

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI MENGENAI BAHAYA PENGUNAAN PONSEL SECARA BERLEBIHAN BAGI ANAK USIA 9 – 11 TAHUN

Fahmi Ahmad Haikal ¹, Sri Retnoningsih ²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi
Nasional Bandung

E-mail: fahmi.ahmad@mhs.itenas.ac.id , enodkv@itenas.ac.id

Abstrak

Penggunaan ponsel tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa hingga remaja saja, kini ponsel juga digunakan oleh anak – anak sebagai alat komunikasi di kehidupan sehari – harinya. Wajar saja bila ponsel digunakan untuk komunikasi dengan orang di jarak yang cukup jauh, akan tetapi anak – anak seringkali menggunakan ponsel untuk kesenangan pribadinya saja. Alih-alih memanfaatkan ponsel sebagai kebutuhan belajar ataupun membuka wawasan melalui media internet, anak lebih cenderung menggunakannya untuk bermain permainan dan juga sosial media. Hal tersebut tentu akan membahayakan Kesehatan fisik dan juga mental bagi anak serta kurangnya interaksi sosial dengan orang disekitarnya, selain itu dari penggunaan ponsel tersebut dapat membuat perubahan buruk yang signifikan bagi anak di masa mendatang. Maka dari itu dibutuhkan media yaitu buku ilustrasi yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget, serta dapat meningkatkan literasi dalam hal membaca, informasi tentang bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan bagi anak yang akan dikemas dengan sangat menarik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, studi kasus dan studi literatur. Perancangan buku ilustrasi bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan bagi anak ini bertujuan untuk mengedukasi anak agar lebih mengetahui apa saja dampak negatif yang ditimbulkan bila menggunakan ponsel secara berlebihan dan juga agar kedepannya anak dapat menggunakan ponsel dengan bijak.

Kata Kunci: Ponsel, Orang tua, Kesehatan mental, Interaksi sosial, Buku Ilustrasi

Abstract

The use of mobile phones is no longer limited to adults and teenagers; children now also use phones as a means of communication in their daily lives. While it is understandable for phones to be used for communication over long distances, children often use them for personal entertainment. Instead of using phones for educational purposes or expanding their knowledge through the internet, children tend to play games and engage on social media. This behavior can harm their physical and mental health and reduce social interaction with those around them, potentially leading to significant negative changes in their future. Therefore, there is a need for an illustrated book to divert children's attention from gadgets and enhance their reading literacy, providing information on the dangers of excessive phone use in an engaging way. This study employs a qualitative method, collecting data through interviews, case studies, and literature reviews. The design of this illustrated book aims to educate children about the negative impacts of excessive phone use and encourage them to use phones wisely in the future.

Keywords: Cell phones, Parents, Mental health, Social interaction, Illustrated Books

1. Pendahuluan

Penggunaan ponsel tidak lagi dibatasi oleh usia, mulai dari generasi tua hingga anak-anak, semuanya telah terbiasa dengan teknologi ini. Namun, remaja dan dewasa memiliki pemahaman yang lebih matang dalam memanfaatkannya secara efektif, sementara anak-anak cenderung menggunakan ponsel untuk kesenangan pribadi seperti bermain game atau berinteraksi di media sosial. Penggunaan ponsel yang berlebihan dapat berdampak negatif pada anak jika tidak ditangani dengan cepat. Kurangnya pengawasan orang tua, perhatian dari guru atau individu terdekat, dan edukasi tentang risiko

penggunaan ponsel yang berlebihan merupakan faktor-faktor yang menyebabkan anak mulai kecanduan terhadap ponsel. Dalam sehari anak biasa menggunakan ponsel 7 – 8 jam yang tentunya sudah termasuk dalam penggunaan yang berlebihan, bila tidak ada penanganan lebih lanjut, hal ini dapat menyebabkan gangguan fisik pada mata, kekakuan pada tangan karena terlalu banyak menggenggam ponsel serta kekakuan pada pundak dan dapat mempengaruhi bentuk postur tubuh. Perancangan video animasi yang menyampaikan informasi tentang bahaya penggunaan ponsel bagi anak belum optimal karena masih banyak anak-anak yang terpaku pada perangkat mereka. Begitu juga, perancangan board game yang bertujuan untuk menyadarkan bahaya radiasi ponsel pada anak juga kurang efektif karena beberapa anak kesulitan memahami konsep atau mekanisme permainan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah menciptakan kondisi di mana anak-anak dapat mengurangi penggunaan ponsel, terutama dalam hal bermain game dan berinteraksi di media sosial, serta mengurangi dampak negatif dari penggunaan ponsel yang berlebihan. Adapun untuk tujuan jangka panjang, anak-anak dapat menjalani kehidupan sesuai dengan tahap perkembangan mereka dengan lebih efisien.

