

**KARYA KOMUNIKASI : BUKU EDUKASI CERITA BERGAMBAR
MENGENAI TANGKAS BERINTERNET BAGI ANAK USIA DINI**

Oleh:

ANNYSA NUR AGAFANTHY

(E021171304)



UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI

2022

**KARYA KOMUNIKASI : BUKU EDUKASI CERITA BERGAMBAR
MENGENAI TANGKAS BERINTERNET BAGI ANAK USIA DINI**

Oleh:

ANNYSA NUR AGAFANTHY

(E021171304)

*Skripsi sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana pada Departemen
Ilmu komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR**

2022

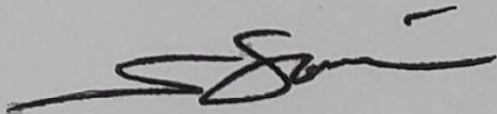
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Skripsi Karya Komunikasi : Buku Edukasi Cerita Bergambar
Mengenai Tangkas Berinternet Bagi Anak Usia Dini
Nama Mahasiswa : Annysa Nur Agafanthy
Nomor Pokok : E021171304

Makassar, Tanggal 6 Desember 2021

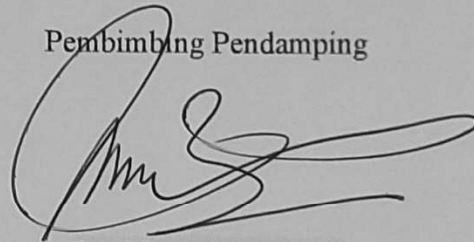
Menyetujui,

Pembimbing Utama



Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si
NIP. 197402232001121002

Pembimbing Pendamping



Dr. Mursalim., M.Si
NIP. 196004201989031001

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Sudirman Karnay M.Si.
NIP. 196410021990021001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi komunikasi yang berjudul :

Skripsi Karya Komunikasi : Buku Edukasi Cerita Bergambar Mengenai Tangkas Berinternet Bagi Anak Usia Dini

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 yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

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

Makassar, 1 Februari 2022
Yang membuat pernyataan,



Annysa Nur Agathanthy

ABSTRAK

ANNYSA NUR AGAFANTHY, E021171304. Buku Edukasi Cerita Bergambar Mengenai Tangkas Berinternet Bagi Anak Usia Dini. (Dibimbing oleh Alem Febri Sonni dan Mursalim).

Tingginya intensitas dan kecepatan penguasaan teknologi oleh anak usia dini memiliki memiliki peluang besar untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu perkembangan anak, karena dapat digunakan sebagai sarana belajar. Namun, internet juga melahirkan resiko munculnya berbagai permasalahan yang menghawatirkan apabila anak tidak dibekali pemahaman mengenai literasi digital khususnya internet. Terciptanya karya buku ini merupakan bentuk dukungan kepada orang tua juga anak sebagai alternatif edukasi melalui medium komunikasi visual untuk memahami internet.

Buku ini memuat pesan agar anak dapat memetik pesan edukasi pada cerita “Lila jadi Dua”. Buku ini bercerita tentang seorang anak bernama Lila yang menjelajahi dunia internet melalui perangkatnya dan bertemu dengan seseorang yang mencuri identitasnya diinternet karena kecerobohnya dalam membagikan datanya ke internet.

Karya ini dibuat melalui metode penciptaan karya yang dilakukan secara bertahap mulai dari proses pra-produksi, produksi hingga pasca-produksi. Tahapan pra-produksi dilaksanakan riset mengenai data pengguna internet oleh anak hingga kompleksitas perilaku mereka melalui metode *library research*. Tahapan selanjutnya, pada tahap produksi dilaksanakan serangkaian proses pembuatan karya yang terdiri dari proses pembuatan cerita, menggambar, hingga tata letak. Pada tahap pra-produksi atau tahapan terakhir sebelum diterbitkan, buku ini melalui tahapan uji coba dengan menggunakan metode wawancara terhadap narasumber. Tahapan uji coba menghasilkan evaluasi terhadap buku baik dari segi pesan hingga visual. Evaluasi tersebut kemudian diimplementasikan terhadap karya dengan memperbaiki karya sebelum diterbitkan. Karya ini dianalisa secara objektif menggunakan metode analisis SWOT. Melalui metode tersebut diketahui bahwa strategi utama buku adalah memberikan bentuk alternatif edukasi juga hiburan kepada anak mengenai literasi digital khususnya internet melalui medium yang sesuai dengan pemilihan elemen visual dan juga pesan yang ramah untuk anak

Dalam pemilihan tema buku yang diangkat yakni tangkas berinternet untuk sejatinya adalah bentuk literasi yang perlu ditanamkan kepada anak sejak dini di era digital. Sebab, perkembangan teknologi dapat dimaksimalkan dengan baik oleh anak untuk menjelajahi potensinya dengan rasa aman, percaya diri dan bekal literasi digital yang cukup.

Kata Kunci: tangkas berinternet, literasi digital, internet, komunikasi visual, anak usia dini, buku cerita bergambar.

ABSTRACT

ANNYSA NUR AGAFANTHY, E021171304. Educational Picture Story Book About Internet Dexterous for Early Childhood. (*Supervised by Alem Febri Sonni and Mursalim*).

The high intensity and speed of mastery of technology by early childhood have a great opportunity to be utilized as much as possible to help children's development because it can be used as a learning tool. However, the internet also raises the risk of the emergence of various worrying problems if children are not equipped with an understanding of digital literacy, especially the internet. The creation of this book is a form of support for parents and children as an alternative education through visual communication media to understand the internet.

This book contains a message so that children can take the educational message in the story "Lila Jadi Dua". This book tells the story of a child named Lila who explores the world of the internet through her device and meets someone who steals her identity on the internet because of her carelessness in sharing her data on the internet.

This work is made through the method of creating works that are carried out in stages starting from the pre-production, production to post-production processes. In the pre-production stage, research is carried out on internet user data by children to the complexity of their behavior through the library research method. In the next stage, at the production stage, a series of work-making processes are carried out consisting of the process of making stories, drawing, to the layout. In the pre-production stage or the last stage before being published, this book went through a concept test by using the interview method with resource persons. The trial stage resulted in an evaluation of the book both in terms of messages and visuals. The evaluation is then implemented on the work by improving the work before it is published. This work was analyzed objectively using the SWOT analysis method. Through this method, it is known that the main strategy of books is to provide alternative forms of education as well as entertainment to children regarding digital literacy, especially the internet through a medium that is in accordance with the selection of visual elements and also child-friendly messages.

In choosing the theme of the book, which is being dexterous on the internet, it is actually a form of literacy that needs to be instilled in children from an early age in the digital era. Because, technological developments can be maximized well by children to explore their potential with a sense of security, confidence, and sufficient digital literacy.

Keywords: internet dexterous, digital literation, internet, visual communication, early childhood, picture story book.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Tak henti dipanjatkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dengan segala kehendaknya kepada seluruh umat manusia, termasuk kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan pengerjaan dan penulisan skripsi ini. Salam serta shalawat pula dipanjatkan kepada Rasulullah SAW sebagai sosok yang membawa umat manusia ke arah yang lebih cerah melalui ilmu pengetahuan.

Skripsi karya ini tidak terlepas dari tujuan utamanya sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 pada studi program Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Hasanuddin.

Dalam proses menempuh pendidikan hingga pengerjaan dan penulisan skripsi ini, penulis tidak akan lupa untuk menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada siapapun dan dalam hal apapun yang telah mencurahkan apapun yang mereka punya untuk membuat penulis dapat sampai pada tahap ini. Izinkan penulis sampaikan rasa terima kasih tersebut kepada :

1. Kedua orangtua juga saudara penulis, Dr.Ir. Muhammad Anshar Pasigai, M.P. dan Badriah Amin yang selalu memberikan dan mengingatkan penulis kepada hal-hal baik melalui tindakan dan ucapan. Nini, Apip, Dode dan Meeko sebagai *support system* terbaik.

2. Pembimbing pertama, Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si yang memberikan penulis kesempatan untuk menciptakan karya yang baik melalui arahan dan masukan yang membangun.
3. Pembimbing kedua, Dr. Mursalim., M.Si sekaligus pembimbing akademik yang membimbing penulis sejak berkuliah hingga pada tahap mengembangkan karya dari penulis.
4. Ketua Departemen Ilmu Komunikasi, Dr. Sudirman Karnay, M.Si. dan Sekretaris Departemen, Nosakros Arya, S.Sos, M.I.Kom. Serta kepada seluruh dosen dan staf yang telah menanamkan tiap benih ilmu kepada penulis dan dipercayakan untuk membuat benih tersebut terus bertumbuh hingga menuai tiap hasilnya.
5. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Armin Arsyad, M.Si juga seluruh staf yang membantu penulis.
6. Rektor Universitas Hasanuddin, Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, M.A dengan seluruh kerja kerasnya termasuk pada civitas akademik Unhas yang telah membantu penulis.
7. Seluruh Narasumber, Dr. Citra Rosalyn Anwar, S.Sos., M.Si., Harnita Rahman, Kartika Sari Dewi, Kattrin Novalina, dan Dian Anindita yang meluangkan waktu dan memberikan masukannya terhadap karya agar dapat menjadi lebih baik. Serta Kartika dan Muhaimin yang membantu penulis sebagai penghubung antara narasumber dan penulis.

