

2. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1. Tinjauan Literatur Tentang Buku Cerita Bergambar

Dalam perancangan buku cerita bergambar ini akan menggunakan teori-teori dan pengetahuan berupa data yang berasal dari buku-buku referensi dan website yang membahas tentang buku cerita bergambar.

2.1.1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan yang dijilid menjadi satu pada salah satu sisinya dan berisi tulisan atau gambar. Cerita bergambar adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya cergam dicetak di atas kertas dan dilengkapi teks. Cerita bergambar merupakan media yang unik, menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif, media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami (Wikipedia par.1).

Sebuah buku cerita bergambar menggabungkan narasi visual dan verbal dalam bentuk buku, paling sering ditujukan pada anak-anak. Gambar dalam buku bergambar menggunakan berbagai media seperti cat minyak, akrilik, cat air dan pencil.

Buku apa pun yang pasangan format narasi dengan gambar dapat dikategorikan sebagai buku gambar. Buku bergambar yang paling sering ditujukan pada anak-anak, dan sementara beberapa mungkin memiliki bahasa yang sangat dasar terutama dirancang untuk membantu anak-anak mengembangkan kemampuan membaca mereka, sebagian besar ditulis dengan kosakata yang dapat dipahami tetapi tidak harus dibaca. Untuk alasan ini, buku-buku bergambar cenderung memiliki dua fungsi dalam kehidupan anak-anak, mereka pertama kali membaca untuk anak-anak oleh orang dewasa dan kemudian anak-anak membaca mereka sendiri setelah mereka mulai belajar membaca.

Ada beberapa subgenre antara buku-buku bergambar termasuk buku konsep,

sajak, buku mainan, buku alfabet dan pembaca awal. Buku cerita bergambar juga mencakup berbagai macam tema dan juga dipublikasikan dengan konten yang ditujukan untuk anak-anak lebih tua atau bahkan orang dewasa. *Tibet: Through the Red Box* oleh Peter Sis adalah salah satu contoh buku bergambar yang ditujukan untuk orang dewasa. *Board books* adalah buku bergambar diterbitkan pada keras kardus. *Board books* sering ditujukan untuk anak-anak kecil untuk menggunakan dan bermain dengan. Karton digunakan untuk sampul serta halaman, dan dimaksudkan untuk menjadi lebih tahan lama. Pop-up buku menggunakan teknik kertas untuk membuat bagian-bagian halaman pop up atau berdiri ketika halaman dibuka. Lebih luas lagi buku menggunakan teknik yang mirip dikenal sebagai buku bergerak. *Para Roda pada Bus* oleh Paul O. Zelinsky adalah salah satu contoh dari sebuah buku pop-up terlaris gambar. Seringkali penulis dan ilustrator adalah dua orang yang berbeda. Setelah editor di sebuah penerbit telah menerima naskah untuk teks dari penulis, editor memilih ilustrator. (Wikipedia par.1).

2.1.2. Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar Dalam Kehidupan Sosial

Buku cerita bergambar merupakan media komunikasi yang kuat. Fungsi-fungsi yang bisa dimanfaatkan oleh buku cerita bergambar antara lain adalah untuk pendidikan, untuk advertising, maupun sebagai sarana hiburan.

2.1.3. Sejarah Perkembangan Buku Cerita Bergambar

Buku pertama disebutkan lahir di Mesir pada tahun 2400-an SM setelah orang Mesir menciptakan kertas papyrus. Kertas papyrus yang berisi tulisan ini digulung dan gulungan tersebut merupakan bentuk buku yang pertama. Ada pula yang mengatakan buku sudah ada sejak zaman Sang Budha di Kamboja karena pada saat itu Sang Budha menuliskan wahyunya di atas daun dan kemudian membacanya berulang-ulang. Berabad-abad kemudian di Cina, para cendekiawan menuliskan ilmu-ilmunya di atas lidi yang diikatkan menjadi satu. Hal tersebut memengaruhi sistem penulisan di Cina di mana huruf-huruf Cina dituliskan secara vertikal yaitu dari atas ke bawah.



Gambar 2.1. Kertas Papirus

Sumber : <http://apatu.net/2010/02/kapan-kertas-pertama-kali-dibuat/>

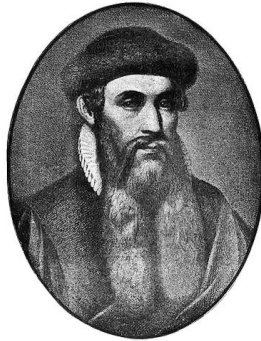
Buku yang terbuat dari kertas baru ada setelah Cina berhasil menciptakan kertas pada tahun 5 M dari bahan dasar bambu di ditemukan oleh Tsai Lun. (Wikipedia par.1).



Gambar 2.2. Sebuah lukisan abad ke-18 (Dinasti Qing) yang menggambarkan Cai Lun sebagai pembuat kertas

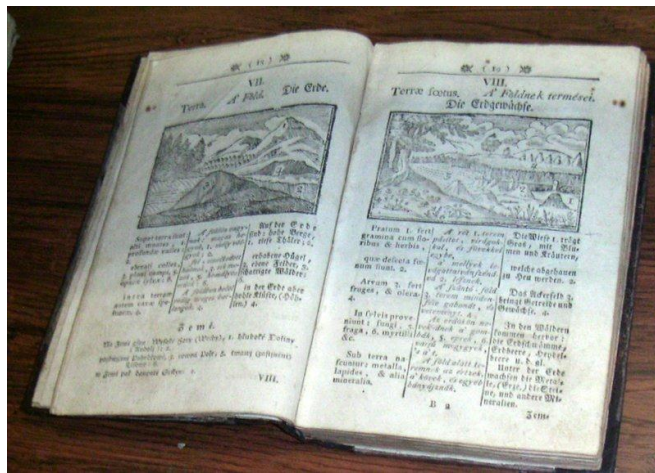
Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/Cai_Lun

Kertas membawa banyak perubahan pada dunia. Pedagang muslim membawa teknologi penciptaan kertas dari Cina ke Eropa pada awal abad 11 Masehi. Di sinilah industri kertas bertambah maju. Apalagi dengan diciptakannya mesin cetak oleh Gutenberg perkembangan dan penyebaran buku mengalami revolusi. Kertas yang ringan dan dapat bertahan lama dikumpulkan menjadi satu dan terciptalah buku.



Gambar 2.3. Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg
sumber : <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/33/Gutenberg.jpg>

Orbis Pictus dari 1658 oleh John Amos Comenius adalah buku ilustrasi awal khusus untuk anak-anak. *Orbis Pictus* merupakan sebuah buku ensiklopedia anak-anak dan diilustrasikan di ukiran kayu.