1.1 Smartphone

Smartphone merupakan evolusi terbaru dari teknologi telepon nirkabel. Dengan smartphone, seseorang dapat melakukan berbagai bentuk komunikasi seperti pada telepon biasa, seperti melakukan panggilan suara, mengirim pesan teks, pesan multimedia, dan menggunakan layanan data. Menurut Thoha (dalam Pratiwi & Sukma, 2013), komunikasi interpersonal yang berorientasi pada perilaku menekankan pada proses pengiriman informasi dari satu individu ke individu lainnya. (Gustian Sobry, 2017)

1.2 Keluarga dan Orang tua

Keluarga memegang peran yang sangat penting dalam proses pendidikan dan pembentukan perilaku anak sesuai dengan nilai-nilai karakter yang berlaku dalam Masyarakat. Pendidikan keluarga, khususnya untuk anak-anak yang berusia antara 0 hingga 12 tahun, memerlukan kontribusi besar dari orang tua. Mereka perlu memberikan arahan, bimbingan, dan tuntunan agar anak dapat mengembangkan kepribadian yang seimbang dan sesuai dengan nilai-nilai kehidupan. (Irmalia, n.d.)

1.3 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi adalah sebuah karya yang menggambarkan konten tertulis dengan menggunakan teknik visual seperti gambar, lukisan, foto, atau teknik lainnya yang menekankan hubungan antara gambar dan teks yang dimaksud daripada aspek estetika semata. Ilustrasi dalam buku bertujuan untuk menjelaskan atau memperindah sebuah cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Harapannya, dengan adanya elemen visual, materi tulisan tersebut dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca. (Chandra, n.d.)

1.4 Dampak negatif ponsel

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dapat menghambat perkembangan sosial dan emosional mereka dengan menyebabkan mereka menjadi lebih tertutup, mengganggu pola tidur, mendorong perilaku menyendiri, meningkatkan risiko perilaku agresif, meredupkan kreativitas, dan meningkatkan potensi *cyberbullying*. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk membatasi waktu penggunaan gadget, mengawasi anak saat bermain, dan Menyusun jadwal waktu yang tepat. Peran orang tua sangat penting dalam hal ini untuk memastikan gadget tidak mengganggu perkembangan sosial anak. (dppkbpppa.pontianak, 2022)

1.5 Kesehatan Mental

Menurut buku “Mental Hygiene”, kesehatan mental melibatkan beberapa aspek. Pertama, melibatkan bagaimana seseorang berpikir, merasa, dan menjalani kehidupan sehari-hari mereka. Kedua, melibatkan cara seseorang melihat diri mereka sendiri dan orang lain. Dan ketiga, melibatkan kemampuan seseorang untuk mengevaluasi berbagai solusi alternatif dan mengambil keputusan terhadap situasi yang mereka hadapi (Yusuf, 2011). (Fakhriyani, n.d.)

1.6 Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan elemen kunci dalam semua aspek kehidupan sosial. Tanpa adanya interaksi sosial, kehidupan bersama tidak akan terjadi. Syarat utama bagi keberadaan aktivitas sosial adalah adanya interaksi sosial (Wulandari).

Interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis, yang melibatkan interaksi antar individu, antar kelompok, maupun antara individu dan kelompok. Interaksi ini dianggap penting karena seseorang akan kesulitan bertahan hidup jika tidak menjalin hubungan dengan individu lain. Ini merupakan landasan bagi proses sosial secara umum, yang disebut sebagai interaksi sosial. (Teknologi & Xiao, n.d.)