8. Setiap pekerja kreatif khususnya pada bidang Desain Grafis dan Ilustator yang telah memberikan penulis seluas-luasnya ruang untuk menjadi mahluk ciptaan yang mencipta hal-hal kreatif.
9. Angkatan dimana saya menjadi bagian didalamnya, Capture. Tetaplah mengabadikan apapun seperti nama arti namanya. Kelas B, Dan orang-orang dari Capture yang menjadi bagian Jurnal Santai Asik, yang telah membuat kelas jurnal santai dan asik dengan kesunyiannya.
10. Seluruh kelompok kecil dimana saya menjadi bagiannya. Lalapan Segar di angin-angin, Geng Belalang yang kehilangan kakinya untuk melompat, Tim SAR yang bahkan tidak menolong siapapun, Nge-gas yang mengisi setiap sudut kamar kosan sambil makan ayam gercep, Asray yang tidak punya motif apapun, Ex-watersheep/A-non/Aboretra mari tidak mengganti nama lagi, Komedi Putar yang selama setahun lebih menjadi wahana bermain yang menyenangkan juga ekstrem, Gucci Gang yang paling positif vibe karna motif utamanya cuma main *game*, Bikini Bottom, paling mendekati sama namanya karna sama selalu nongkrong di depan pantai, Pung PUBG lobby jam 9, Tamlan0 *bagusmi jaringan XL? Yangko my ultimate Bish, thank you for listening to my no-sense talking session.* Terima kasih sudah membuat setiap bagian menjadi cerita yang unik dan tidak terlupakan bagi penulis!
11. *My Universe*, BTS (*Bangtan Sonyeondan*) yang pada suatu hari dibulan Mei 2021 membuka *a whole new universe* kepada penulis. *My Happy Pill*,

Pewdiepie yang sudah 7 tahun menyebar tawa diseluruh sudut ruang kamar pukul 2 pagi.

12. Kosmik dan Liga Film Mahasiswa yang membuat penulis tidak kehilangan medium untuk terus memaksimalkan minat dan bakat. Tim Kaku Food terutama kak Fadhil sudah menjadikan penulis salah satu tim untuk membuat Kaku terus keren buat Kakuzen!
13. Semua pihak yang luput dari rangkaian kata pengantar ini yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan penelitian skripsi.
14. Seluruh penulis buku, pembuat film, musisi yang karyanya membantu penulis melihat lebih banyak sudut pandang baru.
15. *The person I respect the most, myself. Thank you for believing yourself that you can bare everything by just simply trusting your own back, do your very best and keep going on!*

Skripsi karya ini tentunya masih jauh dari kata sempurna, sehingga masih terdapat beberapa kekurangan yang menjadi keterbatasan dari penulis. Sehingga dalam hal ini penulis tidak akan mengesampingkan masukan hingga kritik agar karya dapat menjadi referensi atau acuan untuk menciptakan karya yang lebih baik lagi.

Akhir kata, penulis sangat berharap bahwa skripsi ini dapat menyebarkan berbagai manfaat baik bagi pembacanya serta bagi pencipta karya yang lainnya untuk terus memantik semangat menciptanya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 21 Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Ide Penciptaan	8
C. Tujuan & Manfaat	11
D. Metode Penciptaan	13
E. Definisi Konseptual.....	18
F. Sistematika Penciptaan.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	23
A. Kajian Sumber Penciptaan	23
B. Landasan Teori.....	25
BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA	42
A. Deskripsi Karya.....	42
B. Perencanaan Konsep Kreatif dan Konsep Teknis	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	53
D. Obyek Karya dan Analisa Obyek.....	54
E. Perencanaan Jadwal Kerja.....	55
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI KARYA	57
A. Pembahasan Karya	57
B. Analisa Karya.....	69
C. Laporan Pelaksanaan.....	73
D. Materi Pendukung	87
BAB V PENUTUP	90
A. Rekomendasi	90
B. Evaluasi	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	95

BAB I PENDAHULUAN

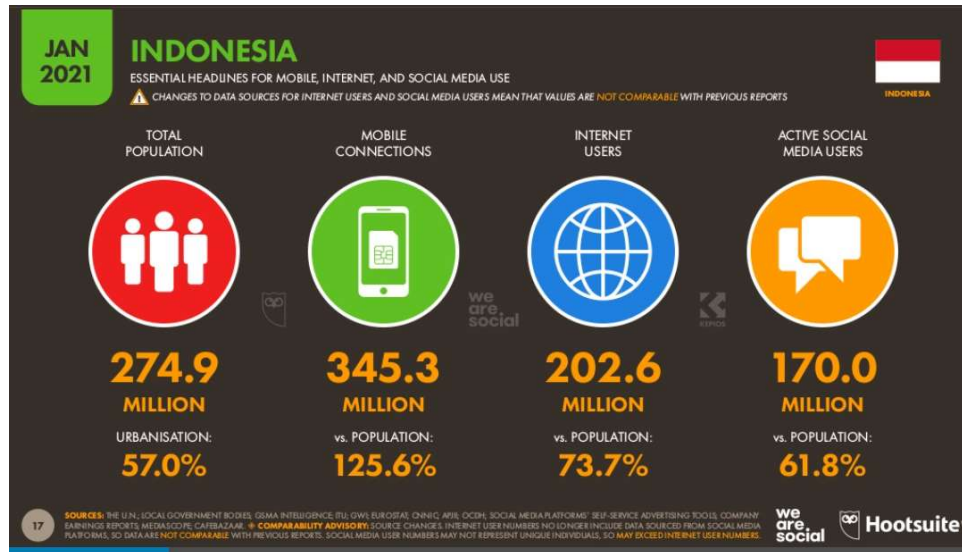
A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat di era kesejagatan ini, relasi manusia dengan media baru semakin intim. Media baru sering diartikan secara sederhana sebagai media interaktif yang menggunakan perangkat dasar komputer. Kehadiran media baru dalam masyarakat modern memberikan ruang yang lebih luas yang memungkinkan proses produksi dan distribusi informasi serta volume informasi tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu (Kurnia,2005). Salah satunya yang paling pesat adalah perkembangan teknologi internet yang hari ini tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Sebagai salah satu media baru, internet yang hadir pada akhir 1980-an merupakan jaringan teknologi yang berkembang sangat cepat (Hills & Sen, 2005). Internet lahir sebagai produk dari kebudayaan, Berbagai bentuk kegiatan yang dilakukan melalui internet tersebut makin berkembang dari waktu ke waktu sejatinya untuk menghasilkan kehidupan yang berbudaya.

Sifat internet yang dua arah juga memungkinkan seorang pengguna menjadi seorang produser sekaligus konsumen, hari ini istilah tersebut dikenal sebagai *prosumer*. Pengguna tidak hanya menjadi penerima pasif dari sebuah pesan namun juga secara aktif dapat memproduksi sebuah pesan internet yang bersifat personal memberikan fasilitas kepada penggunannya untuk menyeleksi pesan yang diinginkannya,

sehingga sifat tersebut membuat penggunaannya berkontribusi terhadap bagaimana pengaplikasiannya (Kurnia dkk, 2019).



Gambar 1.1 Tingkat Pengguna Internet di Indonesia

Menurut data tren #Digital2021 yang dimiliki Hootsuite (*We Are Social*) terkait data pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021 mencapai 202,6 juta pengguna internet aktif yang berarti 73,7% total populasi Indonesia telah menggunakan internet. Internet hari ini dimanfaatkan diberbagai sektor dengan kemudahan akses yang ditawarkan dan jaringan internet yang kini makin luas dan terbuka untuk siapa saja.

Siapapun bisa menikmati kemajuan teknologi melalui tangannya sendiri. Perkembangan dan penggunaan teknologi internet yang kini semakin marak telah menyentuh banyak kalangan, tidak terbatas pada kelas sosial

maupun umur, termasuk pada pengguna anak-anak. Teknologi internet bagi anak dapat diumpakan sebagai pisau bermata dua. Internet sejatinya hanyalah alat untuk memberikan dampak positif maupun negatif tergantung cara dan tujuan penggunaannya. Salah satu kekhawatiran yang muncul adalah pada pengguna internet generasi muda yang telah akrab dengan dunia digital atau lahir setelah 1980-an atau yang dikenal hari ini sebagai *digital native*.

