

# PERANCANGAN *STORYBOOK* DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK BERBENTUK GAME EDUKASI

Junita Tiah Pasaka<sup>1</sup>, I Nyoman Larry Julianto<sup>2</sup>, I Gede Agus Indram Bayu Artha<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar  
Jl. Nusa Indah, Denpasar, 80235, Indonesia

E-mail: [j.tiah.ka@gmail.com](mailto:j.tiah.ka@gmail.com)

## Abstrak

*Storybook* sebagai media pembelajaran anak memanfaatkan cerita dengan ilustrasi yang menarik untuk menanamkan moral kepada anak-anak. Penerapan *storybook* ke dalam format digital merupakan adaptasi buku fisik ke dalam bentuk digital sebagai dampak kemajuan teknologi.

Salah satu bentuk *storybook* digital adalah berupa *game* edukasi. *Game* edukasi mudah diakses oleh anak-anak di perangkat digital, seperti smartphone, laptop, tablet, dan sebagainya. Sehingga pengaplikasian *storybook* digital ke dalam bentuk *game* edukasi dapat mendorong anak untuk bermain sambil belajar.

Metode perancangan menggunakan metode observasi dan kajian pustaka, dengan proses desain yang mempertimbangkan jenis *storybook* beserta tema cerita. Melalui narasi dan gaya visual imajinatif yang dikaitkan dengan kehidupan modern mampu memberikan pesan moral kepada anak secara implisit.

Hasil dari perancangan berupa dua *storybook* dengan tema yang berbeda, akan tetapi terinspirasi dari kehidupan masa modern dengan kombinasi imajinasi fiktif dan teknik bercerita yang ditampilkan dalam berbagai elemen *storybook* digital berbentuk *game* edukasi.

Kata Kunci: *storybook*, digital, *game* edukasi, anak-anak

## **DESIGNING A DIGITAL STORYBOOK AS LEARNING MEDIA FOR CHILDREN IN THE FORM OF EDUCATIONAL GAME**

### ***Abstract***

*Storybook as learning media for children uses stories with captivating illustrations to instill morale in children. The application of storybook into digital format is an adaptation of physical book into digital form as a result of technological advances.*

*One form of digital storybook is in the form of educational game. Educational game is easily accessible by children through digital devices, such as smartphone, laptop, tablet, et cetera. Therefore, the use of digital storybook in the form of educational game can encourage children to learn while playing.*

*The design method uses observation and literature research method with a design process that considers the type of storybook as well as the theme of the story. Through narration and imaginative visual style that is associated with modern life, it is able to give moral message to children implicitly*

*The results of the design are in the form of two storybooks with different themes, but inspired by modern life with a combination of fictional imagination and storytelling techniques that are displayed in various elements of digital storybooks in the form of educational games.*

*Keywords: storybook, digital, educational game, children*

## PENDAHULUAN

*Storybook* berasal dari dua kata bahasa Inggris *story* dan *book* yang masing-masing berarti cerita dan buku. Pada umumnya, *storybook* diartikan sebagai buku cerita untuk anak-anak. Dalam bukunya, Mitchell mengartikan bahwa *storybook* merupakan buku yang menampilkan gambar dan teks dengan keterkaitan erat di mana keduanya saling melengkapi dalam hal mengungkapkan sebuah cerita (Mitchell, Waterbury, & Casement, 2003:87).

Dalam sebuah esai karangan McNamara, disebutkan bahwa *storybook* pertama kali diciptakan pada tahun 1658 oleh John Comenius dalam bentuk buku yang berjudul *Orbis Sensualium Pictus* atau dalam bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *the World of Things Obvious to the Senses Drawn in Pictures*. Buku tersebut dipublikasikan dalam bahasa Latin dan Jerman serta memuat 150 ilustrasi yang menggambarkan aktivitas keseharian pada masa itu. Dengan pendekatan visual yang ditujukan kepada anak-anak, buku ini menjadi media pembelajaran baru untuk tingkat pendidikan dasar di Eropa.

Penggunaan ilustrasi dalam *storybook* tidak hanya berfungsi sebagai hiasan teks saja melainkan sebagai sarana bercerita. Ilustrasi dapat meningkatkan kemampuan anak untuk memahami, menarik perhatian dan meningkatkan kesukaan anak terhadap buku, mendorong kemampuan membaca anak, melestarikan identitas budaya dan sejarah, serta mengembangkan kemampuan kognitif anak (Al-Hinaai, 2021). Sehingga tak jarang *storybook* digunakan untuk mengajarkan anak-anak usia dini belajar membaca dan sekaligus menanamkan moral yang terdapat dalam cerita tersebut.

Perkembangan *storybook* dalam bentuk buku fisik terus digemari oleh masyarakat sehingga banyak penerbit dunia yang secara khusus menerbitkan *storybook*. Mulai dari anak usia dini hingga remaja dapat menikmati cerita yang dibawakan dalam bentuk *storybook*. Hal ini hingga kini masih dilakukan, akan tetapi perkembangan teknologi membawa dampak baru bagi penerbitan buku. Beberapa penerbit buku anak-anak beralih ke platform digital sehingga menghasilkan apa yang disebut dengan *storybook* digital.