1.7 Visual Storytelling

Visual storytelling adalah metode narasi yang menggunakan media visual seperti video, fotografi, ilustrasi, infografis, dan animasi untuk mengkomunikasikan sebuah cerita. Contoh dari visual storytelling mencakup narasi yang disampaikan melalui pengalaman seseorang, penggunaan gambar yang disusun secara berdampingan untuk menyampaikan cerita, atau penggunaan visual yang membangkitkan respons emosional yang kuat untuk menginspirasi orang untuk mengambil tindakan tertentu. (Andrew, 2023)

1.8 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan representasi visual dari teks, yang dapat berupa gambar atau video. Ilustrasi memiliki tujuan untuk memberikan penjelasan yang lebih jelas terhadap teks dan menarik minat pembaca. Dalam beberapa konteks, ilustrasi digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu peristiwa. (Laudia, 2023)

1.9 Tujuan Perancangan

Menciptakan kondisi di mana anak-anak dapat mengurangi penggunaan ponsel, terutama dalam konteks bermain game dan berinteraksi dengan media sosial, serta mengurangi dampak negatif yang timbul dari intensitas penggunaan ponsel pada anak-anak. Diharapkan bahwa di masa mendatang, anak-anak dapat menjalani kehidupan sesuai dengan tahap perkembangan mereka dengan lebih optimal.

2. Metode/Proses Kreatif

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, Instrumen penelitian menggunakan metode wawancara melalui media platform *Whatsapp* terhadap Target Audiens yang dituju. Dikarenakan target audiens berusia anak – anak, pertanyaan wawancara ditujukan langsung kepada wali nya seperti orang tua ataupun kakak kandungnya sebagai saksi langsung terhadap aktivitas keseharian target audiens. Selanjutnya hasil wawancara akan ditinjau ulang serta dianalisis dengan berbagai artikel dan jurnal yang ada di Internet. Data hasil wawancara tersebut kemudian disusun dan dianalisis, menggabungkannya dengan literatur ilmiah yang ada di forum jurnal dan informasi yang ditemukan di internet. Setiap data yang terkumpul diidentifikasi secara rinci untuk memudahkan pengelolaan dan mencapai hasil analisis yang optimal.

3. Diskusi/Proses Desain

3.1 Analisis SWOT

Berikut beberapa faktor Internal dan Eksternal dengan menggunakan pendekatan analisis SWOT :

INTERNAL EKSTERNAL	Strenght - Anak cenderung ingin mengetahui banyak hal - Anak menyukai suatu hal yang menarik dan juga menyenangkan - Anak akan jauh lebih peduli terhadap apa yang berharga baginya - Anak mudah meniru terhadap orang-orang disekitarnya	Weakness - Anak mudah merasa bosan - Anak akan lebih memprioritaskan apa yang menurutnya menyenangkan - Anak terkadang sulit untuk diberi nasihat - Anak mudah bergantung pada suatu hal - Anak cenderung sulit mengatur waktunya dalam melakukan aktivitas - Anak senang bermain gadget dalam waktu yang lama
	Opportunity - Dukungan dari Lembaga yang terkait, seperti Diskominfo, dsb. - Orang tua yang mengingatkan kepada anaknya untuk membatasi penggunaan ponsel serta berhati-hati dalam menggunakan internet, karena banyaknya konten yang kurang pantas - Peranan ponsel di sekolah yang membantu anak untuk belajar	Strategi S + O Peranan orang tua dan juga guru di sekolah yang dapat membimbing anak untuk menggunakan ponsel dengan baik dan benar. Ditambah lagi dengan tersedianya fasilitas ponsel untuk belajar, anak yang mempunyai rasa keingintahuan dapat mengeksplorasi banyak pengetahuan melalui internet dan juga memudahkannya untuk belajar. Atau dengan perancangan buku ilustrasi yang membantu anak untuk lepas dari ponselnya dan juga memberitahu anak akan bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan, agar anak lebih waspada dan dapat menggunakan ponsel dengan lebih bijak
	Threat - Isi konten pada ponsel yang tidak pantas untuk usia anak-anak - Penggunaan ponsel yang berlebihan dapat membuat rasa ketergantungan, gangguan kesehatan mental, fisik, serta sikap acuh dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar - Radiasi pada ponsel yang tidak baik bagi kesehatan - Kakak yang sering bermain ponsel tanpa mengenal waktu - Ibu yang seringkali bermain sosial media	Strategi W + O Peran Orang tua membimbing anak secara bertahap dan perlahan bagaimana cara memanfaatkan waktu dengan baik, seperti membatasi penggunaan ponsel, walaupun anak sulit untuk diberi tahu, namun dengan secara perlahan, anak akan mulai membiasakan dirinya untuk membatasi penggunaan ponsel. Lalu peran guru disekolah, dapat mengajak muridnya untuk menggunakan fasilitas ponsel dengan baik dan benar melalui cara yang menyenangkan. Bisa juga dengan perancangan buku ilustrasi yang dapat di ceritakan kepada anak/muridnya tentang bahaya apa aja yang terjadi bila menggunakan ponsel secara berlebihan, dengan tampilan buku ilustrasi yang menarik, agar anak dapat mengikuti alur ceritanya dengan baik
	Strategi S + T Anak yang mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, dapat di didik dengan baik tentang bahaya apa saja yang terjadi bila sang anak menggunakan ponsel tersebut secara berlebihan, dan untuk membantu anak agar lepas dari ponselnya, perancangan buku ilustrasi menjadi Solusi utama agar anak mulai membaca/literasi dengan ilustrasinya yang menarik, anak dapat mengikuti alur cerita dengan baik.	Strategi W + T Perancangan buku ilustrasi dapat menjadi alat efektif dalam upaya pencegahan terhadap dampak negatif penggunaan ponsel yang berlebihan pada anak-anak, solusi agar anak lebih mengurangi intensitas bermain ponsel dan mulai bergerak untuk membaca buku, karena pada isi buku ilustrasi terdapat gambaran akan apa yang terjadi jika anak menggunakan ponsel tersebut secara berlebihan, seperti dimunculkannya penyakit - penyakit yang akan dialami, dan juga melalui pendekatan emosional terhadap anak agar lebih menyadari akan orang-orang disekitarnya yang jauh lebih berharga dibandingkan dengan ponsel itu sendiri, dan pada akhir panel cerita yang menggambarkan anak dapat menggunakan ponselnya dengan lebih bijak.