Tingginya intensitas dan kecepatan penguasaan teknologi oleh anak usia dini memiliki memiliki peluang besar untuk dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu perkembangan anak, karena dapat digunakan sebagai sarana belajar. Namun, internet juga melahirkan resiko munculnya berbagai permasalahan yang mengawatirkan. Beragam temuan yang menunjukkan adanya resiko yang ditanggung dan dialami oleh anak-anak akibat berinternet. Menurut SafeKids (Magid, 2013 dan sumber lain terdapat berbagai potensi resiko yang bisa dihadapi oleh anak ketika berinternet. *Pertama*, pelecehan (*harrasment*) dan perundungan (*bullying*). *Kedua*, pajanan terhadap konten yang tidak layak. *Ketiga*, mengunggah konten yang bisa merugikan reputasi dan privasi. *Keempat*, kurang kegiatan fisik. *Kelima*, keamanan siber.

Hal ini karena anak belum mempunyai kecakapan teknis, pengetahuan maupun emosi yang cukup dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan melalui internet. Serta kurangnya peran orang tua dalam proses pendampingan anak ketika menggunakan internet. Bentuk ancaman yang lahir kepada pengguna internet khususnya pada anak dengan kemampuan analisa yang

masih rendah tentunya memantik lahirnya berbagai solusi untuk menanamkan pengetahuan sejak dini kepada anak mengenai internet dan berbagai bentuk potensi yang hadir dalam penggunaannya bagi mereka, sebab teknologi hanyalah alat semata yang tidak menentukan bagaimana pengguna internet harus bertindak (Koltay,2011). Hal inilah memantik pentingnya memahami literasi media dan literasi digital.

Literasi media mencakup tidak hanya pada tingginya terpaan media, namun juga hubungan antar faktor. Faktor-faktor tersebut dijelaskan antara lain: *pertama*, peran penting informasi dalam proses demokrasi. *Kedua*, peran penting partisipasi budaya dan kewarganegaraan. *Ketiga*, berkembangnya budaya populer membuat anak dan remaja semakin banyak mengakses media digital (Koltay,2011). Sementara literasi digital adalah bagian dari literasi media karena merujuk pada kemampuan menggunakan komputer secara teknis. Oleh karena itu, konsep literasi digital kemudian mengemuka karena pengertiannya tidak hanya terkait dengan penguasaan teknis komputer melainkan juga pengetahuan dan juga emosi dalam menggunakan media dan perangkat digital, termasuk internet (Buckingham, 2006).

Seluruh kompetensi mengenai literasi digital tidak berhenti pada bagaimana anak berinteraksi dengan media digital, atau dalam hal ini internet, namun bagaimana proses dan pengaruhnya kepada tumbuh kembang anak. Di Indonesia sendiri belum banyak program literasi yang berfokus menanamkan pemahaman dini mengenai literasi digital kepada anak. Hal tersebut dielaborasi

lebih lanjut oleh kolaborasi Google, The Net Safety Collaborative dan Internet Keep Safe Coalition (iKeepSafe.org) melahirkan sebuah kurikulum keamanan dan kewargaan digital untuk mendukung program literasi kepada anak. Program multifaset ini dirancang untuk mengajarkan keterampilan yang diperlukan anak-anak agar dapat berinternet dengan aman dan cerdas. Kurikulum ini membagikan Prinsip Tangkas Berinternet yang terdiri dari lima topik dasar keamanan dan kewargaan digital:

1) Hati-Hati dalam Berbagi (Cerdas Berinternet)

Hati-Hati dalam Berbagi adalah bentuk upaya anak untuk menjaga diri dan reputasinya di Internet. Bagaimana kesalahan dalam penggunaan digital di fase ini dapat menyakiti perasaan, merusak reputasi dan mengganggu privasi.

2) Jangan Mudah Tertipu (Cermat Berinternet)

Jangan Mudah Tertipu memberikan pemahaman kepada anak bahwa konten yang mereka temukan di internet tidak selalu benar atau dapat dipercaya, dan mungkin upaya tindak kejahatan untuk mencuri informasi atau identitas mereka.

3) Jaga Rahasiamu (Tangguh Berinternet)

Jaga Rahasiamu membahas bagaimana pentingnya anak untuk paham dengan permasalahan privasi dan keamanan di internet tidak selalu memiliki solusi benar dan salah yang jelas.

4) Jadi Teladan Kebajikan (Bijak Berinternet)

Jadi Teladan Kebaikan adalah bentuk refleksi bahwa internet dapat menjadi tempat untuk menyebarkan kebaikan juga keburukan. Ini menjadi tantangan kepada anak-anak di dunia digital untuk mengungkapkan kebaikan dan empati, juga merespon hal-hal negatif dan pelecehan.

5) Tanya Kalau Ragu (Berani Berinternet)

Tanya Kalau Ragu adalah bentuk dorongan kepada anak untuk memahami bahwa ketika mereka melihat konten di internet yang menyebabkan perasaan tidak nyaman atau menyakiti mereka atau orang lain untuk tidak ragu untuk meminta bantuan dari orang lain. Hal tersebut mulai dari mengajukan pertanyaan hingga menggunakan alat pelaporan di internet.

Dalam proses edukasi mengenai literasi media dan digital kepada anak, lahir berbagai edukasi alternatif dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan pemahaman tersebut, seperti salah satunya literasi visual. Literasi Visual (*Visual Literacy*) dikenalkan oleh John Debes tahun 1969 yang didefinisikan sebagai kompetensi untuk memahami makna dari suatu gambar. Ausburn dalam Bamford (2003) juga mengemukakan: literasi visual memungkinkan seseorang untuk dapat membedakan dan menafsirkan tindakan visual, objek, simbol yang mereka temui di dunia. Literasi visual mendorong apresiasi dan pemahaman komunikasi visual. Kurangnya kesadaran literasi visual memengaruhi kemampuan Anda untuk dapat berkomunikasi secara

efektif. Dengan memahami prinsip dasar literasi visual, masyarakat dapat menghasilkan citra yang berkomunikasi dengan lebih efisien. Dalam penerapannya literasi visual diharap mampu meningkatkan kreatif dan kritis dengan cara mengidentifikasi, menganalisis, menafsirkan, dan mengevaluasi apa yang mereka lihat.

Informasi visual tersebar di berbagai bentuk di sekitar kita. Televisi, layar komputer, simbol-simbol, majalah, film, termasuk juga buku. Buku dengan menggunakan konsep literasi visual dijumpai di berbagai kategori buku, terutama pada buku cerita anak. Anak dalam usia perkembangan membutuhkan berbagai kebutuhan yang menunjang kebutuhannya untuk merangsang kemampuan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasinya. Kebutuhan tersebut salah satunya dipenuhi dengan media buku edukasi cerita bergambar yang dikemas sesuai dengan kebutuhan mereka yang memperhatikan sisi edukasi dan juga imajinasi.

Buku cerita bergambar sendiri adalah buku yang memuat teks berbentuk narasi dan gambar-gambar yang keduanya saling berkaitan dan membentuk sebuah cerita. Hal senada dijelaskan oleh Nurgiyantoro. Menurut Nurgiyantoro (2005) yang disebut dengan buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal dan disertai gambar-gambar ilustrasi itu disebut buku bergambar atau buku cerita bergambar.

Penelitian sebelumnya yang menjadi acuan dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh **Emi Wulandari** mengenai pengembangan buku

cerita bergambar sebagai sumber belajar pada pembelajaran tematik untuk siswa SD/MI. Dalam penelitian ini, metode pembelajaran yang dikemas dengan bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak usia sekolah SD/MI dengan buku cerita bergambar. Penelitian serupa juga dilakukan oleh **Benedictus Aditya Kristianto** membahas pengembangan buku cerita anak berbasis pendidikan lingkungan hidup untuk pembelajaran siswa kelas bawah.

Melihat hal tersebut, alasan inilah yang mendorong mengapa perlu menghasilkan karya edukasi yang memuat upaya-upaya pemahaman dan literasi media kepada anak pada usia dini. Pencipta karya akan menghadirkan sebuah buku cerita bergambar mengenai literasi media dan digital dan bentuk bentuk pemahaman tangkas berinternet. Hal ini juga diharapkan menjadi bentuk kesadaran setiap orangtua dalam pengawasan tumbuh kembang buah hati yang perlu diawasi secara cermat atas penggunaan teknologi yang terus berkembang dewasa ini. Penulis mengangkat judul :

**“Karya Komunikasi: Buku Edukasi Cerita Bergambar
Mengenai Tangkas Berinternet Bagi Anak Usia Dini.”**

B. Rumusan Ide Penciptaan

Setiap jenjang usia memiliki kompetensi yang berbeda-beda dalam proses belajar. Hal itulah yang mendasari bahwa alternatif edukasi dini melalui buku cerita bergambar sesuai dengan rentan usia anak terutama dari usia 4-8

tahun. Pemilihan media buku cerita bergambar adalah salah satu dari sekian banyak pilihan yang dapat digunakan. *National Association for Education of Young Children (NAEYC)* asosiasi pendidikan di Amerika menjelaskan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui anak tersebut.

