah-kaidah desainnya sendiri untuk memenuhi prinsip desain. Berikut adalah kaidah-kaidah desain komunikasi visual (Putra, 2021).

### a. Elemen Desain

#### 1) Titik

Titik merupakan unsur yang berukuran kecil, berdimensi, dan dapat diatur dalam berbagai bentuk kelompok dengan jumlah, susunan, dan kepadatan yang beragam.



## 2) Garis

Garis adalah elemen desain yang menghubungkan titik satu dengan titik lainnya hingga membentuk garis lurus atau melengkung. Fungsi garis adalah menciptakan tata letak, mengarahkan pandangan, memberikan kesan gerak, serta memiliki karakteristik tertentu. Penerapan garis umumnya digunakan dalam pembuatan grafik atau diagram.

## 3) Bidang

Bidang adalah elemen visual berdimensi lebar dan panjang yang dikelompokkan menjadi dua, yakni bidang geometri dan bidang nongeometric. Bidang geometri adalah bidang yang beraturan sehingga mudah diukur luasnya, sedangkan bidang nongeometric tidak beraturan sehingga tidak mudah diukur luasnya. Bidang ini berasal dari susunan titik-titik maupun garis yang saling terhubung.

## 4) Tekstur

Tekstur adalah elemen dari visualisasi permukaan yang dapat dilihat. Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan tata letak yang membawa makna tersendiri.

## 5) Ruang

Ruang adalah jarak yang memisahkan atau menyatukan elemen-elemen desain yang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek



dan latang belakang. Ruang ini berfungsi sebagai bagian kosong yang menjadi tempat istirahat bagi mata dalam melihat desain.

## 6) Warna

Warna dibagi menjadi dua section, yaitu warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang timbul dari unsur tinta atau cat (CMYK). Oleh karenanya, untuk desain cetak biasanya menggunakan warna CMYK dan desain digital menggunakan RGB.

### b. Prinsip-Prinsip Desain

#### 1) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah menyatukannya elemen-elemen desain yang menimbulkan kesan harmonis dalam desain. Kesatuan ini berarti bahwa satu elemen desain dengan elemen lainnya saling mendukung dalam menyampaikan pesan dari sebuah desain. Prinsip yang digunakan dalam kesatuan ini adalah prinsip Jhosua Tree (Proximity (pengelompokan), Penjajaran, Pengulangan, dan Kontras).

#### 2) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan berarti seluruh elemen desain harus seimbang dan tidak berat sebelah. Keseimbangan ini memadukan antara tulisan, warna, dan gambar menjadi satu kesatuan yang tidak berat sebelah. Keseimbangan terbagi menjadi dua, yaitu simetris dan asimetris. Simetris menunjukkan keseimbangan



yang sama antara dua hal, sementara asimetris menunjukkan elemen yang tidak sama dalam segi ukuran dan sebagainya tetapi tetap tampak seimbang.

### 3) Ritme

Ritme merupakan prinsip desain yang menyatukan irama dari pengulangan atau variasi dari elemen desain. Ritme dapat beragam jenisnya, meliputi ritme yang mengulang unsur yang sama, ritme yang mengulang variasi unsur, ritme yang memiliki variasi komposisi, ukuran, dan warna, ritme yang menunjukkan gerak objek.

### 4) Penekanan (Emphasis)

Dalam sebuah desain, diperlukan menonjolkan sebuah elemen desain yang menjadi pesan utama. Tujuan dari penekanan pada desain ini untuk mengarahkan pandangan publik kepada pesan utama yang akan disampaikan.

### 5) Proporsi

Proporsi adalah menyesuaikan elemen desain dengan elemen desain lain hingga menghasilkan visual yang tepat guna dan tidak berlebihan baik dari segi ukuran, warna, dan lainnya.

## 3. Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar merupakan salah satu bentuk penerapan desain komunikasi visual dengan memadukan warna, bentuk, gambar, dan tulisan dalam satu kesatuan. Buku cerita bergambar adalah buku yang



menampilkan gambar dan teks yang saling terjalin. Buku cerita bergambar adalah tuturan cerita anak yang mengolaborasikan teks dan gambar yang ditulis berdasarkan aktivitas atau kejadian tertentu dengan menggunakan sudut pandang anak-anak agar dapat menarik minat anak. Buku cerita bergambar memuat pesan melalui gambar berupa ilustrasi dan teks tulisan (Krissandi, 2017).

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa membagi buku cerita bergambar menjadi beberapa jenis, di antaranya:

**a. Buku Cerita Nirkata**

Buku cerita nirkata adalah jenis buku cerita bergambar yang tidak menggunakan kata dalam menceritakan suatu peristiwa. Buku ini ditujukan bagi prabaca yang bertujuan untuk membantu anak mengenali gambar dan peristiwa.

**b. Buku Bergambar (*Picture Book*)**

Buku cerita bergambar adalah buku yang menggunakan gambar visual lebih dominan dibandingkan teks. Buku ini ditujukan bagi pembaca awal karena di dalam buku hanya terdapat beberapa kalimat yang mengantarkan cerita.

**c. Buku Bab (*Chapter Book*)**

Buku bab adalah buku yang ditujukan pembaca dini dan pembaca awal sebagai bentuk yang lebih maju dari jenis buku sebelumnya. Cerita pada buku ini sudah terbagi dalam bentuk bab yang biasanya



berukuran besar yakni A4 atau B5. Buku bab ini menceritakan dalam pembagian bab yang memiliki ilustrasinya masing-masing.

**d. Novel awal dan Novel**

Untuk pembaca lancar dan mahir lebih cocok digunakan buku cerita berbentuk novel awal atau novel. Novel sudah dibuat dalam bentuk berukuran A5 atau A6 (ukuran saku) dengan cerita yang lebih kompleks dan tebal seperti Novel Harry Potter.

**e. Komik**

Komik adalah buku cerita yang berisi gambar peristiwa dalam cerita dengan menggunakan balon teks sebagai tanda percakapan tokoh. Buku ini tidak hanya identik dengan anak-anak, tetapi juga banyak dibaca oleh orang dewasa.

**4. Literasi Visual**

Literasi visual secara umum diartikan sebagai bentuk kemampuan memahami suatu bahasa visual yang digunakan sebagai sarana berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan (Bastari et al., 2020). Menurut Read and Smith (1982) dalam Bu'ulolo, literasi visual adalah kemampuan individu dalam mengenali penggunaan garis, bentuk, dan warna untuk menginterpretasikan tindakan, mengenali objek, dan memahami sebuah pesan lambang. Literasi visual memungkinkan anak untuk menyusun visualisasi sebuah cerita secara berurutan meskipun belum bisa membaca (Bu'ulolo, 2021). Salah satu contoh literasi visual sederhana



yang sering ditemui dalam bentuk simbol yaitu fasilitas umum seperti larangan, petunjuk, dan lain-lain (Bastari et al., 2020).

The Association of College and Research Libraries mengemukakan 8 tujuan literasi visual, yaitu (Muhaemin & Yunus, 2021):

1. Menentukan gambaran visual yang dibutuhkan.
2. Menemukan dan mengakses gambar media visual secara efisien dan efektif.
3. Menafsirkan dan menganalisis makna gambar dan media visual.
4. Mengevaluasi gambar dan sumbernya.
5. Menggunakan gambar dan media visual secara efektif.
6. Merancang, membuat gambar media visual yang bermakna
7. Memahami banyak masalah etika, hukum, sosial, dan ekonomi seputar pembuatan dan penggunaan gambar dan media visual
8. Mengakses dan menggunakan materi visual secara beretika.