Gambar 2.4. Karya cetak ulang ke 18 akhir abad karya *Orbis Pictus*, yang di terbitkan dalam pressburg

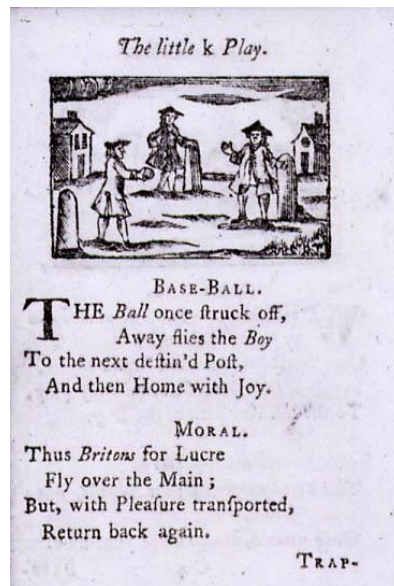
Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Orbis_Pictus



Gambar 2.5. Johan amos comenius 1592-1671

Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/John_Amos_Comenius

A Little Pretty Pocket-Book sejak 1744 oleh John Newbery adalah buku cerita bergambar awal dipasarkan sebagai bacaan populer di Inggris.



Gambar 2.6. Buku ceita bergambar *A Little Pretty Pocket-Book*

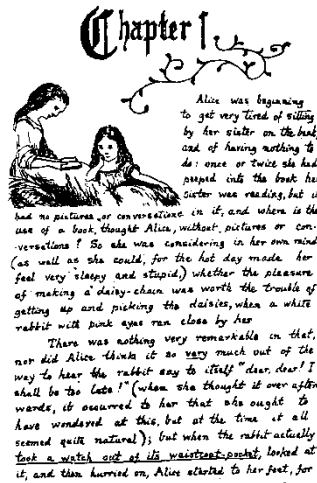
Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/A_Little_Pretty_Pocket-Book

Buku cerita bergambar anak-anak di German, buku *Struwwelpeter* (harfiah "Shaggy-Peter") dari tahun 1845 karya Heinrich Hoffmann merupakan salah satu contoh awal dari desain Buku cerita bergambar modern. Koleksi buku cerita bergambar tentang cerita peri berawal dari abad kesembilan belas, seperti yang oleh Grimm Bersaudara

atau Hans Christian Andersen yang jarang digambarkan, tetapi dimulai pada pertengahan abad ini, koleksi diterbitkan dengan gambar oleh ilustrator seperti Gustave Doré, George Cruikshank, Vilhelm Pedersen, Ivan Bilibin dan Bauer John . Dua belas Buku Peri Andrew Lang dipublikasikan antara 1889 dan 1910 yang digambarkan oleh antara lain Henry J. Ford dan Lancelot Speed. Lewis Carroll's *Adventures Alice in Wonderland*, ilustrasi oleh John Tenniel pada tahun 1866 adalah salah satu pertama buku hiburan yang sangat sukses untuk anak-anak.



Gambar 2.7. Alice dari Lewis Carroll's buku *Alice Adventures in Wonderland*
 Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Alice%27s_Adventures_in_Wonderland



Gambar 2.8. Alice dari Lewis Carroll's buku *Alice Adventures in Wonderland*
 Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Alice's_Adventures_in_Wonderland

Toy Books diperkenalkan pada paruh kedua abad ke-19, buku paperbound kecil dengan seni mendominasi teks. Buku ini memiliki proporsi yang lebih besar dari

gambar untuk kata-kata dari buku sebelumnya, dan banyak dari gambar mereka dalam warna. Paling terbaik yang digambarkan oleh tiga serangkai dari ilustrator Inggris Randolph Caldecott, Walter crane, dan Kate Greenaway yang berkaitan dengan warna printer dan pemahat kayu Edmund Evans menghasilkan buku-buku dari kualitas yang hebat. Pada abad ke-20 akhir 19 dan awal sejumlah kecil seniman Amerika dan Inggris umumnya berprofesi menggambarkan buku anak-anak, seperti *Rose O'Neill*, *Arthur Rackham*, *Cicely Mary Barker*, *Willy Pogany*, *Edmund Dulac*, *W. Heath Robinson*, *Howard Pyle*, atau *Charles Robinson*. Umumnya, buku-buku bergambar memiliki delapan sampai dua belas halaman gambar ilustrasi yang menyertai sebuah buku cerita klasik anak-anak.



Gambar 2.9. contoh Toy books *The Good Child's ABC*

Sumber : http://en.wikipedia.org/wiki/Toy_book

Beatrix Potter's pengarang *The Tale of Peter Rabbit* yang diterbitkan pada tahun 1902 memperoleh kesuksesan. Swedia penulis Elsa Beskow menulis dan diilustrasikan cerita sekitar 40 anak-anak dan buku-buku bergambar antara 1897-1952. Andrew Lang's twelve Fairy Books dipublikasikan antara 1889 dan 1910 yang digambarkan oleh antara lain; Henry J. Ford dan Lancelot Speed. Di Amerika Serikat, cerita bergambar untuk anak-anak muncul di majalah seperti *Ladies Home Journal*, *Good Housekeeping*, *Cosmopolitan*, *Woman's Home Companion* ditujukan kepada ibu-ibu

untuk dibacakan kepada anak-anak mereka. Beberapa majalah murah menarik bagi pembaca remaja mulai muncul di awal abad 20, sering dengan ilustrasi uncredited. Helen Bannerman's pengarang *Little Black Sambo* diterbitkan pada 1899, banyak dicetak dan bervariasi selama dekade pertama abad ke-20. *Little Black Sambo* merupakan bagian dari serangkaian buku kecil yang disebut *The Books Dumpy* untuk Anak-anak, yang diterbitkan oleh penerbit Inggris Hibah Richards antara 1897 dan 1904.

Sampai awal pertengahan abad ke-20 L. Frank Baum's membuat buku *Wizard Wonderful Oz* dan diterbitkan pada 1900, dan Baum menciptakan sejumlah lainnya berhasil Oz berorientasi buku pada periode 1904-1920. Pada tahun 1910, ilustrator dan penulis Amerika Rose O'Neill buku anak pertama diterbitkan, *The Kewpies* dan *Darling Dottie*. Lebih banyak buku di Kewpie berseri diikuti: *The Kewpies Their Book* pada tahun 1912 dan *The Primer Kewpie* 1916. Pada tahun 1918, Johnny Gruelle menulis dan diilustrasikan *Raggedy Ann* dan pada tahun 1920 diikuti dengan *Raggedy Andy Stories*. Buku lainnya Gruelle termasuk *Beloved Belinda*, *Eddie Elephant*, dan *Friendly Fairies* .

Pada tahun 1913, Cupples & Leon menerbitkan 15 seri *All About books*, meniru bentuk dan ukuran dari buku the Beatrix Potter, *All About Peter Rabbit*, *All About The Three Bears*, *All About Mother Goose* dan *All About Little Red Hen*. Yang terakhir, bersama dengan beberapa yang lain, digambarkan oleh Johnny Gruelle. Wanda Gag's membuat buku *Millions of Cats* diterbitkan pada tahun 1928 dan menjadi buku bergambar pertama untuk menerima *Newbery Medal* penghargaan *runner-up*. Wanda Gag diikuti dengan *The Funny Thing* pada tahun 1929, *Snippy and Snappy* pada tahun 1931, dan kemudian *The ABC Bunny* pada tahun 1933, dan mengumpulkan sebuah penghargaan *Newbery runner-up* kedua.