Berangkat dari kebutuhan tersebut menyelipkan konsep literasi media dan literasi digital khususnya mengenai tangkas berinternet bagi anak usia dini dengan media buku cerita bergambar memancing sisi perkembangan anak. Hal ini juga menjadi bantuan alternatif edukasi bagi setiap orang tua dalam upaya pemberian pemahaman mengenai kecanggihan teknologi hari ini dan bagaimana sikap dan perilaku yang perlu ditanamkan kepada anak sejak dini ketika menggunakan internet.

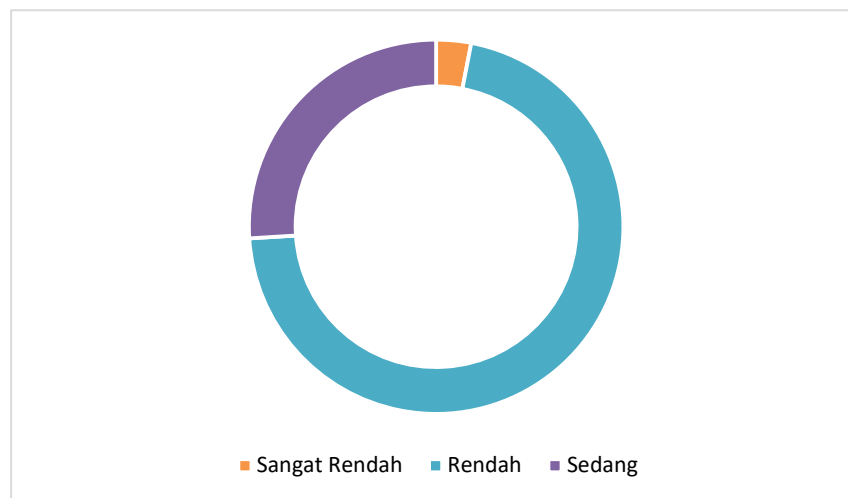
Buku edukasi cerita bergambar adalah salah satu media yang tepat bagi usia anak. Buku edukasi cerita bergambar menggunakan bahasa visual yang memancing sisi imajinatif anak ketika membacanya. Fakta bahwa manusia adalah makhluk visual juga mendukung hadirnya karya ini, 80% informasi yang didapatkan oleh manusia diperoleh dari indra penglihatan (mata) sehingga tingkat pemahaman manusia melalui visual lebih efektif. Komunikasi visual sebagai suatu proses penyampaian dan penerimaan pesan dari komunikator kepada komunikan dengan menggunakan simbol-simbol atau lambang-lambang visual merupakan aktivitas keseharian manusia (Ahyani & Kudus,

2010). Dengan literasi visual yang dihadirkan dalam buku ini anak diharapkan dapat mampu memahami dan juga menerapkan nilai edukatif yang ada di dalamnya secara sederhana melalui cerita bergambar.

Buku ini kemudian dirancang sebagai salah satu fasilitas untuk memberikan edukasi kepada anak. Terutama memberi fasilitas kepada orangtua untuk mendampingi proses perkembangan anak. Orang tua juga perlu memahami pola pendampingan yang tepat untuk melakukan literasi digital kepada anak. Walaupun demikian, dalam kehidupan sehari-hari masih terbatas orang tua yang menaruh perhatian pada penggunaan internet oleh anak di rumah dibandingkan pada persoalan lain seperti pendidikan, bahaya narkoba, dan kejahatan (Livingstone,2002). Dapat dikatakan, dalam masyarakat modern internet justru merupakan media yang kurang mendapatkan pengawasan dari orangtua karena minimnya panduan dan kurangnya pengetahuan orang tua terhadap internet (Leung & Lee, 2011).

Peran orangtua dalam proses pembelajaran anak mengenai literasi digital ditunjukkan pada penelitian tentang literasi digital di Indonesia yang dilakukan oleh Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) pada tahun 2017. Penelitian tersebut menunjukkan orang tua adalah salah satu kelompok sasaran kegiatan literasi digital sebanyak 12,3%. Selain itu adalah pelajar (29,55%), mahasiswa (18,5%), masyarakat umum (15,22%), guru dan dosen (10,14%), komunitas (7,16%), lainnya (ormas, LSM, media, pemerintah) sebanyak (6,86%) dan peneliti (0,29%) (Kurnia dan Astuti,2017).

Hal ini juga menjadi salah satu bentuk upaya memasifkan gerakan literasi di Indonesia yang menurut data dari Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi, dari tiga puluh empat provinsi di Indonesia, 9 provinsi (26%) masuk dalam kategori aktivitas literasi sedang (angka indeks antara 40,01 – 60,00); 24 provinsi (71%) masuk kategori rendah (20,01 – 40,00); dan 1 provinsi (3%) masuk kategori sangat rendah (0 – 20,00). Artinya sebagian besar provinsi berada pada level aktivitas literasi rendah dan tidak satu pun provinsi termasuk ke dalam level aktivitas literasi tinggi dan sangat tinggi (nilai indeks antara 60,01 – 80,00 dan 80,01 – 100,00).



Gambar 1.2 Grafik Jumlah Provinsi Menurut Tingkat Aktivitas Literasi 2019

C. Tujuan & Manfaat

1) Tujuan

a. Tujuan Umum

Tujuan umum dari pembuatan karya komunikasi ini adalah untuk memberikan edukasi dini kepada anak mengenai konsep literasi digital khususnya mengenai tangkas berinternet.

b. Tujuan Khusus

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

2) Manfaat

a. Manfaat teoritis

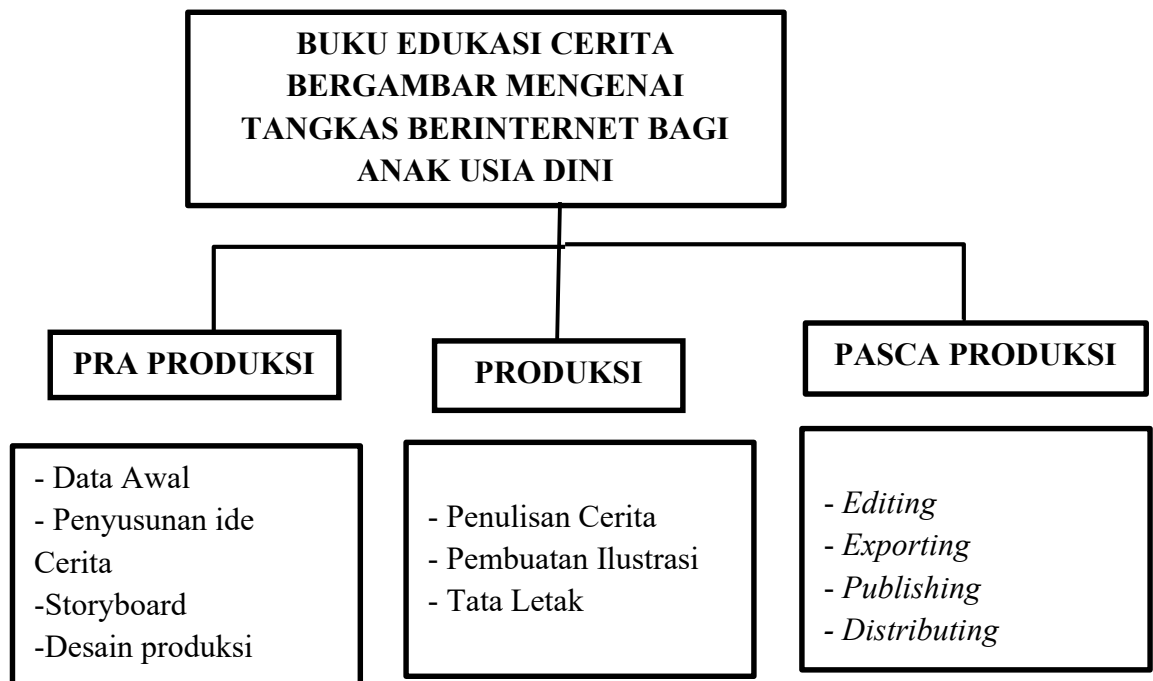
- 1) Sebagai bentuk masukan dalam dunia ilmu pengetahuan, khususnya dibidang komunikasi visual.
- 2) Sebagai wadah untuk mempelajari edukasi melalui ilustrasi dan komunikasi visual, khususnya untuk anak-anak.

b. Manfaat Praktis

- 1) Sebagai bentuk penerapan ilmu yang didapatkan selama menempuh pendidikan dibangku perkuliahan.
- 2) Sebagai bahan rujukan bagi setiap mahasiswa dan umum yang akan membuat karya yang berisi edukasi dalam bentuk buku cerita bergambar (komunikasi visual) dan karya komunikasi lainnya.