*Storybook* digital adalah suatu bentuk kombinasi antara *storybook* dalam bentuk fisik

dengan teknologi digital. *Storybook* yang awalnya hanya terdiri atas gambar dan teks narasi kini dapat memiliki audio, musik, atau bahkan video. Salah satu keunggulan *storybook* digital adalah mudah diakses sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak.

*Storybook* digital dapat berbentuk interaktif, di mana pembaca dapat berinteraksi layaknya buku fisik maupun non interaktif seperti dalam bentuk video animasi. Salah satu bentuk pengimplementasian *storybook* digital, baik interaktif maupun non-interaktif, adalah melalui *game* edukasi.

*Game* edukasi adalah salah satu kategori permainan yang memanfaatkan *game* sebagai media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi di masa modern. *Game* edukasi merupakan permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir serta melatih meningkatkan konsentrasi pemainnya. Pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan yaitu mudah diakses pada perangkat digital seperti smartphone, tablet, laptop, dan sebagainya. Khususnya di masa pandemi sekarang, di mana perangkat teknologi kian menjangkau masyarakat, terutama anak-anak. Dengan adanya *game* edukasi, anak-anak mampu belajar tanpa terbatas pada buku pelajaran.

*Game* edukasi pada umumnya dibedakan sesuai tingkatan usia dan tema yang diangkat. *Game* edukasi bagi anak-anak usia dini umumnya mengajarkan cara membaca, berhitung, atau mengenali objek di sekitar. *Game* edukasi untuk anak-anak tingkat sekolah dasar terdiri atas cerita dengan moral yang dapat ditanamkan sejak dini. Dan *game* edukasi untuk anak-anak usia remaja berupa *game* informatif yang kadang dikaitkan dengan pelajaran sekolah.

Penerapan *storybook* digital ke dalam format *game* edukasi merupakan hal yang tepat seiring perkembangan teknologi yang semakin maju dengan akses yang semakin mudah didapatkan. Anak-anak kini dapat bermain sambil belajar di depan layar smartphone ataupun perangkat digital lainnya. Pemerintah juga mencanangkan penggunaan *game* sebagai media edukasi bagi anak-anak usia dini hingga remaja. Dengan adanya *storybook* digital yang berbentuk *game* edukasi, anak-anak diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dan keterampilan serta akhlak dan budi pekerti yang didapatkan dari isi cerita. Serta anak-anak mampu menerima dan

menerapkan pesan moral yang biasanya terdapat di dalam *storybook*.

Dengan memperhatikan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Apa jenis dan elemen *storybook* sebagai media pembelajaran anak?
2. Bagaimana proses perancangan *storybook* digital berbentuk *game* edukasi?

## Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah pendekatan analisis kualitatif melalui metode pengumpulan data observasi dan kajian pustaka. Pendekatan kualitatif menurut Sugiyono adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci.

Metode observasi dilakukan secara langsung dengan pengamatan pada beberapa jenis *game* edukasi yang beredar di Google Play Store. Secara khusus pengamatan dilakukan terhadap *game* buatan Educa Studio. Observasi juga dilakukan pada beberapa *storybook* ataupun cerita bergambar yang ditujukan bagi anak-anak untuk mengamati cerita dan cara penyampaiannya melalui gambar ilustrasi.

Metode kajian pustaka dilakukan terhadap artikel dan jurnal yang membahas tentang penggunaan *storybook* ataupun cerita bergambar sebagai media pembelajaran karakter dan moral bagi anak-anak. Salah satu artikel yang dikaji yang berjudul Perancangan Digital *Interactive Storybook* Bertema Ritual Kebersihan Anak Usia 9-10 Tahun memberikan pemahaman mengenai elemen *storybook* digital yang dirancang agar dapat memberikan moral cerita secara implisit, baik dari penggunaan antarmuka pengguna, storytelling yang mengandung moral, serta desain karakter dan lingkungan yang sesuai dengan tema visual, gaya gambar, dan teknik pewarnaan.

## Hasil dan Pembahasan

### Jenis *Storybook*

Pada salah satu artikel yang dimuat dalam situs University of California Cooperative Extension, kegiatan membaca *storybook* bagi anak-anak bertujuan untuk mengenalkan kemampuan berbahasa yang penting bagi perkembangan anak. Untuk itu, *storybook*

memiliki berbagai tema dan genre yang luas terkait dengan pembelajaran anak. Pada umumnya, *storybook* dapat dibedakan sebagai berikut.

