

Pengembangan Ilustrasi Pada Buku Pelajaran Lingkungan dan Budaya Jakarta Tingkat Sekolah Dasar

Ratih Mahardika¹

¹Visual Communication Design, Faculty of Creative Industry and Telematica
Universitas Trilogi, Jakarta, Indonesia
E-mail : ratihmahardika@trilogi.ac.id¹

ABSTRAK

Pendidikan lingkungan dan budaya Jakarta (PLBJ) merupakan salah satu mata pelajaran yang dibutuhkan dalam mempertahankan konsep atau nilai kehidupan masyarakat dan lingkungan budaya Betawi bagi generasi penerus khususnya siswa SD. Penyampaian materi PLBJ di sekolah disampaikan melalui buku pelajaran yang di dalamnya dikenalkan permainan tradisional Betawi, cerita rakyat Betawi, kesenian Betawi, dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan hidup. Materi yang disampaikan tidak hanya dalam bentuk uraian tetapi juga dalam bentuk ilustrasi. Namun sayangnya komposisi antara uraian dan ilustrasi tidak seimbang dan mempengaruhi minat baca para siswa disekolah. Ilustrasi dalam buku dapat dikatakan wajib khususnya bagi buku-buku SD. Karena ilustrasi yang menarik akan merangsang rasa ingin tahu dan motivasi anak-anak untuk membaca buku. Oleh karena hal tersebut perlu adanya pengembangan ilustrasi yang sesuai dengan materi buku dengan menggunakan metode educational research and development yang mempunyai 4 tahapan proses (4D) yaitu define (analisis kebutuhan ilustrasi), design (perancangan ilustrasi), develop (penggabungan hasil ilustrasi dengan materi berbentuk uraian), dan disseminate (melihat respon dari para siswa dan guru yang bersangkutan). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan ilustrasi tentang lingkungan dan budaya Jakarta khususnya permainan tradisional Dampu Bulan yang nantinya dapat digunakan sebagai bagian dari pengembangan materi pelajaran PLBJ tingkat SD.

Kata kunci : ilustrasi, buku pelajaran, sekolah dasar, PLBJ

ABSTRACT

Jakarta's environmental and cultural education (PLBJ) is one of the subjects needed to maintain the concept of value of life community and Betawi cultural environment for future generations, especially elementary students. Submission of PLBJ material in schools is conveyed through textbooks in which are introduced Betawi traditional games, Betawi folklore, Betawi arts, and matters relating to the environment. The material presented is not only in the form of description but also in the form of illustrations. However, the composition between the descriptions and illustrations is not balanced and affects students' interest in reading at school. Illustrations in books can be said to be mandatory especially for elementary books. Because interesting illustrations will stimulate children's curiosity and motivation to read books. Because of this, it is necessary to develop illustrations in accordance with the book material using methods educational research and development which have 4 stages of process (4D), namely define (needs analysis of illustrations), design (illustration design), develop (combining the results of illustrations with material in the form of descriptions), and disseminate (see responses from students and teachers concerned). The purpose of this research is to develop illustrations about the environment and culture of Jakarta, especially the traditional game Dampu Bulan which can later be used as part of the development of elementary school PLBJ subject matter.

abstrack dalam bahasa Inggris.

Keyword : illustrations, textbooks, elementary schools, PLBJ

1. PENDAHULUAN

Kehadiran ilustrasi dapat dikatakan wajib pada buku terutama yang dirancang untuk anak-anak, khususnya tingkat Taman Kanak-kanan atau Sekolah Dasar (SD). Ilustrasi yang menarik akan merangsang rasa ingin tahu dan motivasi anak-anak untuk membaca buku. Buku pelajaran sangat penting disertai dengan ilustrasi dengan tujuan agar anak-anak tertarik untuk membaca, membantu para siswa dalam memahami materi, dan lebih semangat dalam belajar (Nurgiyantoro, 2018). Bentuk ilustrasi dapat berupa foto, gambar, grafik, dan lainnya dengan tujuan sebagai terjemahan visual dari materi yang dibuat dalam koridor estetis dan prinsip desain yang dapat dimengerti dan dipahami oleh target pembaca yang dituju (Maharasih, 2016). Buku pelajaran tingkat sekolah dasar terdapat gambar ilustrasi yang mempunyai fungsi utama sebagai penjabar materi dan tidak lepas dari materi yang disajikan. Ilustrasi dalam buku pelajaran tidak melibatkan banyak gambar yang bervariasi melainkan tunggal tetapi digambarkan dengan terperinci dan sejalan dengan konsep berpikir anak yang sejalan dengan konsep berpikir anak yang membunim. Sehingga mayoritas gambar ilustrasi buku pelajaran SD mengilustrasikan obyek yang berkaitan dengan lingkungan dan budaya setempat (Patria, 2014).