D. Metode Penciptaan

Dalam Buku Edukasi Cerita Bergambar Mengenai Tangkas Berinternet bagi Anak Usia Dini adapun sistematika atau metode yang digunakan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Skema Penciptaan Karya

1. Pra-Produksi

Kegiatan pra-produksi adalah tahapan persiapan—dan merupakan tahapan terpenting dalam proses pembuatan sebuah karya. Karya (yang dalam hal ini adalah buku edukasi bergambar) dapat dihasilkan sebaik mungkin

dengan persiapan yang matang dan terarah. Adapun hal-hal yang dilakukan ketika proses pra-produksi:

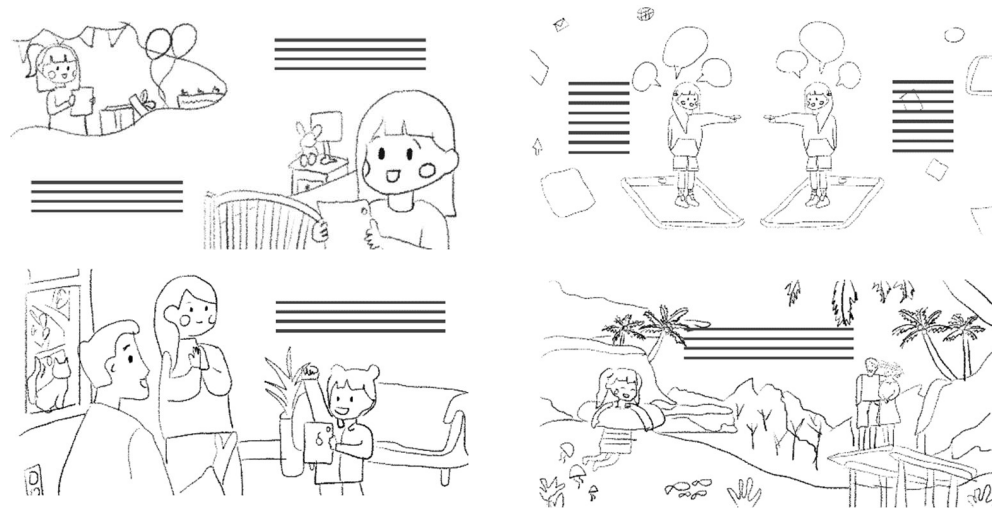
- 1) Data awal, yakni melakukan pencarian data serta kajian literatur terkait konsep tangkas berinternet, data pengguna internet dan bentuk-bentuk potensi dan ancaman dari internet.
- 2) Penyusunan ide cerita, yaitu proses merangkai kerangka cerita yang menghadirkan permasalahan juga solusinya terhadap penggunaan internet. Cerita tersebut akan dikemas sesederhana mungkin agar mudah dipahami pesan yang terkandung didalamnya, juga anak mudah memahami isi cerita. Adapun sinopsis Lila jadi Dua :

Lila jadi dua adalah sebuah buku cerita bergambar yang berisi sebuah cerita edukatif mengenai tangkas berinternet untuk anak usia dini, khususnya pada anak usia 4-8 tahun. Buku ini menyajikan ilustrasi yang menarik untuk anak dan juga cerita yang menarik dengan menyelipkan pesan edukasi mengenai kisah dari tokoh utama bernama Lila yang mengalami suatu kejadian ketika berinternet melalui gawainya.

Lila yang berumur 7 tahun menerima gawai sebagai hadiah ulang tahunnya dan memulai jelajahnya di internet. Namun, kelalaian Lila dalam membagikan informasi pribadi ketika berinternet membuat Lila

bertemu dengan seseorang yang mencuri data pribadinya dan berpura-pura menjadi dirinya dengan melakukan berbagai tindakan seperti *Cyberbully*, membagikan konten-konten tidak wajar, penipuan, dan membuat Lila merasa tidak nyaman. Lila kemudian berhasil menyelesaikan masalahnya ketika mendapat bantuan dari orang tuanya dan dapat kembali percaya diri ketika berpetualang di internet.

- 3) *Storyboard (dummy)*, adalah kegiatan dimana rancangan awal atau kerangka awal dari buku akan disajikan sebagai acuan.



- 4) Desain produksi, yaitu konsep perencanaan yang dibuat sebelum proses produksi dilaksanakan. Hal ini merupakan tahap untuk memastikan kesiapan segala sesuatu yang berhubungan dengan produksi cerita maupun ilustrasi. Hal ini meliputi :
- a. Konsep buku sebagai dasar kerangka pembuatan alur cerita, ilustrasi dan juga berbagai lembar aktivitas dalam buku

- b. Mempersiapkan perangkat kerja seperti komputer dan alat penunjang lainnya seperti *pen tablet*.
- c. Penentuan klasifikasi buku, dengan rincian sebagai berikut :

Berat	300 gram
Ukuran	17x17 cm
Halaman	32 halaman
Jenis Cover	<i>Hard cover</i>
Jenis Isi Buku	<i>Ivory Paper</i>

2. Produksi

Pra-produksi kemudian akan berlanjut pada tahapan produksi. Rancangan yang telah tercipta pada tahapan sebelumnya akan dikerjakan pada tahapan ini. Beberapa kegiatan yang akan dilakukan dalam proses produksi, yakni :

- 1.) Penulisan cerita, penulisan cerita akan dikembangkan dari ide cerita yang sudah disusun sebelumnya. Hal ini meliputi pembuatan tokoh, alur, *setting* dan dialog.
- 2.) Pembuatan ilustrasi, proses ini adalah proses penyajian ilustrasi dalam bentuk visual menarik yang akan melengkapi buku. Menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop. Mulai dari sketsa, garis, pewarnaan hingga tahap penyelesaian.

3.) Tata Letak, adalah proses menata teks dan ilustrasi menjadi komposisi yang teratur seperti yang sudah diatur ditahap sebelumnya. Teks dan ilustrasi akan diatur menjadi sebuah kesatuan dalam halaman dan menjadikannya sebuah buku. Menggunakan Adobe InDesign dan Adobe Illustrator.

3. Pasca-Produksi

Pasca Produksi merupakan segala kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan buku cerita bergambar setelah tahap produksi, mulai dari penyuntingan gambar sampai distribusi buku.

- 1) Sunting. Setelah proses menulis, membuat ilustrasi, serta tata letak selesai dilakukan, maka sampai pada tahap menyunting. Tahap ini akan melakukan peninjauan kembali apabila menemukan berbagai bentuk kekeliruan ataupun sesuatu yang masih perlu untuk ditambahkan didalam buku yang telah diselesaikan.
- 2) Ekspor, tahapan ini berguna untuk menyimpan buku menjadi bentuk dokumen tertentu melalui aplikasi yang digunakan dalam pengerjaan buku.
- 3) Penerbitan, tahapan ini akan menggunakan bentuk dokumen dari buku untuk kemudian dicetak menjadi fisik selain itu sebagai arsip.
- 4) Distribusi, karya kemudian akan disalurkan kepada khalayak agar mendapat respon terhadap konstruksi pesan yang dimuat dalam karya

buku. Hal ini sebagai penunjang bahwa pencipta karya dapat menyalurkan isi pesan edukasi kepada orang lain.

E. Definisi Konseptual

1. Internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit berinternet.
2. Literasi Media merupakan kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi pencitraan media. Kemampuan ini ditujukan kepada konsumen media menjadi sadar atau melek tentang cara media dikonstruksi dan diakses.
3. Literasi Digital adalah kemampuan terhadap penguasaan teknis komputer dan juga pengetahuan dan emosi dalam menggunakan media dan peringkat digital.
4. Buku cerita bergambar adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal disertai gambar-gambar ilustrasi.
5. Desain komunikasi visual adalah salah satu cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi melalui berbagai media yang dapat berupa gambar, tatanan huruf, video, media interaktif dan media visual lain agar gagasan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan.

6. Literasi visual merupakan kemampuan untuk memaknai gambar. Literasi visual memungkinkan seseorang untuk dapat membedakan dan menafsirkan tindakan visual, objek, simbol yang mereka temui di dunia.
7. Tangkas Berinternet adalah bentuk kemampuan seseorang terhadap penguasaan teknologi internet. Secara khusus Tangkas Berinternet merupakan program multifaset yang digarap oleh Google yang berkerja sama dengan Kemendikbud, Kemkominfo, Kemenpppa dan berbagai yayasan dan komunitas yang mengajarkan dasar-dasar keamanan dan kewargaan digital kepada anak-anak agar mereka dapat menjelajahi dunia maya dengan percaya diri.
8. Anak usia dini adalah kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang terkategori pada berbagai jenjang usia anak diantaranya 0-3 tahun, 3-5 tahun, dan 6-8 tahun.