Gambar 2.10. *All About Mother Goose, The Real Mother Goose*

Sumber : <http://byheartbooks.com/shop/the-real-mother-oose-baby-gift/>

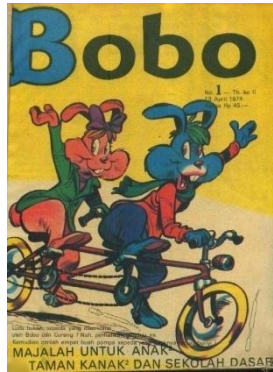
Pada tahun 1931, *Jean de Brunhoff's first Babar book, The Story Of Babar* diterbitkan di Prancis, diikuti oleh *The Travels of Babar* kemudian *Babar The King*. Pada tahun 1930, penulis dan ilustrasi Marjorie Flack membuat *Angus and the Ducks*, dan dilanjutkan pada 1931 dengan *Angus and The Cat*, maka pada tahun 1932, *Angus lost*.

Pada tahun 1936, *Munro Leaf's The Story of Ferdinand* diterbitkan, digambarkan oleh Robert Lawson. *Ferdinand* adalah buku bergambar pertama untuk crossover menjadi budaya pop. Walt Disney menghasilkan film animasi bersama dengan bahan merchandise yang sesuai.

Mid ke abad ke-20 Penulis Jepang dan ilustrato Mitsumasa Anno telah menerbitkan sejumlah buku gambar dimulai pada tahun 1968 dengan *Mysterious Pictures*. Dalam bukunya "Journey" karakter kecil bergerak melalui penggambaran budaya berbagai negara. *Everyone Poops* pertama kali diterbitkan di Jepang pada tahun 1977, ditulis dan diilustrasikan oleh anak-anak yang produktif penulis Tarō Gomi. Telah diterjemahkan ke beberapa bahasa. Di Australia penulis Margaret Liar telah menulis lebih dari 40 buku sejak tahun 1984 dan memenangkan beberapa penghargaan. Pada tahun 1987 buku pertama diterbitkan dalam *Where's Wally?* oleh ilustrator Inggris Martin Handford. Buku-buku yang diterjemahkan ke dalam banyak

bahasa dan juga melahirkan sebuah serial TV, strip komik dan serangkaian video game. Sejak tahun 1989 lebih dari 20 buku telah dibuat dalam *Elmer the Patchwork Elephant* seri oleh penulis Inggris David McKee. Mereka telah diterjemahkan dalam 40 bahasa dan diadaptasi menjadi serial TV anak-anak.

Majalah Bobo, adalah bacaan populer anak-anak Indonesia, yang terbit sejak 14 April 1973. Majalah ini adalah versi lain dari aslinya, yang berasal dari Belanda. Edisi bahasa Indonesianya diterbitkan sekali dalam seminggu, oleh Kelompok Kompas Gramedia. Sementara di Belanda sendiri, majalah Bobo diterbitkan dua minggu sekali oleh penerbit Malmberg. Dari awal terbit, hingga kini, Majalah Bobo masih menampilkan cerita-cerita bergambar, yang sangat digemari oleh anak-anak, seperti Negeri Kelinci, Ceritera Dari Negeri Dongeng, Bona Gajah Kecil Berbelalai Panjang, dan Paman Kikuk, Husin dan Asta.



Gambar 2.11. Majalah bobo edisi pertama

Sumber : <http://koleksitempodoeloe.blogspot.com/2010/03/majalah-anak-anak-bobo-jadul-th1974.html>



Gambar 2.12. Cerita Nirmala

Sumber : http://koleksikertasdjadoel.blogspot.com/2011/02/bobo_04.html

2.1.4. Bentuk dan Jenis Buku Cerita Bergambar

Tiap jenis buku cerita bergambar memiliki kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi agar pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas.

- a. Buku cerita bergambar untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas.
- b. Buku cerita bergambar sebagai media advertising. Maskot suatu produk dapat dijadikan tokoh utama dengan sifat-sifat sesuai dengan citra yang diinginkan produk atau brand tersebut. Sementara pembaca membaca cergam, pesan-pesan promosi produk atau brand dapat tersampaikan.
- c. Buku cerita bergambar sebagai sarana hiburan merupakan jenis yang paling umum dibaca oleh anak-anak dan remaja. Bahkan sebagai hiburan sekalipun. Buku cerita bergambar dapat memiliki muatan yang baik. Nilai-nilai seperti kesetiakawanan, persahabatan, dan pantang menyerah dapat digambarkan secara dramatis dan menggugah hati pembaca.
- d. Buku cerita bergambar sebagai pengembangan pengetahuan, dengan membaca buku cerita bergambar pembaca dapat terinspirasi untuk membuat sesuatu yang lebih dari pada yang diceritakan pada buku.

Sejalan dengan psikologi perkembangan, sebagaimana diungkapkan dalam “Membina Minat Baca” karya Kurt Franz atau Bernhard Meier, perkembangan literer anak terikat dalam pembagian 5 usia tertentu seperti ditunjukkan oleh Ch.Buhler. Penggolongan ini memberi masukan yang relevan dalam memilihkan bacaan. Lima fase tersebut adalah:

- a. Usia fantasi, umur 2-4 tahun
- b. Usia dongeng, umur 4-8 tahun
- c. Usia petualangan, umur 8-12 tahun
- d. Usia kepahlawanan, umur 12-15 tahun
- e. Usia liris dan romantis, umur 15-20 tahun

Usia lahir-3 tahun :

Anak sebelaia suka denga gambar-gambar objek sederhana yang penuh dengan warna cerah. Buku tanpa kata-kata, yang hanya berisi gambar-gambar berseri yang berkaitan satu sama lain dalam membentuk satu cerita sederhana, juga menarik perhatian anak sekitar usia ini.

Usia 3-6 tahun :

Untuk tingkat usia prasekolah sampai taman kanak-kanak, buku yang menggambarkan objek-objek atau pengalaman yang akrab, certia dongeng sedrehana seperti Disney.

Usia 6-8 tahun:

Sebagian anak usia sekolah awal sudah mampu membaca dengan lancar. Kebanyakan memang baru bisa membaca di kelas satu, tidak sedikit yang bahkan mampu membaca setelah kelas satu. Untuk kegiatan membacakan ubtuk atau dengan anak usia ini, pilihan dapat kita jatuhkan kepada buku-buku bergambar dengan plot cerita yang kuat disertai sedikit pengembangan karakter tokoh-tokohnya.