Salah satu pelajaran SD yang muatan materinya berkaitan dengan lingkungan dan nilai kehidupan budaya setempat adalah Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) yang memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya terutama budaya Betawi. Kemudian dengan mempelajari PLBJ siswa SD dapat memiliki kemampuan logis dan kritis dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sosial. Siswa SD yang dibekali PLBJ diharapkan nantinya memiliki komitmen dan

kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan budaya yang berkembang di lingkungan masyarakat DKI Jakarta. Selain itu juga siswa dengan mempelajari PLBJ dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara lokal, nasional, ataupun global (Ramadhani, Amalia, dan Mahardika, 2018). Di dalam buku PLBJ banyak yang dapat dipelajari yaitu permainan tradisional, cerita rakyat, kesenian Jakarta, dan hal-hal yang berkaitan dengan lingkungan hidup. Berdasarkan uraian mengenai mata pelajaran PLBJ tersebut, dapat disimpulkan bahwa PLBJ sangat penting bagi siswa SD di wilayah DKI Jakarta sebagai kota metropolitan yang kehidupannya sangat modern sehingga perlu adanya pelestarian nilai-nilai moral dan budaya melalui media pembelajaran yang menarik bagi siswa SD.

Salah satu materi yang menarik untuk dikaji lebih jauh dalam buku PLBJ tingkat SD adalah materi permainan tradisional karena saat ini sulit ditemui anak-anak yang masih memainkan permainan tradisional bersama-sama. Salah satu permainan tradisional yang menjadi materi pelajaran PLBJ adalah Dampu Bulan (DB) yang ada pada kurikulum kelas II semester II. Permainan DB merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak usia SD baik laki-laki dan perempuan. DB tidak membutuhkan peralatan khusus dan harus dibeli. Anak-anak dapat memainkan DB di halaman dan teras rumah dengan membuat petak-petak di permukaan tanah atau lantai sesuai dengan bentuk yang disepakai. Petak-petak tersebut dapat dibuat dengan menggunakan kapur, pecahan genting, atau dengan batang kayu. Cara memainkannya juga cukup mudah, anak-anak dapat menggunakan gacoan atau alat bermain berupa potongan logam, pecahan batu, keramik, genting, atau tutup gelas. Cara bermain DB dengan

melempar gacoan ke dalam petak dan gacoan tidak boleh keluar petak atau mengenai garis petak. Kemudian setelah gacoan dilempar, pemain melompati tiap petak dengan satu kaki kecuali petak yang terdapat gacoan. Adapun manfaat yang dapat dirangkum dari permainan DB adalah melatih keseimbangan tubuh, melatih kemampuan reka visual, meningkatkan kemampuan perencanaan gerak, dan meningkatkan kemampuan diferensiasi tekstur berdasarkan indera peraba (Sahabat Nestle, 2019)

Kondisi buku PLBJ kelas II semester II dengan tema permainan DB dapat diidentifikasi komposisi materi yang ada di dalamnya yaitu 83% uraian (tulisan) dan 17% visual (ilustrasi tiga anak perempuan sedang bermain di tanah lapang dan tanpa warna). Dengan kondisi buku PLBJ tersebut, kegiatan belajar cenderung lebih banyak dilakukan dengan membaca bersama di kelas dan tidak ada aktivitas tambahan lainnya. Padahal anak usia 6-11 tahun memiliki cara dalam menanggapi buku bergambar yaitu menanggapi interaksi antara kata dan gambar; menganalisis pemaknaan warna; membaca bahasa tubuh; membaca metafora visual; mengamati dan berpikir; menerima tantangan yang ditawarkan buku; mengamati dan mempelajari; serta memberikan tanggapan efektif saat membaca buku cerita bergambar (Salisbury dan Styles, 2012). Berdasarkan uraian tersebut, maka sangat penting sebuah buku pelajaran SD disertai dengan ilustrasi di dalamnya, tentunya juga buku PLBJ. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan ilustrasi tentang lingkungan dan budaya Jakarta khususnya permainan tradisional Dampu Bulan yang nantinya dapat digunakan sebagai bagian dari pengembangan materi pelajaran PLBJ kelas II SD.