F. Sistematika Penciptaan

Perancangan buku edukasi bergambar ini akan dilengkapi berupa teks dan gambar. Bentuk buku dipilih sebagai salah satu bentuk upaya membentuk kesadaran literasi kepada anak yaitu membaca. Dengan penyesuaian yang dirancang pada rentang umur anak, buku ini diharapkan selain menjadi bahan edukasi tetapi juga hiburan.

1) Gambaran Umum

Buku ini akan berisikan kumpulan cerita keseharian yang mengandung nilai edukatif disetiap ceritanya. Buku ini akan memuat sajian teks dan juga akan diisi oleh lebih banyak gambar (visual). Dikarenakan target pembaca buku ini adalah anak-anak. Buku akan dikemas semenarik mungkin dengan gambar-gambar yang imajinatif.

2) Tim Redaksi

Pembuatan buku tidak terlepas dari susunan tim yang akan bersama-sama merancang terciptanya buku ini. Tim Redaksi tersebut tersusun dari :

- 1) Redaktur pelaksana, yaitu penanggung jawab atas keseluruhan proses pembuatan buku bergambar ini dari awal hingga akhir.
- 2) *Supervisor* (Pembimbing) dosen atau pengajar yaitu yang memberikan pengarahan dalam produksi (pengerjaan proposal/skripsi)
- 3) Penulis, yaitu orang yang bertanggung jawab untuk menulis dan merangkai cerita untuk buku bergambar.
- 4) Ilustrator, yaitu orang yang bertugas untuk membuat aset visual (gambar) dari ceritanya.
- 5) Tata Letak, yakni orang yang memiliki tanggung jawab untuk menyusun keseluruhan tulisan dan ilustrasi yang akan dikomposisikan menjadi sebuah buku.

3) Pra-produksi

Tahap ini adalah tahap dimana dilakukannya berbagai tahapan persiapan sebelum memulai produksi. Hal itu terdiri dari :

1) Kajian Literatur

Kegiatan ini adalah proses dimana akan dilakukannya kajian terhadap data dan riset dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya guna memberikan informasi yang edukatif nantinya.

2) Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *Storyboard* ini adalah proses dimana ilustrator akan membuat *dummy* atau rancangan awal dari komposisi teks gambar sebelum dikerjakan.

3) Biaya Produksi

Biaya Produksi adalah seluruh anggaran yang akan dikeluarkan dalam proses pembuatan buku dari tahap pra hingga pasca produksi.

4) Produksi

Pada tahap produksi merupakan tahapan dimana karya buku akan dikerjakan. Hal itu meliputi berbagai tahapan pula, yaitu :

a. Menulis cerita

Proses ini akan menghasilkan berbagai cerita keseharian yang memberikan edukasi disetiap ceritanya.

b. Pembuatan Ilustrasi

Proses kedua dilaksanakan dengan merujuk pada hasil cerita yang telah rampung. Berbagai adegan akan dipilih untuk dihadirkan dalam bentuk visual.

c. Tata Letak

Pada Proses ini teks cerita dan gambar akan disatukan pada halaman buku. Proses ini mengatur komposisi tiap halamannya hingga mengatur teks dan gambar agar mudah terbaca dan dipahami.

d. *Exporting*

Tahap terakhir ini adalah tahap dimana dokumen lunak dari buku diselesaikan dan siap untuk diterbitkan.

5) Pasca-Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap terakhir yang dilakukan setelah produksi selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktifitas meninjau kembali karya yang telah diciptakan seperti menyunting, penambahan ilustrasi atau kegiatan lainnya yang serupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Sumber Penciptaan

Kajian Sumber Penciptaan berisi tentang hasil peninjauan terhadap karya serupa lainnya oleh pencipta lainnya untuk dijadikan referensi bagi pencipta karya dalam proses penciptaan karyanya. Penulis telah melakukan kajian atas skripsi karya lainnya yang serupa dengan karya ini.

a. Pengembangan Buku Cerita Bergambar sebagai Sumber Belajar pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa SD/MI Oleh Emi Wulandari

Penciptaan karya sebelumnya yang menjadi acuan dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2017, Emi Wulandari mengenai pengembangan buku cerita bergambar sebagai sumber belajar pada pembelajaran tematik untuk siswa SD/MI. Dalam karya ini pencipta karya membahas mengenai pembelajaran tematik terpadu. Pembelajaran tematik terpadu dimaksudkan dengan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan mendalami konsep yang tergabung dalam pelajaran tersebut dengan metode penggunaan buku cerita bergambar. Peneliti tersebut mengembangkan buku cerita bergambar meliputi beberapa tahap diantaranya tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan

(*development*), juga penyebarluasan (*dessiminate*). Peneliti tersebut menggunakan indikator penilaian dari ahli materi dengan kualitas sangat baik. Respon serupa juga diterima oleh siswa sebagai target dari penelitian.

b. Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Pembelajaran Membaca Siswa Kelas Bawah Oleh Benedictus Aditya Kristianto

Pengembangan buku ini dilakukan oleh mahasiswa Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta 2017. Dalam penelitian skripsi ini peneliti mengembangkan buku cerita yang berbasis pendidikan lingkungan hidup dengan tujuan memberikan pengetahuan dan juga kesadaran terhadap lingkungan, hal tersebut ditempu melalui proses kegiatan membaca. Manfaat keterampilan membaca dapat mendorong perkembangan siswa dalam berbahasa yang baik dan benar. Penelitian ini menggunakan 6 langkah pada tahapan perkembangan antara lain: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji coba Produk. Hasil final dari penelitian ini berupa buku cerita anak berbasis lingkungan hidup yang mencerminkan karakter peduli lingkungan kepada anak 6-9 tahun di sekolah dasar.

B. Landasan Teori

1. Komunikasi

Menurut Mulyana dalam Ngalimun (2009) mendefinisikan komunikasi sebagai apa yang terjadi bila makna diberikan kepada suatu perilaku. Bila seseorang memperhatikan perilaku kita dan memberikan makna, komunikasi telah terjadi terlepas dari apakah kita menyadari perilaku kita atau tidak dan mengejanya atau baik. Bila kita memikirkan hal ini, kita harus menyadari bahwa tidak mungkin bagi kita untuk tidak berperilaku. Setiap perilaku memiliki potensi komunikasi, maka tidaklah mungkin bagi kita untuk tidak berkomunikasi; dengan kata lain, kita tidak dapat berkomunikasi.

a. Unsur-unsur Komunikasi

Untuk memahami pengertian komunikasi peminat komunikasi mengutip paradigma yang dikemukakan oleh Harold Lasswell dalam karyanya, *The Structure and Fuction of Communication in Society*. Lasswell mengatakan bahwa cara yang baik untuk menjelaskan komunikasi ialah dengan menjawab : *Who Says What In What Channel To Whom With What Effect?* Paradigma tersebut menunjukkan bahwa komunikasi meliputi lima unsur, yaitu :

1) *Who Says?* (Komunikator)

Dalam setiap kegiatan komunikasi akan melibatkan pelaku sebagai sumber yang mulai menyampaikan pesan kepada orang

lainnya. Pelaku tersebut bisa seorang individu, kelompok, organisasi, maupun negara.

2) *What? (Pesan)*

Komunikator dalam kegiatan berkomunikasi tentu menyampaikan sesuatu kepada komunikan atau penerima, hal tersebut adalah pesan. Pesan tersebut mengandung sebuah informasi yang dapat disampaikan secara verbal maupun non-verbal kepada penerima.

3) *In What Channel? (Saluran/Media)*

Saluran atau media adalah wahana yang digunakan dalam proses berkomunikasi. Saluran atau media ini bisa saja berupa tatap muka secara langsung atau melalui wahana perantara seperti alat telekomunikasi atau berbagai media yang tersedia lainnya.

4) *To Whom? (Komunikan)*

Penerima atau komunikan adalah pihak yang menerima informasi atau pesan yang disampaikan oleh komunikator.

5) *What Effect? (Dampak/Efek)*

Setelah proses pengiriman dan penerimaan pesan, terdapat efek atau dampak yang terjadi kepada penerima pesan. Perubahan tersebut dapat berupa penambahan informasi, perubahan sikap atau berbagai efek lainnya.

Berdasarkan paradigma Lasswell tersebut, secara sederhana proses komunikasi adalah pihak komunikator membentuk (*encode*) pesan dan menyampaikannya melalui suatu saluran tertentu kepada pihak penerima yang menimbulkan efek tertentu (Ngalimun,2016).

2. Desain Komunikasi Visual

Kehidupan manusia dalam perjalanannya terus mengalami perubahan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas hidup. Salah satunya adanya desain komunikasi visual yang tidak bisa lepas dari sejarah manusia.