1. *Picture Storybook* merupakan *storybook* dengan elemen teks dan ilustrasi untuk menceritakan isi dari cerita di dalamnya. *Storybook* pada umumnya merupakan *picture storybook*.
2. *Participation Book* mencakup jenis buku yang mampu memberikan interaksi bagi anak-anak dalam bentuk partisipasi, seperti tepuk tangan, menyentuh salah satu organ tubuh, dan sebagainya. Jenis buku *lift-the-flap* termasuk ke dalam *participation book* sebab terdiri atas tumpukan kertas yang sebagian besar dapat dibuka dan ditutup kembali.
3. *Patterned Concept Book* merupakan buku yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami suatu ide, hubungan, atau tema. *Patterned concept book* menggunakan ilustrasi dengan pola dan ritme yang mendorong anak-anak untuk turut membaca dan memprediksi kata apa yang akan muncul selanjutnya.
4. *Predictable Book* adalah buku yang memiliki pola repetisi baik dalam susunan kalimat maupun alur cerita yang mudah untuk diprediksi oleh anak-anak. Buku ini membantu anak untuk meningkatkan keterampilan membaca.
5. *Wordless Book* pada umumnya memiliki teks yang sedikit atau bahkan tidak sama sekali. Meski demikian, *wordless book* memiliki cerita yang diberikan dalam bentuk gambar dengan detail dan ekspresi yang mudah dipahami oleh anak-anak.
6. *Folktales* dan *Fable* atau cerita rakyat dan cerita hewan adalah cerita yang diturunkan pada masyarakat secara turun temurun melalui perkataan mulut. Kebanyakan dari cerita rakyat memiliki konsep moral atau tema yang didasarkan pada konteks sejarah dan kebudayaan di lingkungan cerita tersebut.
7. *Poetry* atau puisi yang ditujukan bagi anak-anak secara umum memiliki ritme yang mudah ditiru. Beberapa di antaranya merupakan koleksi puisi dari penulis yang sama, penulis yang berbeda, ataupun versi ilustrasi dari sebuah puisi.
8. *Nursery Rhymes* adalah sekumpulan lagu anak-anak yang diturunkan dari generasi ke generasi.

9. *Alphabet Book* adalah buku yang mengenalkan huruf alfabet kepada anak-anak. Mulai dari yang paling dasar, yaitu hanya atas huruf hingga terdiri atas ilustrasi benda atau objek yang namanya dimulai dengan huruf tertentu sesuai dengan tema, seperti buah-buahan, sayur, hewan, dan lain-lain.
10. *Counting Book* adalah buku yang mengajarkan anak-anak cara berhitung menggunakan angka disertai ilustrasi benda atau objek yang dapat ditemukan di kehidupan sehari-hari sebagai alat berhitung yang menarik.
11. *Rhyming Book* adalah buku yang memiliki ritme dan repetisi yang ditekankan pada pengulangan tekanan dan nada suara pada saat membaca.
12. *Informational Book* merupakan buku non-fiksi yang berisi tentang topik yang disukai oleh anak-anak, seperti makanan, hewan, kendaraan, dan sebagainya. Beberapa di antaranya memiliki ilustrasi untuk memudahkan pengenalan kata terhadap benda atau objek yang sering ditemukan di lingkungan sekitar.

### Elemen *Storybook* Digital

#### 1. Ilustrasi

Dalam artikel karya Kencanadewi (2021), ilustrasi merupakan penggambaran objek, baik visual maupun audio, dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang diserap oleh indera penglihatan. Ilustrasi terbagi atas tiga jenis, yaitu ilustrasi gambar tangan, fotografi dan digital.

Dalam *game* edukasi, ilustrasi memenuhi sebagian atau seluruh isi layar dengan penempatan karakter dan objek utama berada di tengah-tengah untuk mengantisipasi adanya iklan ataupun interupsi di bagian kanan dan kiri layar, khususnya pada *game* pada mobile atau smartphone.

#### 2. Warna

Dalam artikel karya Sahda (2021), dikatakan bahwa warna merupakan perwujudan dari berbagai macam panjang gelombang cahaya, namun visual artists menganggap bahwa warna lebih dari sekadar perbedaan panjang gelombang cahaya. Warna menunjukkan kehidupan serta menegaskan emosi karena memiliki dampak yang kuat terhadap emosi dan perasaan manusia.

Pemilihan warna harus didasarkan pada pemahaman mengenai warna dan klasifikasinya. Ron Reed membagi warna berdasarkan sistem warna, roda warna (color wheel), dan dimensi warna.

#### 3. Teks Narasi

Teks narasi menurut Irawati (2018), merupakan runtutan peristiwa atau kejadian imajinatif secara sistematis dengan tujuan menghibur pembaca. Struktur umum dari teks narasi terdiri atas tiga bagian, yaitu orientasi, komplikasi, resolusi, dan orientasi ulang. Orientasi berada di bagian awal dan mencakup adegan pembuka, pengenalan karakter dan latar cerita. Komplikasi adalah bagian cerita yang mulai terdapat permasalahan yang perlu diselesaikan. Resolusi adalah bagian pemecahan masalah. Orientasi ulang mencakup keadaan karakter setelah melewati pemecahan masalah dan biasanya opsional diletakkan dalam penulisan cerita.