2. METODOLOGI

Penelitian ini telah dilaksanakan pada bulan Februari – September 2018 yang difokuskan pada pengembangan ilustrasi yang menjadi bagian dari materi buku PLBJ dan tentunya penelitian ini berhubungan dengan konteks pendidikan sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan pendidikan (*educational research and development (ER&D)*). ER&D merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji atau memvalidasi produk-produk pendidikan diantaranya buku ajar, model pembelajaran, strategi pembelajaran dan lainnya. Dalam metode ER&D sama halnya dengan metode R&D yang mempunyai 4 tahapan proses (4D) yaitu *define, design, develop, dan disseminate* (Santoso, 2014). Tahap *define* merupakan tahap awal untuk mendefinisikan permasalahan ilustrasi dalam materi DB. Tahap *design* dilakukan perancangan ilustrasi DB. Tahap selanjutnya adalah *develop* dilakukan pengembangan ilustrasi dengan bagian materi DB dengan menggabungkan materi bentuk uraian (kalimat) dan ilustrasi yang sudah dirancang. Dan pada tahap akhir yaitu *disseminate* pada siswa dan guru kelas II SDN Manggarai 17 Pagi, Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan agar timbul adanya kesadaran baru dan kesepakatan yang menyatakan bahwa buku pelajaran perlu juga disertai ilustrasi yang baik dan menarik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian metode yang telah disebutkan sebelumnya maka masing-masing tahapan dapat dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

C.1. Define

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah

ilustrasi permainan tradisional DB pada buku PLBJ kelas II SD. Ilustrasi yang sudah ada dalam buku PLBJ teridentifikasi sebanyak kurang lebih 17% dari keseluruhan materi DB tersebut. Berikut gambaran perbandingan materi berupa uraian (kalimat) dan ilustrasi:



Gambar 1. Perbandingan komposisi materi PLBJ kelas II SD antara uraian (kalimat) dan ilustrasi (sumber gambar: dokumentasi pribadi)

Gambar di atas menunjukkan bahwa materi dalam bentuk ilustrasi masih masih kurang. Buku PLBJ kelas II SD tentunya akan dibaca oleh anak rentang usia 7-9 tahun yang dalam kaitannya gambar anak harus dapat mencakup empat kriteria

bahasa visual yaitu tampak khas (mudah dikenali), mudah dalam identifikasi ruang (lingkungan), urutan suatu latar yang menggambarkan rangkaian cerita, dan komposisi secara keseluruhan (Hamisha, Djalari, dan Utama, 2018).

Adapun dalam mengembangkan ilustrasi perlu adanya suatu panduan atau acuan visual (*moodboard*) yang berhubungan dengan DB baik dari segi permainan, lingkungan atau budaya yang berkaitan. Berikut *moodboard* yang digunakan dan dikumpulkan dari berbagai sumber:



Gambar 2. *Moodboard* acuan ilustrasi DB (sumber gambar: google image yang di-layout sedemikian rupa oleh penulis)

Berdasarkan kriteria bahasa visual tersebut maka dapat diidentifikasi kebutuhan ilustrasi yang akan dikembangkan diantaranya:

1. Ilustrasi pemain DB



Gambar 3. Ilustrasi pemain DB yang sudah ada

Ilustrasi pemain DB sebanyak tiga orang yaitu Lusi, Mira, dan Santi (dengan cara baca dari kiri ke kanan). Mereka bertiga sedang bersiap memainkan DB.

Kebutuhan pengembangan:

- a. Ketiga tokoh perlu digambarkan dalam ekspresi wajah yang riang seperti ekspresi anak-anak pada umumnya saat bermain bersama.
- b. DB dapat dimainkan di halaman, teras rumah, dan tanah lapang sehingga perlu diperhatikan penggunaan setiap tokoh agar terlihat lebih sesuai.

2. Latar belakang suasana saat memainkan DB



Gambar 4. Suasana latar lokasi saat memainkan DB.

Latar belakang lingkungan yang ditampilkan hanya berupa tanah lapang, dan tidak ada lokasi bermain yang lainnya

Kebutuhan pengembangan:

DB merupakan permainan tradisional yang dapat dimainkan di teras dan

halaman rumah, atau di tanah lapang. Sehingga perlu ilustrasi yang lebih sesuai. Dan tentunya perlu dikenalkan ciri khas rumah adat khas Betawi.

3. Kebutuhan ilustrasi pendukung



Gambar 5. Ilustrasi pendukung saat memainkan DB

Belum ada ilustrasi pendukung seperti alat yang digunakan, cara menentukan urutan pemain, dan cara bermain DB.