Usia 9-12 tahun :

anak usia 9-12 tahun mulai menunjukkan kecenderungan sikap dan kegemaran. Untuk memilihkan buku bagi mereka, perlu mempertimbangkan karakter anak. Buku-buku dengan ilustrasi yang hebat akan memberi mereka pengalaman estetika, selain

pengalaman membaca.

Usia 12-15 tahun:

usia 12 tahun ke atas, anak-anak sudah mampu melakukan kegiatan membaca mandiri.

Anak-anak mampu membaca novel-novel pendek.

2.1.5. Elemen Buku Cerita Bergambar

2.1.5.1. Warna

Warna adalah *spektrum* tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna atau berwarna putih. Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda

Teori *Brewster* adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.

Warna primer, merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

Warna sekunder, merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

Warna tersier, merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna merah, kuning dan biru. Warna netral, merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

Pada teori Brewster terdapat hubungan antara warna yaitu;

- a. Kontras komplementer adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180°) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya jingga dengan biru.
- b. Kontras split komplemen adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut mendekati 180°). Misalnya Jingga memiliki hubungan split komplemen dengan hijau kebiruan.
- c. Kontras triad komplementer adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60° .
- d. Kontras tetrad komplementer disebut juga dengan double komplementer. Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90°). (Juris Grafis par.1).



Gambar 2.13. Lingkaran Warna

Sumber : <http://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:Colorwheel.svg>

Warna dalam buku cerita bergambar dapat mengungkap subjek secara objektif, pembaca dapat lebih menyadari bentuk fisik suatu objek yang berwarna dari pada hitam putih. (Jurus Grafis par.3).



Gambar 2.14. Warna Merah

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Merah adalah warna yang kuat sekaligus hangat Biasanya digunakan untuk memberikan efek psikologi ‘panas’, ‘berani’, ‘marah’ dan ‘berteriak’. Beberapa studi juga mengidentifikasi merah sebagai warna yang sexy.



Gambar 2.15. Warna Hijau

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Hijau adalah warna yang tenang karena biasanya dikaitkan dengan lingkungan dan alam.



Gambar 2.16. Warna Biru

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Biru adalah warna favorit para pria dan termasuk warna yang ‘dingin’. Efek lain warna biru adalah sering di anggap sebagai warna yang sedih. Biru juga bisa di



pakai untuk menurunkan nafsu makan, karena berkonotasi dengan racun.

Gambar 2.17. Warna Kuning

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Kuning adalah warna yang ceria, menyenangkan dan menurut saya sedikit ‘melompat-lompat’. Kuning juga biasanya digunakan untuk mendapatkan perhatian dari orang yang melihat desain kita, karena begitu kuatnya warna kuning ini, seringkali digunakan untuk mendapatkan perhatian orang.



Gambar 2.18. Warna Ungu

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Ungu adalah warna yang memberikan kesan spiritual, kekayaan dan kebijaksanaan..



Gambar 2.19. Warna Coklat

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Coklat adalah warna bumi, memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Namun selain itu, coklat juga memberikan kesan ‘sophisticated’ karena dekat dengan

warna emas. Dapat di bayangkan kesan ‘mahal’ desain dengan kombinasi warna hitam dan coklat muda.



Gambar 2.20. Warna Oranye

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

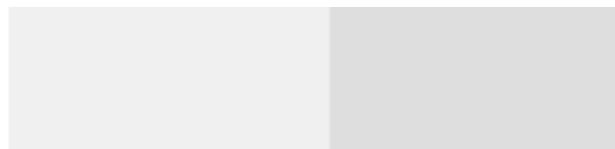
Oranye adalah hasil peleburan merah dan kuning, sehingga efek yang di hasilkan masih tetap sama, yaitu ‘kuat’ dan ‘hangat’. Dari sisi psikologis sebenarnya warna oranye memberikan kesan tidak nyaman, dan sedikit gaduh.



Gambar 2.21. Warna Merah Muda

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Merah muda adalah warna yang feminin, kalau menggunakan warna ini pasti kamu berurusan dengan sesuatu yang bersifat kewanitaan. Efek cinta romantis juga bisa timbul dari warna merah muda ini, agak sedikit berbeda dengan warna merah yang lebih menggambarkan ‘gairah yang berani’.



Gambar 2.22. Warna Putih

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Putih adalah warna yang murni, tidak ada campuran apapun. Makanya sering di anggap sebagai warna yang menimbulkan efek suci dan bersih.



Gambar 2.23. Warna Hitam

Sumber : Fang, Richard. <http://jurusgrafis.com/artikel/psikologi-warna-desain-grafis/>

Hitam adalah warna yang gelap, suram, menakutkan tetapi elegan.

2.1.5.2. Alat yang Digunakan

- a. Gambar dengan pewarnaan menggunakan cat minyak.
- b. Gambar dengan pewarnaan menggunakan cat air.
- c. Gambar dengan pewarnaan menggunakan cat air dan arsir bolpen.
- d. Gambar dengan pewarnaan menggunakan pensil warna.
- e. Gambar dengan pewarnaan menggunakan cat poster.
- f. Gambar dengan teknik manual dan komputer.

2.1.5.3. Narasi

Biasanya digunakan untuk menerangkan tentang waktu, tempat, dan situasi. (Wikipedia par.1).

2.1.5.4. Tokoh

Tokoh adalah para pemeran yang terdapat dalam suatu cerita. dalam buku cerita bergambar, tokoh akan menjadi pusat perhatian pembaca karena cerita akan bergulir di seputar tokoh. Ada beberapa macam tokoh :

- a. Protagonis :

Tokoh yang menjadi sentral cerita. Ada dua macam protagonis, yaitu protagonis pemeran utama dan protagonis pemeran pembantu. Hali ini disebabkan karena seperti halnya manusia dalam kehidupan nyata, seorang tokoh digambarkan memiliki interaksi dengan orang lain. Protagonis pembantu biasanya adalah teman dari pemeran utama. (Wikipedia par.1).

b. Antagonis :

Merupakan tokoh yang menjadi rival atau tandingan dari pemeran utama. Tokoh antagonis biasanya menimbulkan konflik bagi pemeran utama dan atau pemeran pembantu, yang kadang kala menjadi sumber cerita.

c. Pemeran Utama :

Digunakan untuk menyebut tokoh-tokoh yang berperan aktif dalam sebuah cerita.

d. Figuran :

Digunakan untuk menyebut tokoh-tokoh yang tidak berperan besar. Misalnya orang-orang di sekitar tokoh utama ada ditengah kota. Figuran tidak memberikan sumbangan besar bagi cerita, namun tetap ada untuk mendukung suasana atau jalan cerita.

2.1.5.5. Efek

Merupakan kesan yang digambarkan untuk menekankan penggambaran emosi, karakter, suasana, dan gerak dari tokoh dalam buku cerita bergambar.