Desain komunikasi visual dalam pengertian modern adalah desain yang dihasilkan dari rasionalitas (Widagdo,1993). Sejatinya desain komunikasi visual selalu dinamis melalui gerak dan perubahan yang dilandasi oleh pengetahuan dan bersifat rasional.

Desain komunikasi visual mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang kemudian dapat diimplementasikan dalam berbagai komunikasi visual dengan mengolah elemen grafis yang terdiri dari gambar, tipografi, warna komposisi dan tata letak. Kegiatan ini dilakukan untuk menyampaikan pesan dalam visual, audio dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Adapun bentuk-bentuk komunikasi visual seperti desain grafis, desain iklan, desain multimedia interaktif.

Dalam percepatan akselerasi dunia, desain modern mampu menghadirkan fenomena baru untuk memenuhi kebutuhan manusia termasuk keseluruhan

pemikiran yang membentuk sesuatu, menggabungkan fakta, konstruksi, fungsi dan estetika.

a. Kaidah Desain Komunikasi Visual

1. Elemen – Elemen Desain Komunikasi Visual

Elemen – elemen design adalah aspek fundamental dari visual sebuah desain yang terdiri dari bentuk, warna, garis, huruf dan tekstur. Dalam desain grafis elemen digunakan untuk menghasilkan *mood* tertentu hingga mengarahkan mata. Adapun elemen dalam desain yang umumnya ditemui adalah :

a) Warna

Warna dapat membantu menghadirkan *mood* dari desain. Penggunaan roda warna atau *color wheel* dan teori warna dalam hal ini adalah aturan yang digunakan untuk mengkombinasikan warna untuk membuat skema warna tertentu.

b. Garis

Garis merujuk pada dua titik yang terhubung. Garis dapat membantu mengarahkan mata ke titik tertentu dengan penggunaan tekstur garis seperti lengkungan atau zigzag.

c. Bentuk

Bentuk adalah area dua dimensi yang mempunyai batas yang jelas. Bentuk dapat menggunakan berbagai tehnik tertentu seperti *lighting* dan

shadowing untuk memainkan unsur kedalaman dan membuat bentuk menjadi tiga dimensi.

d. Tekstur

Tekstur adalah elemen dalam desain yang menunjukkan bagaimana objek tersebut dalam unsur taktilitas. Unsur inilah yang dapat memberi kesan sentuhan terhadap desain baik kasar ataupun lembut. Penggunaan tekstur dalam desain dapat memberikan ketertarikan visual yang lebih.

e. Huruf

Huruf atau dalam desain grafis lebih umum dikenal sebagai tipografi adalah seni merancang, menyusun dan mengatur letak dari huruf. Huruf memiliki berbagai bentuk yang berbeda yang juga memberikan kesan yang berbeda-beda.

2. Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual

a. Kontras

Kontras adalah salah satu elemen dalam desain yang membuat sebuah elemen dalam desain lebih menonjol dari yang lainnya dengan memberikan kontras berupa warna, ukuran, atau bentuk tertentu untuk membangun titik utama dari sebuah desain.

b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pembagian elemen desain melalui ukuran visual untuk menciptakan keseimbangan harmoni dalam desain.

c. Kedekatan

Kedekatan digunakan dalam desain untuk menciptakan elemen-elemen dalam desain. Kedekatan digunakan untuk membuat desain lebih teratur dan mudah untuk dipahami

d. Repetisi

Repetisi atau pengulangan adalah sebuah prinsip desain yang digunakan untuk membangun konsistensi dan asosisasi antara elemen.

e. Ruang Kosong

White space atau ruang kosong digunakan dalam desain untuk memberikan jarak antar objek. Penataan ruang yang baik dalam desain berpengaruh besar terhadap penyampaian pesan dalam desain.

3. Buku Cerita Bergambar

Gambar menjadi salah satu media grafis yang umum digunakan oleh anak usia dini. Huck,dkk dalam Nugiyantoro (2015) menyampaikan bahwa buku bergambar adalah buku yang menyampaikan pesan melalui dua cara, yaitu lewat ilustrasi dan tulisan. Buku bacaan cerita yang menampilkan teks narasi secara verbal disertai gambar-gambar ilustrasi disebut sebagai buku bergambar atau buku cerita bergambar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang menampilkan teks narasi dan

ilustrasi yang saling terkait serta saling melengkapi untuk menyampaikan pesan agar lebih jelas dan mudah untuk diterima.

Pendidikan pada anak usia dini membutuhkan proses serta media yang tepat. Buku cerita bergambar menjadi salah satu media belajar yang baik dan cocok untuk anak usia dini dengan media pembelajaran yang ringan dan sederhana. Dengan banyaknya tampilan visual grafis dibandingkan dengan kata-kata, buku cerita bergambar dapat meningkatkan kesadaran anak tanpa ada kesan menggurui. Adapun kategorisasi dalam penentuan buku sesuai jenjang umur anak di antaranya :

a. *Picture book*

Picture book atau buku bergambar menargetkan pembaca mulai dari umur 2-8. Pada rentang umur ini anak ilustrasi membantu menceritakan isi dari buku dengan sajian tema lekat dengan kecerdasan emosional (empati, kebaikan dan meminta maaf), hubungan sosial, dan moral. Buku ini biasanya terdiri dari 50 hingga 1000 kata.

b. *Chapter book*

Chapter book buku yang terdiri dari 4000 hingga 15000 kata didalamnya. Buku ini ditargetkan untuk usia 7-9 dengan konten yang lebih kompleks.

c. *Middle Grade*

Buku *Middle Grade* diperuntukkan untuk anak dengan usia 12-18 tahun dan 16-25 tahun. Buku dengan kategorisasi ini menargetkan pada umur

tertentu dengan menghadirkan cerita yang relevan dengan kehidupan mereka dalam berbagai *genre*.

1. Fungsi Buku Cerita Bergambar

Mitchell dalam Nurgiyantoro (2005) memaparkan beberapa hal tentang fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar sebagai berikut :

- 1) Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi.
- 2) Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan didunia, ditengah masyarakat dan alam.
- 3) Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, dan pengembangan perasaan.
- 4) Cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan.
- 5) Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan.
- 6) Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk menstimulasi imajinasi.

2. Jenis-Jenis Buku Cerita Bergambar

McEmmel (2002) menguraikan jenis dan karakteristik yang dimiliki oleh buku cerita bergambar, diantaranya :

1) Fiksi

Buku fiksi adalah buku yang menceritakan cerita khayal, rekaan atau sesuatu yang tidak terjadi sungguh-sungguh. Kategori yang termasuk dalam fiksi adalah cerita hewan, misteri, humor, dan cerita fantasi yang dibuat sesuai imajinasi penulis.

2) Historis

Buku historis adalah buku yang mendasarkan diri pada suatu fakta atau kenyataan di masa lalu. Buku ini meliputi kejadian sebenarnya, tempat, atau karakter yang merupakan bagian dari sejarah.

3) Informasi

Buku informasi adalah buku-buku yang memberikan informasi faktual. Buku informasi menyampaikan fakta dan data apa adanya, yang berguna untuk menambah keterampilan, wawasan dan juga bekal teoritis dalam batas tertentu bagi anak.

4) Biografi

Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang

mulai dari kelahirannya hingga kematiannya jika ia sudah meninggal.

5) Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita atau kisah yang asal mulanya bersumber dari masyarakat serta tumbuh dan berkembang dalam masyarakat di masa lampau.

6) Kisah nyata

Kisah nyata berfokus pada peristiwa yang sebenarnya dari sebuah situasi atau peristiwa.

4. Tangkas Berinternet

a. Internet

Internet adalah jaringan global yang menghubungkan beribu-ribu bahkan berjuta-juta jaringan komputer (*local/wide areal network*) dan komputer pribadi (*stand alone*), memungkinkan setiap komputer yang terhubung kepadanya dapat menghubungi banyak komputer kapan saja, dan dari mana saja di belahan bumi ini untuk mengirim berita, memperoleh informasi ataupun mentranfer data (Warsita,2008).

Internet lahir pada tahun 1969 sebagai hasil eksperimen komunikasi digital Departemen Pertahanan Amerika Serikat Internet pada awalnya hanya digunakan secara terbatas oleh militer Amerika Serikat dan universitas untuk kepentingan pengembangan. Pada awal tahun 1990-an, internet mulai

digunakan untuk bisnis bahkan untuk kehidupan sehari-hari rumah tangga. (Schell,2007).