#### 4. Tipografi

Tipografi merupakan bentuk seni menata huruf dengan pengaturan dan penyebaran pada ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat memberikan kenyamanan membaca secara maksimal (Azzahra, 2021). Penggunaan tipografi dalam bentuk digital berupa typeface yang terdiri atas rancangan karakter huruf dan angka yang memiliki keunikan, karakteristik tersendiri sehingga dapat dibedakan dengan kelompok huruf lainnya.

#### 5. *User Interface*

*User interface* atau antarmuka pengguna merupakan tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Pada media seperti *game* edukasi, *user interface* terdiri atas *title*, *button*, *toggle button*, serta panel yang sederhana dan tidak mengganggu dari ilustrasi maupun teks narasi.

### Prosedur Perancangan *Storybook* Digital

Dalam merancang sebuah *storybook* digital, perlu melewati tahap berikut.

#### 1. Cerita Bermoral

Cerita adalah rangkaian kejadian atau peristiwa yang menarik atau dituturkan secara menarik (Darmawan, 2012:129). *Storybook* pada umumnya ditujukan kepada anak-anak sehingga memuat pesan moral di dalamnya. Salah satu pengertian moral dalam Kamus

Besar Bahasa Indonesia adalah ajaran kesusilaan yang dapat ditarik dari suatu cerita. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita bermoral adalah rangkaian kejadian yang menarik dan memiliki ajaran kesusilaan di dalamnya.

## 2. Pembuatan Sketsa Ilustrasi

Sketsa adalah gambar rancangan dari sebuah ilustrasi. Pembuatan sketsa dilakukan per adegan sesuai dengan isi cerita serta pada bagian *cover*. Untuk memudahkan proses selanjutnya, sketsa dibuat secara digital pada *software* olah grafis dengan hanya memperlihatkan gambaran dasar dari adegan dan karakter.

## 3. *Tracing Bone* Karakter

*Tracing* merupakan penggambaran ulang suatu ilustrasi dengan acuan/aturan tertentu menggunakan *tools* pada *software* olah grafis berbasis vektor. *Bone* merupakan salah satu teknik pembuatan karakter dalam animasi dengan menggunakan sistem kerangka atau sistem skeletal (Murdock, 2005:62). Sistem ini diletakkan pada bagian-bagian anggota gerak karakter sehingga dapat digerakkan seperti gerak persendian pada anggota gerak manusia. Penggunaan sistem *bone* bertujuan untuk memudahkan pergerakan karakter dalam *storybook*.

## 4. *Tracing Background* dan *Foreground*

Sebuah *storybook* tidak lengkap apabila hanya terdiri atas karakter. *Background* dan *foreground* merupakan penggambaran lingkungan yang terdapat di sekitar karakter dalam cerita *storybook*. *Background* terletak di belakang karakter sementara *foreground* terletak di depan karakter.

## 5. Pewarnaan

Proses pewarnaan adalah penambahan warna pada ilustrasi. Pewarnaan dimulai dengan menambahkan warna dasar, warna bayangan atau *shading*, dan terakhir pencahayaan atau *lighting*. Pemilihan warna disesuaikan dengan isi cerita dengan kecenderungan penggunaan warna cerah untuk menarik perhatian pembaca.

## 6. Penambahan Teks Narasi

Cerita yang telah dibuat ditambahkan pada ilustrasi dengan memperhatikan jenis *typeface* yang digunakan. Teks diletakkan di atas panel sehingga memudahkan pembaca untuk membedakannya dengan ilustrasi

## 7. Pembuatan User Interface

*User interface* yang digunakan dalam *storybook* terdiri atas *title* atau judul serta *button* halaman, selain dari panel untuk teks narasi. Judul pada *storybook* merupakan hal yang pertama kali terlihat pada bagian *cover storybook*. Penggunaan *typeface* pada judul harus disesuaikan isi cerita dengan teknik pewarnaan yang menarik dan kontras dari ilustrasi pada *cover*. *Button* halaman diletakkan pada susunan adegan di bagian bawah sehingga tidak mengganggu penglihatan pembaca.

## Hasil Rancangan *Storybook*

*Storybook* yang dirancang ada dua jenis dengan judul masing-masing *The Time Watcher* dan *Kala Bumi Masih Hidup*. Kedua *storybook* ini memiliki proses yang sama dengan pengerjaan secara digital pada aplikasi Adobe Illustrator dan Corel Draw dengan ukuran kanvas 1366 × 768 px dan resolusi 300 dpi. Karakter dan panel berisikan teks narasi diletakkan pada *safe area* berukuran 1024 px di tengah dan 120 px dari atas untuk mencegah ilustrasi yang terdapat karakter maupun teks narasi terhalang oleh iklan.

Perancangan *storybook* berjudul *The Time Watcher* merujuk pada kondisi sekarang yang serba cepat sehingga anak-anak memiliki jadwal sangat padat dan terkesan tidak memiliki waktu yang cukup untuk beristirahat. Karakter utama dari cerita ini adalah seorang anak bernama Luis dan wanita misterius yang ditemuinya.