Kebutuhan pengembangan:

Perlu disertakan ilustrasi pendukung untuk memperjelas cara bermain DB. Ilustrasi yang dibutuhkan antara lain: gacoan (pecahan batu atau keramik, potongan logam, atau tutup gelas), cara suten atau hompimpa urutan bermain, dan detail syarat-syarat bermain DB.

4. Warna yang digunakan dalam ilustrasi



Gambar.6 Palet warna yang digunakan.

Warna yang digunakan dalam ilustrasi yang sudah ada

hanya menggunakan satu warna saja, yaitu abu-abu dan biru muda

Kebutuhan pengembangan:

Perlu diberikan warna yang lebih detail dalam ilustrasi yang dibuat agar lebih menarik siswa dalam belajar materi PLBJ.

Berdasarkan *moodboard* (Gambar 2) di atas dapat disimpulkan konsep visual yang mengacu pada empat kriteria bahasa visual adalah sebagai berikut:

- a. Kekhasan budaya setempat yaitu budaya Betawi akan divisualisasikan melalui rumah adat Betawi dengan memperhatikan detail pada ornamen ukiran kayu pada atap & dinding teras rumah, gantungan lampu kuno, dan satu set kursi teras berbahan kayu dan berbentuk bulat.
- b. Identifikasi ruang yang akan dipakai sebagai latar adalah halaman rumah yang masih banyak pepohonan, teras rumah, dan tanah lapang disekitar rumah.
- c. Urutan latar dalam rangkaian cerita yaitu *pertama*, menggunakan latar halaman rumah dengan suasana cerah. *Kedua*, menggunakan latar teras rumah dengan suasana saat hujan
- d. Komposisi warna yang akan dipakai menggunakan warna-warna ceria sesuai dengan konsep permainan tradisional DB dan juga sesuai dengan warna-warni akar kelapa sebagai salah satu ciri khas budaya Betawi.

C.2. Design

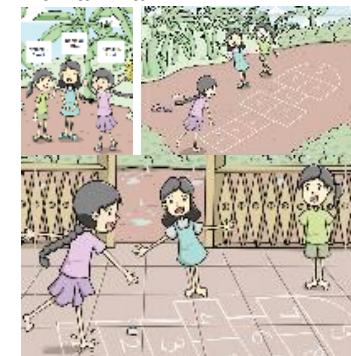
Berikut pengembangan ilustrasi yang disesuaikan dengan konsep visual di atas:

1. Ilustrasi pemain DB



Gambar 7. Visualisasi ketiga tokoh dengan ekspresi yang lebih riang dan menggunakan baju sehari-hari .

2. Latar belakang saat memainkan DB



Gambar 8. Ilustrasi latar tanah lapang sekitar rumah.

3. Kebutuhan pendukung ilustrasi



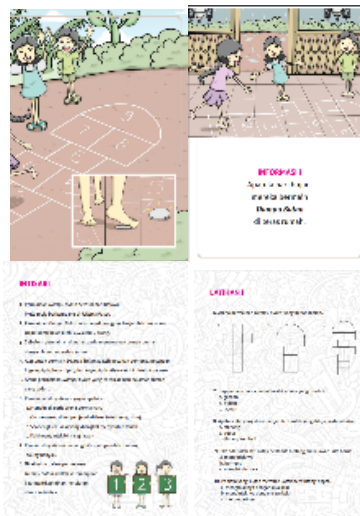
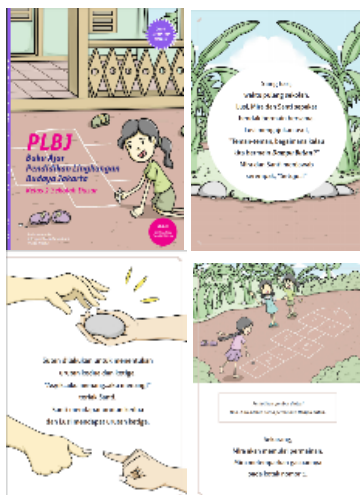
Gambar 9. Penambahan ilustrasi pendukung: Gacoan, Suten dan Syarat permainan

4. Warna yang digunakan dalam ilustrasi

Warna-warna yang digunakan lebih bervariasi dan beragam, sehingga memberikan kesan riang. Selain itu juga mempertimbangkan warna-warna pilihan yang disukai oleh anak-anak SD.