Ada dua macam efek, yaitu efek tulisan dan efek gambar .

a. Efek tulisan : ditampilkan dalam bentuk tulisan, menyatakan bunyi-bunyi tertentu. Menggunakan berbagai macam font untuk menyesuaikan tulisan dengan bunyi yang diwakili.

b. Efek Gambar : efek yang diaplikasikan dalam gambar untuk penyampaian cerita dalam cerita. Efek ini dapat dikenakan pada tokoh atau pada latar belakang. Walaupun gambar sama, efek yang berbeda dapat menghasilkan suasana yang berbeda.

2.1.5.6. Latar Belakang

Latar belakang berkaitan erat dengan tema cerita. Latar belakang harus mampu menggambarkan suasana atau keadaan di sekitar tokoh sekaligus mendukung cerita. (Wikipedia par.1).

2.1.6. Kategori Teknik Cara Pembuatan Buku Cerita Bergambar

Berdasarkan teknik, beberapa teknik yang biasanya digunakan dalam gambar ilustrasi. Beberapa teknik tersebut antara lain dengan menggosok bagian yang diarsir dengan menggunakan jari tangan, atau media lainnya seperti tissue, dengan mengarsir, mengecat dengan teknik *wet on wet*, *wet on dry*, *dry on dry*, *dry brush*, *dry point*, *glazing*, *mingling*, teknik ciprat, dan lain-lain. Setiap teknik tersebut memiliki karakter dan sifat masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya. (wedacanvas Par.1).



Gambar 2.24. Teknik *wet on wet*

Sumber : <http://www.wetcanvas.com/Articles2/47691/556/>



Gambar 2.25. Teknik *wet on dry*

Sumber : <http://www.wetcanvas.com/Articles2/47691/556/>



Gambar 2.26. Teknik *dry on dry*

Sumber : <http://www.wetcanvas.com/Articles2/47691/556/>



Gambar 2.27. Teknik *dry point*

Sumber : <http://darimimpikepena.blogspot.com/2011/06/grafis-3-dry-point.html>



Gambar 2.28. Teknik *Glazing*

Sumber : <http://www.wetcanvas.com/Articles2/47691/556/page3.php>



Gambar 2.29. Teknik *mingling*

Sumber :<http://www.wetcanvas.com/Articles2/47691/556/page3.php>

Pada teknik di atas, alat yang digunakan adalah cat air yang disapukan pada permukaan kertas yang sebelumnya sudah dibasahi air. Teknik tersebut memberikan tantangan tersendiri, karena memerlukan dan membutuhkan kecepatan tersendiri dalam menguas agar cat dapat meresap dan warna bercampur dengan baik.

2.1.7. Kriteria Buku Cerita Bergambar Yang Baik

2.1.7.1. Teknik Menggambar

Gambar dengan teknik yang baik adalah syarat mutlak, karena keunikan cergam terletak pada bahasa gambarnya. Diperlukan juga ketajaman pandang dan memilih subjek atau karakter yang pas. Selanjutnya, teknik *paneling* yang mengantarkan alur cerita. Urutan tiap adegan jangan sampai membingungkan pembaca, dan urutan gambar yang dimunculkan harus bisa memainkan emosi pembaca. (beecomics par.3).

2.1.7.2. Plot Cerita

Plot adalah istilah sastra didefinisikan sebagai peristiwa yang membentuk cerita, terutama karena mereka berhubungan satu sama lain dalam pola, secara berurutan, melalui sebab dan akibat, atau secara kebetulan. Satu umumnya tertarik pada seberapa baik pola peristiwa menyelesaikan beberapa efek artistik atau emosional. Sebuah plot, rumit rumit disebut keruwetan, tetapi bahkan laporan

seederhana plot dapat mencakup beberapa kesimpulan.(beecomics par.4).

Titik klimaks adalah titik balik dari cerita, di mana karakter utama membuat keputusan besar tunggal yang mendefinisikan hasil dari cerita mereka dan siapa mereka sebagai pribadi. Tahap dramatis yang Freytag disebut 'klimaks' adalah yang ketiga dari lima tahap, yang menempati bagian tengah cerita, dan yang berisi titik klimaks. Dengan demikian "klimaks" bisa merujuk ke titik klimaks atau fase ketiga drama.

Awal fase ini ditandai dengan protagonis akhirnya setelah dibersihkan hambatan awal dan siap untuk terlibat dengan musuh. Biasanya, memasuki fase ini, baik protagonis dan antagonis telah rencana untuk menang melawan yang lain. Sekarang untuk pertama kalinya kami melihat mereka melawan satu sama lain secara langsung atau hampir langsung, konflik.

Hasil perjuangan ini dengan karakter tidak benar-benar menang, atau kalah, terhadap yang lain. Biasanya, rencana masing-masing karakter adalah sebagian berhasil, dan sebagian digagalkan oleh musuh mereka. Yang unik tentang perjuangan sentral antara dua karakter protagonis adalah bahwa membuat keputusan yang menunjukkan kepada kita kualitas moralnya, dan akhirnya menentukan nasibnya. Dalam tragedi, protagonis di sini membuat keputusan yang buruk, yang salah perhitungan dan penampilan cacat tragis. Puncaknya sering mengandung banyak tindakan dalam cerita, misalnya, pertempuran yang menentukan.

Cerita punya peran yang tak kalah penting dari gambar. Tema cerita harus mengandung pesan yang kuat. Cerita juga sebaiknya yang mudah dimengerti dan sederhana, agar proses ilustrasinya bisa dikembangkan lebih jelas, untuk menghindari keruwetan plot. Jangan membuat cerita yang sulit dimengerti, karena fungsi cergam untuk menghibur pembacanya. Cerita yang laris umumnya yang dekat dengan keseharian atau kenyataan. Rahasia ini juga yang menjadi kekuatan manga. Dan jangan membuat kisah keseharian, tapi ceritanya tak masuk logika atau mengada-ada.

2.1.7.3. Noveltry atau Kebaruan

Cerita bergambar juga cerminan suatu zaman artinya, cerita maupun gambar harus disesuaikan dengan yang tengah disukai pasar saat itu. Contohnya, cerita bergambar yang menampilkan artis. (beecomics par.5).

2.1.7.4. Keluasan Orientasi

Ciptakan karya yang bersifat universal dan tidak mengandung isu sensitif misal: sara, ras, menyudutkan kelompok tertentu, sehingga bisa diterima semua orang. (beecomics par.6).

2.1.7.5. Kedalaman Observasi

Cergamis diharapkan tidak menutup diri dari segala perkembangan dan situasi yang terjadi disekitarnya, agar khazanah pengetahuan bertambah. Hal ini bisa dilakukan melalui membaca buku, menonton film, atau diskusi dengan melakukan riset dan observasi. (beecomics par.7).

2.1.7.6. Profesionalisme

Penataan proses *management* juga perlu diperhatikan Karena membuat komik selalu dibatasi waktu atau deadline, urusan administrasi dan suasana hati atau mood. Cergamis yang profesional harus bisa mengatur dengan baik 3 hal tersebut, terutama masalah disiplin waktu. (beecomics par.8).