Jenis *typeface* yang digunakan adalah Harrington untuk bagian judul, Klee One untuk teks narasi, Comfortaa dan Handlee untuk teks dialog karakter, serta Berkshire Swash pada bagian pesan moral dan tombol halaman. Ukuran dari teks disesuaikan dengan panel yang berfungsi menonjolkan teks dari ilustrasi.

Warna yang digunakan sebagian besar terdiri atas warna hangat, seperti merah, kuning, dan oranye dengan beberapa warna dingin sebagai kontras. Penggunaan warna sedemikian rupa ditunjukkan agar dapat menggambarkan situasi dan kondisi di dalam cerita secara tepat dan mudah dipahami.

Susunan *storybook* ini terdiri atas *cover* depan, *cover page*, *scene* 1-14 dengan pesan moral pada *scene* 14, dan *cover* belakang. Berikut susunan *storybook* *The Time Watcher*.

*Cover* depan memperlihatkan ilustrasi tokoh utama bernama Luis yang seolah berlari di atas sebuah jam. Judul atau *title* diletakkan di atas

Konsep ini merupakan penggambaran secara implisit mengenai isi dari cerita.



Gambar 1. Cover depan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Bagian *cover page* merupakan bagian halaman judul layaknya sebuah buku. Kedua karakter utama diletakkan di atas *background* yang sebagian besar polos dengan adanya sedikit efek hujan gerimis. Penggunaan *background* sederhana ditujukan agar *title* dapat terlihat menonjol.



Gambar 2. Cover page  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

### Halaman 1: “Aaah, hujan parah”

Luis sedang dalam perjalanan pulang ke rumah saat tiba-tiba hujan turun dari langit. Ia juga lupa membawa payung, alhasil semua isi tas dan pakaiannya basah kuyup, tapi ia nekat berlari di tengah hujan.



Gambar 3. Halaman 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 2:** Tak lama berselang, langit mulai menampakkan kilat. Sambaran petir yang datang tak lama setelahnya membuat Luis bergidik.

Sambil mencari sekeliling. Luis melihat sebuah rumah di ujung jalan. Tanpa pikir panjang, Luis berlari ke arah rumah itu.



Gambar 4. Halaman 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 3:** Luis mencoba mengetuk pintu tapi tidak ada jawaban. Akhirnya, ia berteduh di bawah atap di samping pintu. Sambil melihat waktu yang menunjukkan pukul 10.50, Luis menggerutu, “Hah, tinggal sejam lebih, mana cukup!”

Terkenal dengan ketepatan waktunya, Luis merasa gelisah. Tepat pukul 12.00, ia seharusnya sudah tiba. Ada pesta yang menunggu, ia tidak bisa berlama-lama di sini.



Gambar 5. Halaman 3  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 4:** Sambil menunggu hujan reda, Luis mulai membayangkan pesta nanti. Lamunannya buyar seketika saat pintu rumah terbuka. Dari balik pintu, tampak seorang wanita paruh baya berambut panjang.

“Oh tidak, kamu basah kuyup. Ayo masuk.”  
Masih terkejut bingung, Luis mengiyakan ajakan wanita itu.





**Gambar 6.** Halaman 4  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 5:** Luis mengikuti wanita itu masuk ke dalam rumah. Ia mengambil sebuah handuk dan menyodorkannya kepada Luis. Sambil mengusap wajah dan mengeringkan rambutnya yang basah, Luis melihat sekeliling. Seisi rumah penuh dengan barang-barang kuno.



**Gambar 7.** Halaman 5  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 6:** "Kamu haus?"

Wanita itu menyodorkan segelas teh hangat bagi Luis. Dengan sungkan, Luis meminum tehnya.

"Aku harus segera pulang," kata Luis.

"Kenapa terburu-buru? Di luar masih hujan, nanti bisa sakit, lo"



**Gambar 8.** Halaman 6  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 7:** Kata-kata itu membuat Luis marah. Orang-orang sedang menunggunya dan ia tertahan di sini. Ia tahu tidak baik berlari di

tengahhujan. Tapi ia tidak bisa membuat orang lain menunggu.

Waktu sangatlah berharga baginya. Setiap waktu yang terbuang adalah hal yang sia-sia. Makanya, ia selalu terpaku pada waktu. Jam tangan yang dikenakannya tidak pernah lepas dari pandangannya.



**Gambar 9.** Halaman 7  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 8:** "Memangnya di rumah ada apa?"

Seakan membuyarkan pikiran Luis tentang waktu, wanita itu bertanya. Melihat hujan tak kunjung reda, Luis terpaksa mulai bercerita. Hari ini adalah hari ulang tahunnya yang ke-10. Dan pukul 12 nanti adalah pesta ulang tahunnya. Wanita itu mendengarkan dengan serius.



**Gambar 10.** Halaman 8  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 9:** Tak terasa waktu cepat berlalu. Luis melirik jamnya, pukul 11.45. Sadar bahwa dirinya tidak akan bisa pulang tepat waktu, Luis pun mulai menangis. Ia tidak pernah terlambat. Sedetik pun tidak pernah. Terlambat untuk pesta ulang tahunnya sendiri adalah hal yang menyakitkan. Teman-temannya pasti akan kecewa atau mungkin marah.