Gambar 1. Tabel Analisis SWOT

Sumber : Dokumen Pribadi

3.2 Problem Statement

Dalam situasi di mana anak enggan mendengarkan orang tuanya untuk membatasi penggunaan ponsel, anak cenderung menghabiskan waktu dengan eksplorasi internet dan bermain game yang tidak sesuai usianya. Kehadiran orang-orang di sekitarnya yang juga memiliki kebiasaan buruk membuatnya meniru perilaku tersebut. Akibatnya, anak berisiko mengalami dampak negatif dari penggunaan ponsel yang berlebihan di masa depan, termasuk gangguan mental dan fisik, ketergantungan pada ponsel, serta isolasi sosial. Kurangnya rasa kasih sayang dan kepedulian terhadap orang lain juga menjadi dampak yang mungkin terjadi. Tanpa upaya pencegahan yang tepat, anak akan terus menghadapi risiko yang serius terkait dengan penggunaan ponsel yang tidak terkendali.

3.3 Problem solution

Merancang buku ilustrasi tentang dampak negatif penggunaan ponsel secara berlebihan pada anak-anak dapat menarik perhatian anak untuk mulai memahami perjalanan seorang anak yang terpengaruh oleh penggunaan ponsel secara berlebihan dan tidak bijak. Dalam buku tersebut, dapat disisipkan pesan-pesan yang mengajak anak untuk lebih menghargai hubungan dengan orang-orang terdekatnya daripada terpaku pada ponsel. Melalui penggunaan buku ilustrasi, anak dapat menyadari pentingnya membatasi penggunaan ponsel dan menggunakan teknologi dengan bijak, serta mengembangkan rasa kasih sayang dan kepedulian terhadap orang-orang di sekitarnya.

3.4 Segmentasi Target Audiens

Segmentasi Target	Keterangan
Demografis	- Laki – laki dan Perempuan - Anak (9 - 11 tahun) - Pelajar Sekolah Dasar - Ekonomi menengah keatas

Geografis	Urban, dan sub urban, Indonesia
Psikografis	- Kepribadian: Tertutup, Tanggap, Rasa penasaran tinggi, Cepat mengingat suatu hal - Values : Belajar dari pengalaman - Attitude: Pendidikan - Interest: Seni dan Ilustrasi
Teknografis	Sosial Habits: Gadget/Ponsel, Pendekatan melalui sosial media seperti halnya Instagram & Tiktok (menggunakan metode video Storytelling dari buku ilustrasi)