2.1.7.7. Good Personality

Cergamis harus terbuka bagi masukan ataupun kritik, dan bersedia mengevaluasi diri. Karena walau bagaimanapun, cerita bergambar dibuat bukan untuk di nikmati sendiri, tapi untuk dinikmati orang banyak. (beecomics par.9).

2.1.8. Prosedur Proses Perancangan Buku Cerita Bergambar

Proses perancangan buku cerita bergambar dimulai dengan pembuatan sketsa yang merupakan pengembangan dari sinopsis menjadi storyline. Selanjutnya, dikembangkan kembali menjadi storyboard yang terdiri dari dialog dan visualisasi, merupakan jalan cerita dari masing-masing informasi yang ingin disampaikan.

Setelah proses sketsa yang sebelumnya telah dilakukan studi terlebih dahulu, selanjutnya adalah dilakukan proses *scanning* dengan menggunakan media *scanner*. Seluruh sketsa kemudian discan dan diedit untuk membersihkan tekstur sketsa yang kotor dan dilakukan proses pengkoreksian warna jika hasil scan gelap yaitu menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*.

Selanjutnya sketsa-sketsa tersebut mengalami proses *tracing* dan dilakukan pewarnaan dengan proses digital juga dengan menggunakan *software* yang sama. Didalam proses pewarnaan, menggunakan *outline* pada gambar hal ini bertujuan untuk mempertegas garis yang juga bertujuan untuk memberi batas antara *flip up* yang akan digunakan. Selanjutnya *file* yang telah selesai diedit atau *editing* siap untuk di cetak.

2.2. Tinjauan Buku Cerita Bergambar Yang Akan Dirancang

2.2.1. Tinjauan Dari Segi Ide dan Tema Cerita

Tema cerita dalam buku cerita bergambar ini adalah tentang cara-cara mendapatkan uang dengan kreatifitas anak-anak dan uang yang diperoleh dapat ditabung, dan juga belajar untuk menggunakan uang secara bijak.

2.2.2. Tinjauan Dari Aspek Dasar Filosofis

Maksud dari pembuatan buku cerita bergambar ini adalah sebagai media untuk membantu anak-anak mengembangkan kreatifitas mereka dan mengajak anak-anak untuk lebih bijak menggunakan uang. Dengan begitu anak-anak juga dapat mengerti bagaimana cara mendapatkan uang dengan hasil kreasi mereka sendiri hingga anak-anak juga dapat membantu orang tua.

2.2.3. Tinjauan Faktor Eksternal atau Faktor Sosial

2.2.3.1. Aspek Sosial Ekonomi

Perekonomian masyarakat menengah ke bawah dapat dikatakan sulit untuk memperoleh uang maka dengan adanya buku cerita bergambar ini dapat membantu memberikan semangat berwirausaha dan menabung sehingga anak-anak dapat membantu meringankan pengeluaran dari orang tua. Sehingga orang tua pun dapat terbantu sedangkan anak-anak dapat belajar tentang mengelola uang.

2.2.3.2. Aspek Sosial Lingkungan

Buku cerita bergambar ini dapat membantu masyarakat terutama anak-anak dari golongan menengah kebawah untuk mendapatkan uang dengan kreatifitas mereka sendiri. Bahan-bahan di lingkungan sekitar yang sudah di buang dapat dikreasikan dan menjadi hal yang berguna untuk orang lain dan untuk diri sendiri. Sehingga secara tidak langsung mengurangi sampah di lingkungan sekitar.

2.2.4. Tinjauan Fungsi dan Peranan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media untuk Menyampaikan Pesan

Fungsi buku cerita bergambar ini untuk membangkitkan kreatifitas anak-anak dalam memproduksi atau melakukan sesuatu yang berguna untuk mereka dengan menggunakan bahan yang ada, juga mengajak anak untuk dapat mendapatkan uang, mengelola uang, menabung dan hemat.

2.3. Tinjauan Buku Cerita Bergambar Pesaing

2.3.1. Tinjauan Aspek Bentuk

Buku cerita bergambar yang banyak beredar kebanyakan memiliki ketebalan yang cukup tebal, pada cover dibuat hardcover atau softcover. Untuk isi buku menggunakan kertas *art paper* dan *full color*. Untuk buku cerita bergambar yang berisi dongeng atau cerita rakyat lebih dominan pada teks, sedangkan untuk buku cerita bergambar edukasi lebih dominan pada gambar.

2.3.2. Tinjauan Aspek Ide Cerita

Buku cerita bergambar yang banyak beredar berisi tentang dongeng atau cerita rakyat yang populer di jaman dahulu. Dongeng dan cerita rakyat yang diceritakan memberi banyak pesan moral untuk anak-anak di akhir cerita.

2.3.3. Tinjauan Aspek Visual

Visualisasi yang diberikan nuku cerita bergambar pada tiap halaman diberikan gambar atau visualisasi yang mewakili isi cerita hingga anak-anak dapat lebih mudah mengerti situasi dalam cerita dan mengerti rupa karakter yang di ceritakan. Font yang digunakan cukup besar sehingga mempermudah anak-anak untuk membaca sendiri. Dan mata anak-anak tidak cepat lelah saat membaca.

2.3.4. Tinjauan Aspek *Content-Massage*

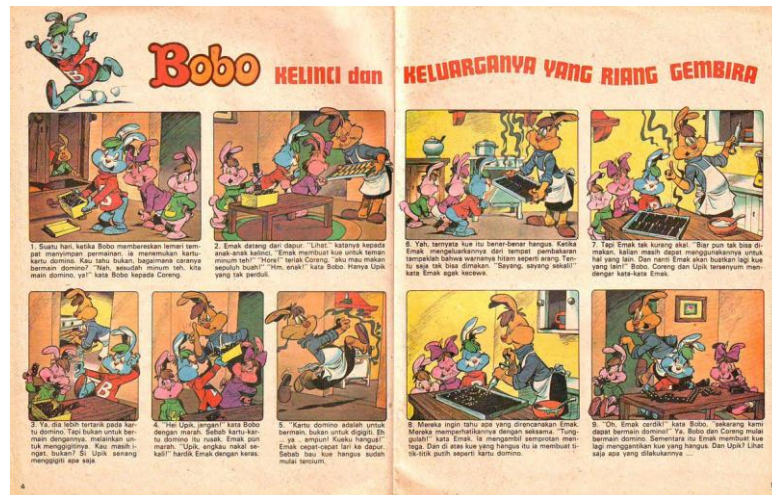
Buku cerita bergambar yang banyak beredar memberikan pesan moral yang dapat diambil dari kisah dongeng atau cerita rakyat yang ada. Pesan moral yang banyak ditemukan adalah agar anak-anak menjadi lebih baik, menuruti orangtua, sayang pada orang tua, belajar dari kesalahan, dan hal-hal positif lainnya.