Sebagai salah satu media baru, Internet yang hadir pada akhir 1980-an merupakan jaringan teknologi yang berkembang sangat cepat (Hill & Sen, 2005). Perwujudan dari penggunaan internet didalam kehidupan sehari-hari muncul dalam berbagai macam piranti seperti telepon genggam, laptop, atau tablet. Dengan internet, manusia modern ditawari kemudahan untuk melakukan berbagai kegiatan seperti kebutuhan berbelanja, merencanakan perjalanan, mencari informasi, memenuhi kebutuhan hiburan seperti permainan atau video, menulis, hingga berkomunikasi dengan surat elektronik atau pesan instan. Tidak hanya itu, internet dapat menjadi ruang untuk menyampaikan protes, pendapat, kritik, hingga berpartisipasi secara politik. Kompleksitas perilaku manusia dengan internet dari waktu ke waktu kian berkembang.

b. Tangkas Berinternet

Tangkas Berinternet adalah satu program literasi mengenai keamanan dan kewargaan digital yang dielaborasi lebih lanjut oleh Google yang bekerja sama dengan The Net Safety Collaborative dan Internet Keep Safe Coalition (iKeepSafe.org) juga berbagai pihak lainnya seperti salah satunya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

Program ini melahirkan kurikulum yang mendukung program literasi kepada anak. Dirancang untuk mengajarkan keterampilan yang diperlukan oleh anak-anak

agar dapat berinternet dengan aman dan cerdas. Anak juga dalam program ini didukung untuk bisa mengoptimalkan manfaat internet, dengan kemampuan membuat keputusan yang cerdas agar anak dapat menjelajahi dunia online dengan percaya diri. Kurikulum ini merancang lima prinsip Tangkas Berinternet diantaranya:

1) Hati-Hati dalam berbagi (Cerdas Berinternet)

Hati-Hati dalam Berbagi adalah bentuk upaya anak untuk menjaga diri dan reputasinya di Internet. Bagaimana kesalahan dalam penggunaan digital di fase ini dapat menyakiti perasaan, merusak reputasi dan mengganggu privasi.

Berita baik (dan buruk) bisa menyebar dengan cepat di internet, dan tanpa adanya tindakan pencegahan, anak-anak dapat terjebak dalam situasi rumit yang memiliki konsekuensi jangka panjang. Sehingga anak perlu belajar cara memilih informasi yang tepat untuk dibagikan dengan orang terdekat maupun dengan orang yang tidak dikenal.

2) Jangan Mudah Tertipu (Cermat Berinternet)

Jangan Mudah Tertipu memberikan pemahaman kepada anak bahwa konten yang mereka temukan di internet tidak selalu benar atau dapat dipercaya, dan mungkin upaya tindak kejahatan untuk mencuri informasi atau identitas mereka. Penting untuk membantu anak-anak menyadari bahwa orang dan situasi dalam dunia online tidak selalu seperti yang

mereka lihat. Membedakan yang asli dari yang palsu adalah pelajaran yang sangat penting dalam keamanan online.

3) Jaga Rahasiamu (Tanggung Berinternet)

Jaga rahasiamu membahas bagaimana pentingnya anak untuk paham dengan permasalahan privasi dan keamanan di internet tidak selalu memiliki solusi besar dan salah yang jelas.

Privasi dan keamanan pribadi sama pentingnya baik didunia online maupun didunia nyata. Menjaga informasi yang berharga akan membantu anak-anak menghindari kerusakan perangkat, reputasi, dan hubungan mereka.

4) Jadi Teladan Kebaikan (Bijak Berinternet)

Jadi Teladan Kebaikan adalah bentuk refleksi bahwa internet dapat menjadi tempat untuk menyebarkan kebaikan juga keburukan. Ini menjadi tantangan kepada anak-anak di dunia digital untuk mengungkapkan kebaikan dan empati, juga merespon hal-hal negatif dan pelecehan.

Internet merupakan sarana yang luar biasa untuk menyebarkan kebaikan, tetapi juga bisa digunakan untuk kejahatan. Anak-anak dapat melakukan hal yang benar dengan konsep “perlakukan orang lain sebagaimana kamu ingin diperlakukan”, menciptakan dampak yang positif untuk orang lain serta tidak mendukung perilaku perundungan (*bullying*).

5) Tanya Kalau Ragu (Berani Berinternet)

Tanya Kalau Ragu adalah bentuk dorongan kepada anak untuk memahami bahwa ketika mereka melihat konten di internet yang menyebabkan perasaan tidak nyaman atau menyakiti mereka atau orang lain untuk tidak ragu untuk meminta bantuan dari orang lain. Hal tersebut mulai dari mengajukan pertanyaan hingga menggunakan alat pelaporan di internet.

Satu pelajaran yang berlaku untuk semua interaksi di dunia digital : Saat anak-anak menemukan sesuatu yang patut dipertanyakan, mereka harus nyaman untuk berbicara dengan orang dewasa yang mereka percayai. Orang dewasa dapat mendukung perilaku ini dengan menanamkan komunikasi terbuka dimana saja.

Usaha untuk membangun kesadaran dan pemahaman akan literasi tersebut kepada anak melalui kurikulum tersebut yang mempunyai titik tumpu pada konsep literasi media dan literasi digital.

c. Konsep Literasi Media

Menurut Potter dalam Kurnia dkk, (2019) dalam berhubungan dengan media, masyarakat modern membangun berbagai perspektif dari struktur pengetahuan yang membutuhkan perangkat dan materi “mentah”. Perangkat tersebut adalah kecakapan pengguna media, sementara materinya adalah informasi dari media dan dunia nyata. Audiens atau pengguna aktif berarti memperhatikan dengan waspada terhadap pesan dan secara sadar berinteraksi dengan pesan tersebut.

Literasi media perlu dipahami dengan menggunakan perangkat selain dari definisi, yaitu karakter dari literasi media. Karakter-karakter utama tersebut menurut Silverblatt dan juga Baran dalam Kurnia dkk, (2019) sebagai berikut :

- 1) Pemahaman terhadap dampak media. Literasi media adalah peristiwa sosial yang berkaitan dengan dampak yang terjadi di masyarakat. Informasi hadir dalam kehidupan bersama, bukan di dalam ruang kosong. Hal ini juga berlaku dalam proses komunikasi melalui media baru dan media sosial.
- 2) Pemahaman atas proses komunikasi massa. Pemahaman literasi media menjadikan individu memahami bahwa aktivitas bermedia adalah bagian dari proses komunikasi massa yang melibatkan banyak pihak.
- 3) Ragam strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan media.
- 4) Pemahaman konten media sebagai sebuah teks yang memberikan kemampuan untuk dikaitkan dengan budaya dan kehidupan. Literasi media memiliki karakter berkaitan dengan budaya dimana individu tersebut tinggal.
- 5) Kemampuan untuk menikmati, memahami, dan mengapresiasi konten media. Pemahaman ini juga mengindikasikan bahwa pesan selalu berkaitan dengan konteks sosiokultural.
- 6) Mengetahui tanggung jawab moral dan etis dari praktisi media. Literasi media diharapkan akan memunculkan pemahaman pada individu bahwa praktisi media memiliki kewajiban kepada publik.

- 7) Mengembangkan kemampuan produksi pesan yang efektif dan memadai pada individu. Literasi media pada akhirnya tidak hanya melahirkan kemampuan dalam memaknai dan menganalisis namun kini juga diharapkan oleh produksi pesan yang efektif.

d. Konsep Literasi Digital

Literasi digital sangat berkaitan dengan media baru. Media baru digunakan untuk menelaah beragam cara dalam *encoding, transmitting, distributing, and displaying information appear most overtly in the form of communication technologies* (Rice, 1984 dalam Kurnia,dkk, 2019). Teknologi komunikasi tersebut dapat memfasilitasi interaktivitas antara pengguna atau pengguna dengan informasi.

Literasi digital memiliki spektrum yang digunakan untuk memahaminya. Terdapat tiga dimensi untuk melihat literasi digital, yaitu :

- 1) Dimensi individu dan sekumpulan individu. Media digital yang memiliki karakter memunculkan dan memperkuat komunikasi antar individu kemudian memperluas definisi dari literasi media.
- 2) Literasi digital berfokus pada substansi atau pada konteks yang lebih luas dibandingkan dengan literasi media yaitu dengan tidak lagi dibatasi oleh geografi dan transportasi.
- 3) Literasi digital mengutamakan kecakapan yang sifatnya individual sekaligus sosial lebih luas dibandingkan dengan literasi media, bahkan konsekuensi sosial dipandang sebagai aspek yang lebih penting

dibandingkan dengan pemahaman individual. Seperti halnya literasi media, konsepsi literasi digital meliputi ragam dimensi dan sangat kontekstual.

Literasi digital bukanlah aktivitas yang sederhana atau sekedar pemahaman kritis atas media. Literasi digital meliputi dimensi yang luas, yang bisa berfokus pada individu atau aktivisme sosial, dan bisa berfokus pada substansi atau konteks, serta mengombinasikan keduanya. Spektrum konsepsi literasi digital bisa jadi bertambah seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Kurnia dkk, 2019).