Tabel 1 Segmentasi Target

3.5 Psikologi Anak

Tahap operasional konkret merupakan salah satu tahap dalam teori perkembangan kognitif yang dicetuskan oleh *Jean Piaget*. Umumnya, tahap ini terjadi pada rentang usia antara 7 hingga 11 tahun, dengan karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

Pemikiran Logis yang Terstruktur: Anak-anak mulai menggunakan pemikiran logis yang lebih terstruktur untuk memecahkan masalah. Mereka dapat melakukan operasi mental pada objek atau informasi secara konkret. Pemahaman Konservasi: Pada tahap ini, anak-anak dapat memahami bahwa sifat suatu objek tidak berubah meskipun bentuk atau tata letaknya berubah. Contohnya, mereka menyadari bahwa jumlah air tetap sama meskipun dituangkan ke dalam wadah yang berbeda.

Pemikiran tentang Urutan dan Hubungan: Anak-anak dapat memahami urutan peristiwa dan hubungan sebab-akibat yang lebih kompleks. Pemikiran Logis mengenai Kuantitas: Mereka mampu memahami konsep matematika yang lebih kompleks seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Penerapan Konsep Logika dalam Situasi Nyata: Kemampuan anak-anak untuk memahami konsep abstrak mulai berkembang, dan mereka dapat menerapkan pemikiran logis dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tahap operasional konkret adalah periode di mana anak-anak mulai memperoleh kemampuan pemikiran yang lebih kompleks dan terstruktur dalam memahami dunia di sekitar mereka.

3.6 Personifikasi Target Audiens

Daffa Naufal Manaf, Lelaki berusia 11 tahun Pelajar yang bersekolah di salah satu Sekolah Dasar di Kota Bandung. Di Usia nya yang hampir beranjak dewasa tentu sudah cukup banyak yang ia pelajari, Daffa mempunyai hobby seperti bermain Games, Bermain bola, dan juga menyukai sesuatu yang berhubungan dengan seni, salah satunya yaitu adalah Ilustrasi.

Selama ini ia sering menggunakan ponselnya dimanapun dan kapanpun tanpa mengenal waktu, Daffa dapat menggunakan ponsel hingga 7 – 8 jam, seperti menjadi kurang nafsu makan, sulit untuk di nasehati, seluruh kehidupannya sudah mulai bergantung terhadap ponselnya. Daffa seringkali bermain game online kompetitif dan juga terkadang bermain sosial media seperti Instagram dan juga terkadang Scrolling aplikasi TikTok disaat dirinya merasa jenuh dengan bermain games. Dari kebiasaan tersebut tentu akan membahayakan Kesehatan dan juga masa depannya. Di sisi lain, Daffa sangatlah pintar, cepat tanggap, mempunyai rasa penasaran yang tinggi dan mudah mengingat sesuatu, sedikit menyukai tantangan, terutama ketertarikannya terhadap dunia seni. Kepribadian serta keterampilannya tersebut, tentu akan membawanya ke masa depan yang cerah, bila terus diasah dan juga di tekuni

3.7 Target Insight

Need

Membutuhkan ketenangan, sesuatu yang dapat menghiburnya, sesuatu yang dapat berinteraksi dengannya maupun langsung ataupun tidak langsung.

Want

Tercapai kebahagiaannya, ingin mendapat apresiasi dari orang lain akan pencapaiannya, Ingin melakukan sesuatu dengan benar dan dapat menguasainya

Fear

Ketakutan akan berbuat kesalahan. Serta takut terlihat lemah dan ingin menjadi sempurna. Ketakutan akan tertinggal dari budaya/Trend (FOMO) dari orang-orang sekitar pun termasuk salah satunya

Dream

mendapat pengakuan dari orang-orang disekitarnya dari apa yang sudah ia kuasai serta ia capai, menjadi lebih unggul dan dapat melaksanakan segala sesuatu dengan benar, serta tentunya dapat terpenuhi segala kebahagiaannya

3.8 General Message

Memberikan edukasi terhadap anak – anak tentang bahaya penggunaan ponsel secara berlebihan melalui media Buku Ilustrasi yang unik dan menarik agar anak dapat mengetahui Dampak buruk yang ditimbulkan dari penggunaan ponsel yang berlebihan, serta menjadi lebih bijak dalam menggunakannya.