"Tenang saja. Mereka pasti akan menunggumu."

Pelukan hangat yang menyertai kata-kata itu perlahan membuat Luis tenang.





**Gambar 11.** Halaman 9  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 10:** Setelah tangisan Luis reda, ia melihat keadaan di luar jendela. Hujan sudah mulai reda, petir sudah tidak ada. Sepertinya sudah waktunya untuk pulang. Jam di tanganya menunjukkan waktu pukul 11.50.

Dengan pasrah, Luis mengambil ranselnya yang mulai kering. Ia berterima kasih pada wanita itu dan dibalas dengan senyum.



**Gambar 12.** Halaman 10  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 11:** Luis menempuh waktu 40 menit berjalan dari rumah wanita itu. Sesampainya di rumah, Luis membuka pintu dan terkejut.

"SURPRISE!!!"

Di hadapannya, berdiri keluarga dan teman-teman terdekatnya. Ibunya memegang kue ulang tahun yang bertuliskan 'Happy Birthday Luis'.



**Gambar 13.** Halaman 11  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 12:** "Eh, tapi ini sudah lewat jam 12." Luis berkata sambil bingung. Para temannya merangkulkannya sambil tertawa.

"Tidak apa Luis. Kami juga baru datang kok"

"Iya, iya, hujannya deras banget"

"Ulang tahunmu seharian penuh jadi masih panjang"

Kata-kata mereka membuat Luis tersadar. Pesta ulang tahunnya memang direncanakan pukul 12.00 tapi karena hujan semuanya diundur. Tidak ada yang memarahi Luis karena telat. Lagipula, mana ada orang yang memulai pesta ulang tahun tanpa orang yang berulang tahun.



**Gambar 14.** Halaman 12  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 13:** Sejak saat itu, Luis tidak lagi mengejar waktu. Ia masih mengenakan jam untuk mengingatkan kapan waktunya berjalan dan kapan waktunya berlari. Tapi yang terpenting, Luis sadar waktu akan terus berlalu. Tidak ada salahnya berhenti sejenak dan bercerita.



**Gambar 15.** Halaman 13  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

#### **Halaman 14: MORAL CERITA**

Manusia tidak akan pernah bisa mengejar waktu. Berhentilah sejenak, nikmati waktu yang ada. Karena semuanya akan ada pada waktu yang tepat.



**Gambar 16.** Halaman 14 (moral)  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Bagian *cover* belakang memperlihatkan salah satu cara dalam menikmati waktu untuk bersantai yang dikaitkan dengan isi cerita.



**Gambar 17.** *Cover* belakang  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Perancangan *storybook* berjudul Kala Bumi Masih Hidup mengangkat tema imajinatif mengenai keadaan bumi di masa mendatang yang telah hancur akibat pemanasan global dan bencana lainnya. Terdapat tiga karakter dalam cerita yang membahas kemungkinan manusia dapat kembali hidup di bumi setelah melarikan diri ke planet lain.

Dalam *storybook* ini terdapat 3 jenis *typeface*, Nova Square untuk bagian judul, Genos dengan berbagai variasi ketebalan untuk teks narasi dan tombol halaman, serta Klee One untuk teks dialog percakapan.

Susunan *storybook* ini terdiri atas *cover* depan, *cover page*, *scene* 1-12 dengan pesan moral pada *scene* 12, dan *cover* belakang. Berikut merupakan susunan *storybook* Kala Bumi Masih Hidup.

Bagian *cover* depan merupakan penggambaran konsep cerita yang memperlihatkan dua karakter utama sedang menggapai bumi. *Title storybook* diletakkan di atas sebuah panel yang dengan peletakan di tengah-tengah ilustrasi.



**Gambar 18.** *Cover* depan  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

Bagian *cover page* memberikan beberapa detail penting yang digunakan dalam isi cerita.



**Gambar 19.** *Cover page*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 1:** Planet Bumi, Tahun XXXX. Satu abad sejak manusia meninggalkan bumi. Dua orang ilmuwan sedang menyusuri reruntuhan dekat tepi sungai.

"Jon, lihat ini! Cốc bóc sảmpel"

Keduanya, Jon, dan Arta, bertugas untuk mencari data kehidupan di bumi, apakah layak atau tidak untuk kembali dihidupi manusia.

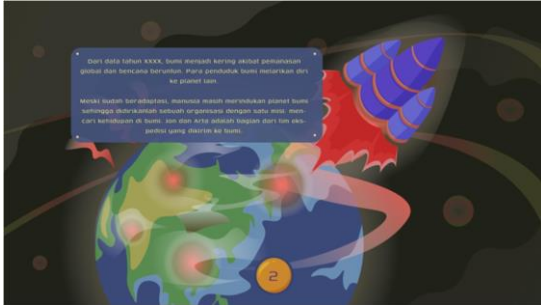


**Gambar 20.** Halaman 1  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 2:** Dari data tahun XXXX, bumi menjadi kering akibat pemanasan global dan bencana beruntun. Para penduduk bumi melarikan diri ke planet lain.