C.3. Develop

Beberapa ilustrasi di atas kemudian digabungkan dalam sebuah *layout* buku dan disusun berdasarkan materi permainan tradisional Dampu Bulan yang sudah ada sebelumnya. Berikut beberapa tampilan visualisasi hasil pengembangan ilustrasi pada materi DB yang ada dalam buku PLBJ kelas II SD:



Gambar 10. Komposisi isi materi permainan tradisional DB antara uraian dan ilustrasi (sumber gambar: penulis)

C.4. Disseminate

Setelah materi DB telah rampung di-*layout* maka proses selanjutnya adalah diseminasi materi DB kepada target pengguna dari buku PLBJ tersebut. Berikut dokumentasi saat diseminasi kepada siswa dan guru kelas II dengan menunjukkan ilustrasi yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan:



Gambar 11. Proses diseminasi pada guru dan kelas II SD setelah materi DB dikembangkan ilustrasinya.

4. KESIMPULAN

Pengembangan ilustrasi yang diperlukan untuk buku PLBJ khususnya materi DB ditekankan pada beberapa bagian ilustrasi yaitu ilustrasi karakter, ilustrasi latar, dan ilustrasi pendukung yang semuanya berkaitan dengan DB. Pengembangan ilustrasi karakter atau tokoh lebih disesuaikan dengan karakter anak-anak dan ekspresi riang gembira saat bermain bersama. Detail ilustrasi pada karakter diberikan ciri khas masing-masing sesuai dengan karakter yang dikenalkan dalam materi DB sehingga mudah dikenali. Selain itu juga perlu diperhatikan pada detail kostum atau baju yang digunakan agar lebih sesuai dengan kebiasaan anak-anak bermain sehari-hari pada umumnya (memakai kaos dan sandal jepit). Tentunya lebih disesuaikan dengan konsep berpikir anak-anak yang lebih membaur. Pada pengembangan ilustrasi latar dikenalkan lingkungan dan budaya Betawi yang diwakilkan melalui ilustrasi dekorasi rumah adat Betawi serta suasana halaman rumah yang masih banyak pepohonan agar siswa diingatkan kembali dengan lingkungan hidup disekitar. Sedangkan pada ilustrasi pendukung juga sangat diperlukan untuk membantu siswa lebih memahami DB mengenai alat permainan yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar.

Materi DB dengan ilustrasi yang telah dikembangkan dan dikomposisikan dengan materi berupa uraian mendapatkan respon yang cukup baik dari siswa dan guru kelas II SDN Manggarai 17 Pagi, Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan. Para siswa sangat antusias membaca dan belajar materi DB yang telah diberikan ilustrasi baru. Sedangkan para guru merasakan para siswa lebih mudah menerima materi yang bergambar dengan cepat dan guru dapat

mengembangkan cara mengajar dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Administrator Sahabat Nestle. (2019) Melatih Motorik Anak Dengan Beragam Permainan Tradisional. Sumber: <https://www.sahabatnestle.co.id/content/gaya-hidup-sehat/tips-parenting/Melatih-Motorik-Anak-dengan-beragam-Permainan-Tradisional.html>.
- Hamisha, F., Djalari, Y.A., dan Utama, K. (2018). "Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi pada Buku Cergam Anak". *Jurnal Seni Dan Reka Rancang* Vol.1 No.1, November, P.63-82.
- Maharsih, I. (2016). *Ilustrasi*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Nurgiyantoro. B. (2018). *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Patria, A.S. (2014). "Gambar Ilustrasi Buku Sekolah Dasar Ditinjau Dari Teori Psikologi Persepsi", *Prosiding 2014 Seminar Nasional Pendidikan Seni #2 Reorientasi Pendidikan Seni Di Indonesia*. P.207-213.
- Ramadhani, S.P., Amalia, W, dan Mahardika, R. (2018). "Pengembangan Buku Ajar Pendidikan Lingkungan Dan Budaya Jakarta (PLBJ) SD Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II (Interaktif Pop-Up Book Tema Budaya Betawi)". *Laporan Akhir Simlitabmas*. P.7.
- Santoso, P.H. (2014) "Rancang Bangun Alat Ukur Jarak Antara Dua Titik Dengan Menerapkan

Hukum Pemantulan Cahaya
Sebagai Media Pembelajaran
Fisika SMA”. Laporan
Kolokium Jurusan Pendidikan
Fisika, Fakultas Matematika
Dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Negeri
Yogyakarta. P.iv.

Salisbury, M dan Styles, M. (2012).
Children’s Picturebooks: The
Art of Visual Storytelling.
London: Laurence King
Publishing LTD.