3.9 What To Say

Berdasarkan hasil dari beberapa data sebelumnya, maka munculah kata yang berupa persuasif sebagai berikut:

“Kelamaan bermain ponsel membuatmu kaku dan di jauhi orang – orang di sekitarmu”

Menekankan pada apa yang ditakutkan oleh audiens dan juga memberi gambaran tentang dampak apa saja yang ditimbulkan bila menggunakan ponsel secara berlebihan, melalui buku ilustrasi yang menceritakan tentang perjalanan seorang anak yang dekat dengan ponsel secara unik, menarik, dan juga mudah dipahami.

3.10 How To Say

Teknik yang akan digunakan dalam menyampaikan pesan berdasarkan perumusan *What To Say* yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

“Mengajak untuk mengikuti kisah perjalanan seorang anak yang dekat dengan ponsel dan seketika merubah dirinya menjadi lebih kaku lalu di akhiri dengan senyuman karena sang anak dapat menggunakan ponselnya dengan lebih bijak”

3.11 Model Komunikasi

THINK	FEEL		DO
ATTENTION	INTEREST	DESIRE	ACTION
Merancang sampul cover buku yang dapat menarik perhatian Target Audiens yang dituju	Penggambaran Ilustrasi yang menarik dan juga edukatif dari ke- hidupan seorang anak yang sudah dipengaruhi oleh ponsel	Memperdalam pengetahuan anak tentang apa saja dampak negatif yang di timbulkan jika menggunakan ponsel yang berlebihan	Pada jangka panjang, Anak akan lebih bijak dalam menggunakan ponsel

Tabel 2 Model Komunikasi

3.12 Creative Approach

Berdasarkan hasil analisis *insight*, penggunaan pendekatan Bahasa visual Personifikasi dan juga Hiperbola sangatlah cocok untuk digunakan. Personifikasi yang mempunyai arti benda mati yang seolah – olah hidup serta hiperbola yang di lebih - lebihkan, mampu menarik perhatian target audiens yang dituju yaitu adalah anak – anak. Mereka lebih menyukai hal yang unik serta terlihat menyenangkan. Dapat diartikan perpaduan antara Personifikasi dan juga Hiperbola sudah menjadi kombinasi yang tepat untuk memikat perhatian dan mudah dipahami oleh mereka.

3.13 Tone and Manner

Ilustrasi dari beberapa referensi dibawah memiliki suasana yang sedikit mencekam namun juga penuh warna. Dengan pendekatan visual yang mencekam dapat menciptakan suasana yang menyeramkan serta dipadukan dengan pewarnaan yang hangat serta colorful.



Gambar 2. Tone and Manner

Sumber: Korean drama series *Its Okay To Not Be Okay*

Penggunaan ilustrasi retro, mencekam serta colorful bertujuan untuk membuat anak dapat mengikuti alur cerita dengan baik dan juga dapat memahami betapa seramnya dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan ponsel yang berlebihan. Selain itu akan menyentuh hati mereka akan peran orang – orang terdekat yang jauh lebih penting dari ponsel itu sendiri.

3.14 Gaya Visual

Menggunakan gaya Digital painting yang menciptakan visual yang bertemakan Retro, Visual Retro yang dimaksud adalah gaya visual zaman dahulu namun masih termasuk kekinian. Menciptakan suatu gaya visual yang unik dan juga menarik perhatian. Karena pada dasarnya anak di usia 9 – 11 tahun tidak lagi berpacu pada warna yang berlebihan dan lebih kepada yang dirasa menarik oleh mereka. Maka dari

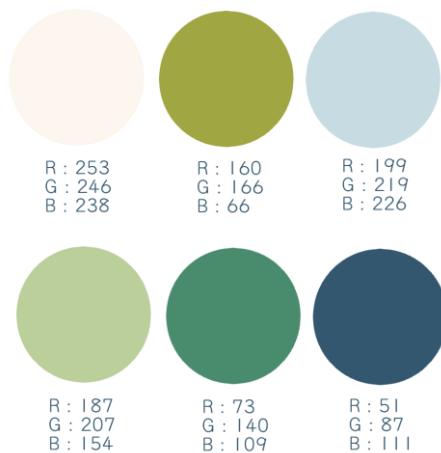
itu penggunaan gaya visual Digital painting yang di kombinasikan dengan tema Retro adalah pilihan yang tepat. Karena pewarnaannya yang sedikit kompleks, sederhana, dan juga menarik. Ditambah dengan membuat karakter utama yang masih anak – anak yang bertujuan agar cerita dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar 3. Tahapan sketsa hingga warna komprehensif
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Buku ilustrasi tentang bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan bagi anak akan lebih menonjolkan gambar daripada tulisan. Tulisan akan digunakan sebagai tambahan untuk memberikan detail narasi visual yang ingin disampaikan.