2.3.5. Data Visual



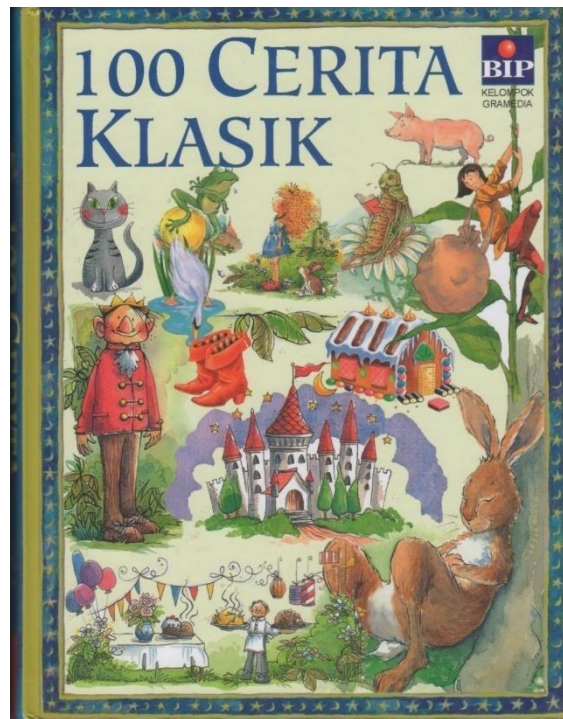
Gambar 2.30. Bona, Gajah kecil berbelalai panjang

Sumber : http://koleksikertasdjaeol.blogspot.com/2011/02/bobo_04.html



Gambar 2.31. Bobo

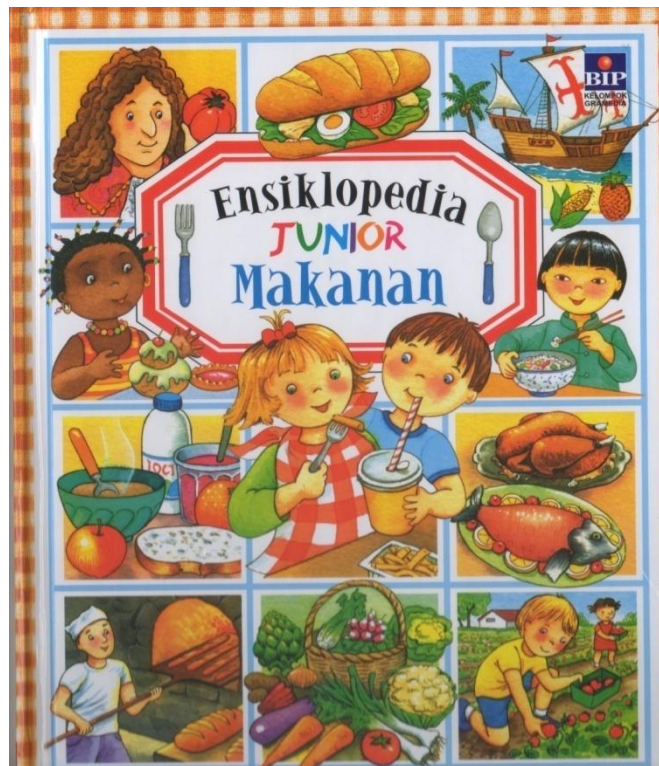
Sumber : http://koleksikertasdjadoel.blogspot.com/2011/02/bobo_04.html



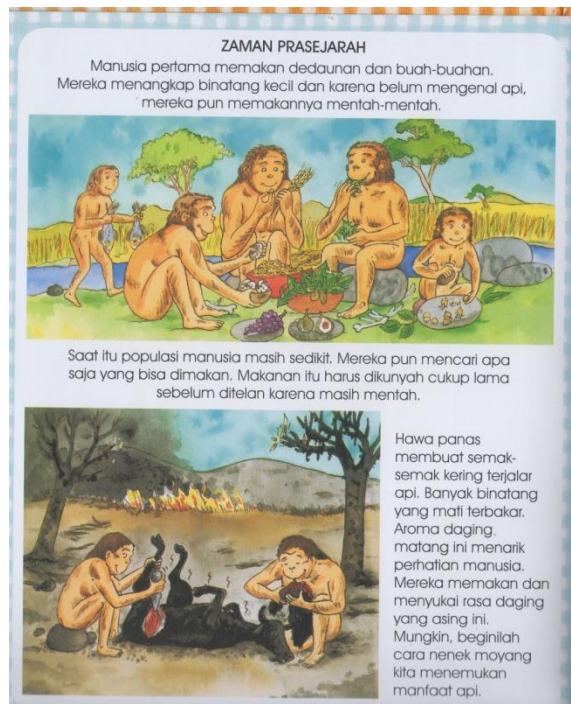
Gambar 2.32. 100 Cerita Klasik



Gambar 2.33. Isi buku 100 Cerita Klasik



Gambar 2.34. Ensiklopedia Junior edisi Makanan



Gambar 2.35. Isi buku Ensiklopedia Junior edisi Makanan



Gambar 2.36. Isi buku Ensiklopedia Junior edisi Makanan

2.4. Analisis Data Lapangan

2.4.1. Analisis Profil Pembaca

Anak-anak usia 9 sampai 12 tahun mulai menunjukkan kecenderungan sikap dan kegemaran. Untuk memilihkan buku bagi mereka, kita perlu mempertimbangkan karakter si anak, bila perlu kita dapat menanyakan apa yang mereka sukai secara langsung. Buku-buku informatif atau novel dengan jenis minat tertentu, seperti horror, petualangan, fantasi, fiksi ilmiah, detektif atau humor, sangat mereka sukai.

Hasil wawancara Sekolah Cita Hati

Kepala sekolah : Jenny Kristanto

M : Apakah perlu diadakannya kurikulum wirausaha pada anak sekolah dasar?

N : Perlu, agar mulai secepat awal siswa-siswi ini dapat mengerti bagaimana berwirausaha yang baik, tanpa harus bergantung dengan uang yang diberi oleh orang tua. Bisa mencari uang sendiri dan belajar bagaimana cara mendapatkan penghasilan dengan cara berwirausaha atau berjualan.

M : Bagaimana cara siswa-siswi mendapatkan pelajaran berwirausaha di sekolah?

N : Siswa-siswi diajarkan berwirausaha melalui mata pelajaran kerajinan tangan dan kesenian, dimana mereka tidak hanya tahu untuk membuat suatu karya tetapi mereka dapat belajar menjual karya-karyanya.

M : Aktifitas apa yang dilakukan dari program kewirausahaan ini?

N : Sekolah Cita Hati membuat program bazar yang mengundang orang tua murid untuk datang dan turut berpartisipasi dalam acara bazar sekolah. Orang tua muridlah yang menjadi konsumen atau pembeli hasil karya siswa-siswi.

M : Mulai dari kelas berapa pelajaran wirausaha ini diajarkan?