Meski sudah beradaptasi, manusia masih merindukan planet bumi sehingga didirikanlah

sebuah organisasi dengan satu misi: mencari kehidupan di bumi. Jon dan Arta adalah bagian dari tim ekspedisi yang dikirim ke bumi.



**Gambar 21.** Halaman 2  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 3:** Sambil membuka pintu pesawat luar angkasa yang membawa mereka ke bumi, Jon mengeluh kepanasan. Selama 3 bulan berada di bumi, mereka baru menyelesaikan 25% misi mereka.

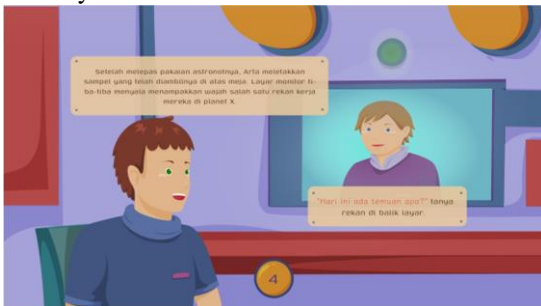
"Setidaknya dapat sampel bagus"



**Gambar 22.** Halaman 3  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 4:** Setelah melepas pakaian astronotnya, Arta meletakkan sampel yang telah diambilnya di atas meja. Layar monitor tiba-tiba menyala menampilkan wajah salah satu rekan kerja mereka di planet X.

"Hari ini ada temuan apa?" tanya rekan di balik layar.



**Gambar 23.** Halaman 4  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 5:** Arta menunjuk pada sampel tumbuhan di meja. "Kami menemukannya di dekat sungai." "Ada hewan kecil juga," Jon menambahkan. Mereka mendeskripsikan temuan mereka hari itu.



**Gambar 24.** Halaman 5  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

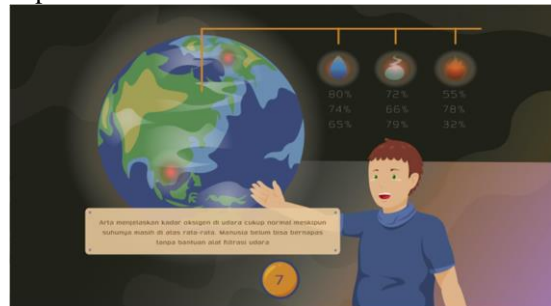
**Halaman 6:** Berdasarkan data yang mereka dapatkan semenjak tiba, planet bumi sudah mulai menampakkan tanda-tanda pemulihan. Bencana masih terjadi di beberapa tempat, tapi sumber daya bumi berangsur pulih.

Tanaman mulai tumbuh dan beberapa hewan yang selamat dari bencana telah beradaptasi dengan kehidupan baru di planet ini. Terutama di lokasi yang berdekatan dengan sumber air.



**Gambar 25.** Halaman 6  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 7:** Arta menjelaskan kadar oksigen di udara cukup normal meskipun suhunya masih di atas rata-rata. Manusia belum bisa bernapas tanpa bantuan alat filtrasi udara.



**Gambar 26.** Halaman 7



(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 8:** "Masih banyak tempat yang belum terdata. Bumi itu luas. Kita butuh penelitian lebih dalam" "Kirimkan lebih banyak tim peneliti" Jon dan Arta mengeluhkan kekurangan mereka di lapangan dengan penuh semangat.



**Gambar 27.** Halaman 8

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 9:** "Apakah manusia bisa hidup kembali di planet bumi?"

"Mungkin bukan di waktu dekat. Tapi aku yakin suatu saat nanti," Arta berkata. Jon dan rekan di balik layar mengangguk setuju. Ketiganya optimis bumi bisa pulih dan manusia bisa hidup di bumi lagi.



**Gambar 28.** Halaman 9

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 10:** Setelah mematikan koneksi dengan planet X, Jon berjalan menuju pintu sambil berkata "Aku lelah, istirahat dulu, ya", sementara Arta mencari peralatan lab.

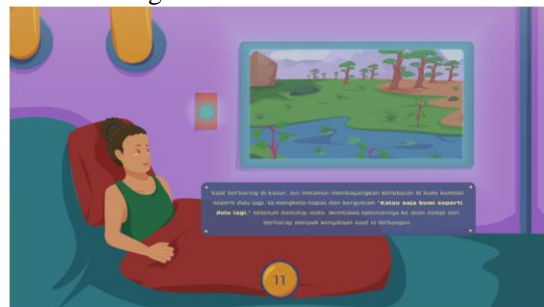
"Saatnya kembali bekerja"



**Gambar 29.** Halaman 10

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

**Halaman 11:** Sambil berbaring di kasur, Jon melamun membayangkan kehidupan di bumi kembali seperti dulu lagi. Ia menghela napas dan bergumam, "Kalau saja bumi seperti dulu lagi" sebelum menutup mata. Membawa lamunannya ke alam mimpi dan berharap menjadi kenyataan saat ia terbangun.