3.15 Warna



Gambar 4. Tone Warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.16 Tipografi

Berikut tipografi yang digunakan pada buku ilustrasi Kutukan Monster Ponsel.

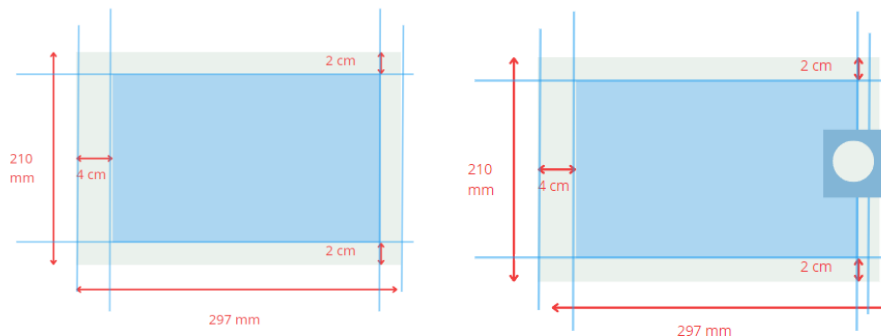
TYPEFACE 1		
HORROR HUSTLE For Cover book	Regular	THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG
	Bold	THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

	<i>Italic</i>	<i>THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG</i>
TYPEFACE 2		
GLORIA HALLELUJAH For Bodytext	Regular	The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog
	Bold	The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog
	<i>Italic</i>	<i>The Quick Brown Fox Jumps Over The Lazy Dog</i>

Tabel 3 Typeface

3.17 Layout

Tata letak yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi Kutukan Monster Ponsel yaitu gambar hamper mendominasi keseluruhan isi buku, text hanya ada pada bagian samping sebagai text narasi dari cerita yang akan disampaikan. Ukuran dan juga jaraknya sebagai berikut.



Gambar 5. Layout buku ilustrasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.18 Interaktif

Pada salah satu halaman buku, terdapat pertanyaan yang membuat audiens untuk memilih, dan pilihan tersebut yang menentukan perlunya membuka kancing pada sebelah kanan atau tidak (melompati beberapa halaman). Menggunakan alat kancing dan kain sebagai alat interaktif yang bertujuan agar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Serta pada akhir buku ilustrasi akan ada pertanyaan (Kuis) yang perlu untuk dijawab oleh audiens menggunakan alat tulis seperti spidol maker.

3.19 Referensi Visual



Gambar 6. Referensi

Sumber : Pinterest



Gambar 7. Referensi 2

Sumber : Korean Drama Series Its Okay To Not Be Okay

3.20 Hasil Karya

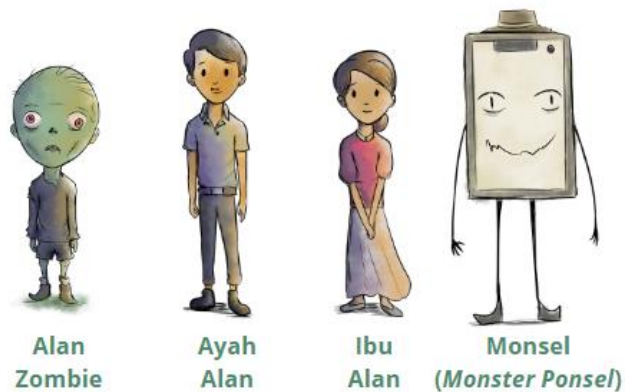


Alan

Ayunda

Bagas

Dimas



Alan
Zombie

Ayah
Alan

Ibu
Alan

Monsel
(Monster Ponsel)

Gambar 8. Desain Karakter

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 9. Desain Environment
Sumber : Dokumen Pribadi

3.21 Prototype



Gambar 10. Cover Depan Buku Ilustrasi
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 11. Cover Belakang Buku Ilustrasi
Sumber : Dokumen Pribadi