N : Pelajaran ini mulai diajarkan dalam kurikulum untuk anak kelas 4 sampai 6 SD, tapi untuk sementara ini baru dilaksanakan bazar untuk kelas 5 saja. Karena kelas 6

sudah harus fokus pada ujian kelulusan dan kelas 4 masih diajarkan dasar-dasar dari kerajinan tangan yang baik agar dapat dijual.

M : Apa saja yang dijual oleh siswa-siswi?

N : Kami cenderung mengajarkan kepada anak-anak untuk membuat hasil kerajinan tangan dari bahan bekas seperti aqua gelas yang dapat dijadikan hiasan tembok, tudung saji. Sedotan menjadi anyaman taplak meja, dll.

M : Berapa harga dari barang-barang yang dijual?

N : harganya bervariasi, mulai dari Rp 5.000 sampai Rp 20.000 (paling mahal)

Hasil wawancara Sekolah Ciputra

Kepala sekolah : Bpk Samuel

M : Apakah perlu diadakannya kurikulum wirausaha pada anak sekolah dasar?

N : Perlu, pendidikan kewirausahaan ini bertujuan untuk mendorong murid lebih kreatif, semangat inisiatif dan berkontribusi terhadap perkembangan sikap kewirausahaan. Ini akan berguna dalam hidup murid dalam setiap kegiatan kerja.

M : Bagaimana cara siswa-siswi mendapatkan pelajaran berwirausaha di sekolah?

N : Pelajarannya akan diberi melalui pelajaran kerajinan tangan. Kami juga memberi pengetahuan dasar bisnis dan keakrasan keuangan melalui kontrak dengan dunia bisnis, murid akan dapat lebih memahami tentang peranan pengusaha di masyarakat.

M : Aktifitas apa yang dilakukan dari program kewiausahaan ini?

N : Aktifitas yang dilakukan termaksud bekerja pada proyek bisnis kecil, presentasi dari kasus sederhana dan kunjungna ke perusahaan lokal.

M : Mulai dari kelas berapa pelajaran wirausaha ini diajarkan?

N : Untuk sekolah Ciputra secara luas, kurikulum enterprise ini sudah ada dari TK

hingga SMP. Untuk SD sendiri, kurikulum ini kami masukan dari kelas 1 sampai kelas 6.

2.4.2. Analisis Kelemahan dan Kelebihan

Kelemahan : Anak-anak akan lebih fokus pada gambar yang ada sehingga teks cerita tidak dihiraukan oleh anak-anak.

Kelebihan : Buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak untuk dapat memberikan informasi, pengetahuan, membina dan memupuk semangat berwirausaha dan menabung. Buku cerita bergambar ini akan memberikan pelajaran yang membangkitkan kreatifitas mereka sendiri untuk dikembangkan dan menghasilkan uang yang dapat mereka tabung.

2.4.3. Analisis Prediksi Dampak Positif

Dampak positif yang dapat diberikan buku cerita bergambar pada anak-anak adalah anak mudah memahami apa yang diceritakan dengan melihat gambar yang terdapat pada buku dan anak juga dapat mempraktekkan apa yang mereka pelajari dari yang mereka baca. Sehingga anak-anak dapat mengembangkan kreatifitas mereka dalam kehidupan sehari-hari yang tentu memberikan nilai positif bagi mereka.

2.5. Simpulan

Di Indonesia banyak masyarakat dari golongan ekonomi menengah ke bawah untuk mendapatkan uang akan cukup sulit, sehingga anak-anak juga diberikan uang jajan terbatas dan pada umumnya tidak ada uang yang dapat disisakan untuk ditabung. Anak-anak di Indonesia juga tidak diajarkan untuk berwirausaha sehingga ketika lulus dari sekolah mereka tidak dapat berusaha membuat lowongan kerja sendiri tetapi mencari pekerjaan sedangkan lowongan pekerjaan di Indonesia semakin sedikit dan untuk mendapatkan pekerjaan dibutuhkan kemampuan yang tinggi dan gelar.

Buku cerita bergambar di Indonesia sudah ada sejak dulu. Buku cerita bergambar di Indonesia banyak bercerita tentang pahlawan pembela kebenaran terutama

mengisahkan tentang perjuangan pahlawan-pahlawan negara, setelah itu buku cerita bergambar berkembang aneka genre buku cerita bergambar bermunculan, mulai dari buku cerita bergambar roman, fiksi ilmiah, horor, atau cerita detektif. Setelah itu buku cerita bergambar mulai mengikuti buku cerita bergambar terjemahan.

Di Indonesia saat ini mulai bermunculan buku cerita bergambar untuk anak-anak mengenai dongeng-dongeng dari berbagai negara yang paling terkenal dan tentang edukasi yang memberikan pengetahuan-pengetahuan melalui cerita bergambar. Buku cerita bergambar yang beredar sekarang ini berisi tentang hal-hal yang ada di sekitar lingkungan anak-anak, akan tetapi di Indonesia belum terdapat buku cerita bergambar yang mengajarkan anak-anak untuk berwirausaha sejak dini dan membangkitkan keinginan anak untuk menabung.

2.6. Usulan Pemecahan Masalah

Anak-anak perlu untuk diperkenalkan dan diajarkan kewirausahaan sejak dini dikarenakan kondisi ekonomi di Indonesia sulit untuk anak-anak yang tidak memiliki gelar atau yang tidak menyelesaikan sekolahnya sampai ke perguruan tinggi akan sulit untuk mendapatkan pekerjaan sehingga pengangguran di Indonesia makin bertambah. Setelah anak-anak mengerti apa itu wirausaha perlu juga diperkenalkan dan diajarkan menabung sehingga hasil jeripayah anak-anak nantinya tidak terbuang sia-sia dan dapat membuahkan hasil yang lebih baik dikemudian hari.

Pengembangan genre buku cerita bergambar di Indonesia makin banyak terutama buku tentang dongeng dari berbagai negara dan tentang pelajaran. Macam-macam buku pelajaran untuk anak juga beragam dengan model atau cara gambaran yang berbeda-beda dan pengetahuan yang diberikan juga beragam. Buku cerita bergambar tentang pengetahuan yang beredar saat ini adalah pengetahuan tentang yang ada di lingkungan sekitar anak-anak misalnya tentang pelajaran sekolah.

Buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak untuk lebih cepat memahami pelajaran dan juga lebih kreatif untuk mengerjakan sesuatu, dengan adanya buku cerita bergambar ini akan menambah koleksi buku cerita bergambar di Indonesia dan juga membantu anak-anak untuk lebih kreatif untuk mendapatkan uang dengan cara yang

kreatif. Saat ini koleksi buku cerita bergambar di Indonesia belum ada yang menceritakan dan mengajak anak-anak untuk berwirausaha dan menabung sejak dini. Dengan adanya buku cerita bergambar ini akan menambah koleksi buku cerita bergambar di Indonesia juga menambah buku cerita bergambar yang membimbing anak-anak untuk memiliki keinginan untuk berwirausaha dan menabung sejak dini.