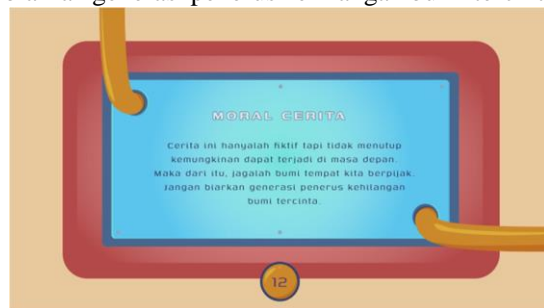


**Gambar 30.** Halaman 11

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

### **Halaman 12: MORAL CERITA**

Cerita ini hanyalah fiktif tapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi di masa depan. Maka dari itu, jagalah bumi tempat kita berpijak. Jangan biarkan generasi penerus kehilangan bumi tercinta



**Gambar 31.** Halaman 12 (moral)

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

.Cover belakang menggambarkan sebuah pesawat luar angkasa yang bergerak menuju planet bumi sebagai tujuan akhir dari narasi *storybook* ini.



**Gambar 32.** Cover belakang  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2022)

## Simpulan

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam perancangan *storybook* digital berbentuk *game* edukasi perlu melalui beberapa langkah seperti pengumpulan data data dengan menggunakan metode observasi dan kajian pustaka. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menentukan tema dan narasi *storybook* yang akan dirancang. Dalam perancangan *storybook*, terdapat sebuah proses yang dimulai dari pembuatan narasi, sketsa, *tracing* digital, penempatan teks narasi, serta *user interface* yang disesuaikan untuk penggunaan dalam aplikasi *game* edukasi. Perancangan juga perlu memperhatikan berbagai elemen yang terdapat pada *storybook* digital, seperti ilustrasi, warna, teks narasi, tipografi, dan *user interface*.

Pada kedua *storybook* yang telah dirancang, terdapat moral yang secara eksplisit dan implisit diberikan dalam cerita. Moral eksplisit terletak pada halaman moral yang diletakkan di akhir cerita, sementara moral implisit dapat dilihat dari penggambaran ilustrasi beserta narasi yang memberikan latar belakang serta kepribadian dari tiap karakter yang muncul dalam *storybook*.

*Storybook* yang mengandung moral dapat digunakan sebagai media belajar bagi anak-anak. Meskipun demikian, perancangan *storybook* tidak hanya dapat ditargetkan untuk anak-anak, akan tetapi juga orang dewasa, terutama orang tua dalam perannya mendidik dan mengajar anak. Hal ini dapat terlihat pada kedua *storybook* yang dirancang dengan tema yang terinspirasi dari kondisi dan kehidupan di masa modern. Sehingga, anak-anak, orang tua, maupun masyarakat secara luas dapat dengan mudah mengerti serta menerapkan berbagai moral baik yang tertulis maupun tersirat dari *storybook* digital berbentuk *game* edukasi.

## Daftar Rujukan

- Al-Hiinai, Samiya Nasser. (2021). "What is the Importance and Impact of Illustrations in Children's Books?" An Investigation into Children's Responses to Illustrations. *Arab Journal for Scientific Publishing*. 92-118
- Azmi, A. R. dan Romadhona, M. (2021). Perancangan Typeface Visual Identity pada Kampung Lawas Maspati. Prosiding SNADES 2021- Kebangkitan Desain & New Media: Membangun Indonesia di Era Pandemi. 41-47.
- Irawah, Tatik. (2018). Digital Storybook to Improve Writing Narrative: the TTW Strategy Presented and Tested. *Jurnal of English Language Teaching*, 5 (1), 49-56.
- Kencanadewi, N. K. L., Dewi A. K., & Putra, G. B. S. (2011). Perancangan Buku Cerita Bergambar "Be Jeleg Tresna Telaga" sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Bangsa Indonesia. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 2 (02), 183-193.
- Macon, Dan. (n.b.) Types of Books to Read to Young Children. <https://ucanr.edu/sites/ReadytoSucceed/TypesofBooks/>
- McNamara, Charles. (2014). *In the Image of God John Comenius and the First Children's Picture Book*. <https://publicdomainreview.org/essay/in-the-image-of-god-john-comenius-and-the-first-children-s-picture-book>
- Mitchell, D., Waterbury, P., Casement, R. (2003). *Children's Literature an Invitation to the World*. USA: Pearson Education Inc.
- Murdock, Kelly L. (2008). *Anime Studio: The Official Guide*. USA: Course Technology.
- Prayogi, R. P, & Lakoro, R. (2016). Perancangan Digital Interactive *Storybook* Bertema Ritual Kebersihan Anak Usia 9-10 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5 (2), 393-398.
- Sahda, T. S., Budiman, A., & Mario. (2021). Perancangan Background untuk Animasi 2D "Menjaga Rinjani". *E-proceeding of Art & Design*, 8 (3), 945-951.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.