3.22 Halaman Penting





Gambar 12. Halaman Penting Isi Buku Ilustrasi
Sumber : Dokumen Pribadi

3.23 Merchandise



Gambar 13. Merchandise Stiker
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 14. Merchandise Pin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Poster



Gambar 15. Merchandise Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.24 Hasil test



Gambar 16. Foto penulis bersama target audiens yaitu anak – anak
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dalam perancangan ini, telah dilakukan uji coba langsung terhadap target audiens yang dituju, yaitu kepada dua anak bernama Azka dan juga Naufal. Menurut pendapat mereka terhadap hasil perancangan buku ilustrasi tersebut sangat menarik dan juga begitu unik pada bagian visualnya, mereka pun merasa sedikit ketakutan pada tokoh *zombie* yang digambarkan sebagai anak yang sudah terpengaruhi oleh ponsel, karena Azka dan juga Naufal sangat gemar sekali bermain ponsel hingga tidak mengenal waktu, setelah membaca buku ilustrasi tersebut, mereka menyadari bahwa menggunakan ponsel yang berlebihan tidaklah baik, dan mereka memutuskan untuk banyak bermain keluar Bersama dengan rekan-rekan sebayanya, untuk dari penilaian mereka sendiri, selain karna menarik dan juga menyentuh, buku ilustrasi tersebut sangatlah interaktif, karena ada terdapat kuis di akhir panel buku, dan mungkin untuk kekurangannya hanya pada bagian penutup kancing agar dibuat lebih menarik lagi. Diharapkan buku ilustrasi mengenai bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan ini, dapat membantu banyak Anak diluar sana yang masih menggunakan ponselnya secara berlebihan, mulai aktif membaca, serta lebih menghargai orang – orang disekitarnya.

4. Kesimpulan

Pada kajian ini, dapat di simpulkan bahwa perancangan buku Ilustrasi Bahaya penggunaan ponsel yang berlebihan bagi anak dengan judul Kutukan Monster Ponsel adalah sebagai upaya dalam pencegahan anak untuk dapat mengurangi intensitas bermain ponsel serta edukasi kepada mereka agar dapat menggunakan ponsel lebih bijak lagi. Buku ilustrasi ini bertujuan agar anak – anak dapat mengetahui dampak apa saja yang ditimbulkan dari penggunaan ponsel yang berlebihan selain itu juga terdapat pesan yang mampu menyentuh hati mereka agar lebih menyadari betapa pentingnya orang – orang disekitar yang masih menyayangi dan peduli terhadap mereka. Diharapkan kedepannya anak dapat lebih bijak menggunakan ponsel dan juga lebih menyayangi, peduli dan menghargai setiap kehadiran orang disekitarnya. Pada hasil test yang sudah dilakukan, anak setelah membaca buku ilustrasi tersebut, mereka mulai sedikit demi sedikit mengurangi intensitas bermain ponselnya, dan banyak bermain keluar rumah bersama dengan teman sebaya nya, lalu desain yang mencapai pada tujuan penelitian adalah dengan desain ilustrasi yang menarik dan juga informatif, membantu anak lebih mengingat apa yang mereka lihat dan informasi apa saja yang akan mereka dapatkan, menambah kesan dan memori pada otaknya.

5. Daftar Referensi

- Chandra, T. (n.d.). Perancangan Buku Ilustrasi Pencegahan Pikun Sejak Dini.
http://www.aktivasiotak.com/fungsi_otak.htm
- Fakhriyani, D. V. (n.d.). Kesehatan Mental. <https://www.researchgate.net/publication/348819060>
- Gustian Sobry, M. (2017). Peran Smartphone Terhadap Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia-JPGI*, 2(2).
- Irmalia, S. (n.d.). PERAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK USIA DINI. <http://ejournal.el-hamra.id/index.php/el/index>
- Teknologi, M., & Xiao, A. (n.d.). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi.
- Andrew. (2023, July 1). What Is Visual Storytelling? (Plus 9 Essential Tips). *What Is Visual Storytelling?*, p. 1.
- Laudia. (2023, June 29). Ilustrasi adalah Bentuk Visual dari Teks, Pahami Fungsi, Peran, dan Jenis-Jenisnya.
- dppkbpppa.pontianak. (2022, August 04). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak.