

# PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGRIS UNTUK SISWA TK IT DARUL BAROKAH DI KABUPATEN MAJALENGKA

Ai Yuliana Dewi<sup>1</sup>, Dewi Mustikasari<sup>2</sup>, Irwan Jamaludin<sup>3</sup>  
Desain Komunikasi Visual<sup>1,2,3</sup>  
Universitas Teknologi Bandung<sup>1,2,3</sup>  
aiyuliana30@gmail.com<sup>1</sup>, mustikasari87@gmail.com<sup>2</sup>, irwanjamal777@gmail.com<sup>3</sup>

## Abstrak

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang menjadi salah satu bahasa yang wajib dipelajari oleh anak untuk bekal di masa mendatang. Hal ini lantaran selain terjadinya globalisasi, mempelajari Bahasa Inggris dapat menjadi salah satu bekal pada anak ketika memasuki jenjang sekolah lebih tinggi dan dunia kerja. Terlebih saat ini Bahasa Inggris telah menjadi pelajaran yang wajib diajarkan di setiap sekolah, mulai dari tingkat dasar seperti TK. Cara pengajaran di TK sangat berbeda dengan cara pengajaran di sekolah dasar dan menengah, dimana pada pengajarannya disampaikan dengan metode belajar sambil bermain. Pada metode tersebut, tenaga pengajar biasanya akan melibatkan beragam cara untuk menyampaikan materi di setiap pertemuannya, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran yang mumpuni, salah satunya adalah buku ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan salah satu media yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan, selain itu pendidikan tingkat dasar seperti TK sangat terbuka dengan buku. Buku ilustrasi menjadi salah satu alternatif media yang dirasa cukup efektif, lantaran selain menyajikan tulisan untuk menumbuhkan daya minat anak membaca, bentuk ilustrasi yang digunakan bisa memantik pola pikir kreatifnya serta pemahaman yang diperoleh juga bisa maksimal. Maka atas dasar tersebut, buku ilustrasi yang hendak dirancang nantinya akan menjadi salah satu media pembelajaran untuk anak TK dengan rentang usia 4-6 tahun dengan mengusung nama-nama benda di lingkungan. Nama benda dipilih sebagai upaya awal agar anak mengenal kata dasar (*vocabulary*), lalu adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, dengan metode analisis 5W+1H serta metode perancangan *Design Thinking*. Diharapkan perancangan buku ilustrasi ini dapat membantu guru dan anak TK IT Darul Barokah sebagai alat penunjang dalam kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan.

Kata kunci : buku ilustrasi, Bahasa Inggris, anak TK

## Abstract

*English is one of the international languages that is one of the languages that must be learned by children for future provision. This is because in addition to globalization, learning English can be one of the provisions for children when entering higher school levels and the world of work. Especially now that English has become a subject that must be taught in every school, starting from the basic level such as kindergarten. The way of teaching in kindergarten is very different from the way of teaching in primary and secondary schools, where the teaching is delivered by the method of learning while playing. In this method, the teaching staff will usually involve a variety of ways to deliver the material at each meeting, one of which is using qualified learning media, one of which is an illustration book. Illustrated books are one of the media that are widely used in the world of education, besides that basic level education such as kindergarten is very open to books. Illustration books become one of the alternative media that is considered quite effective, because in addition to presenting writing to foster children's interest in reading, the form of illustrations used can trigger their creative mindset and the understanding obtained can also be maximized. So on that basis, the illustration book that will be designed later will be one of the learning media for kindergarten children with an age range of 4-6 years by carrying the names of objects in the environment. The name of the object was chosen as an initial effort for children to recognize basic words (vocabulary), then the research method used is a qualitative method, with the 5W + 1H analysis method and the Design Thinking design method. It is expected that the design of this illustration book can help teachers and children of Darul Barokah IT Kindergarten as a supporting tool in teaching and learning activities organized.*

*Keyword : Illustration book, English, Kindergartener*

## I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa universal yang telah mendunia di seluruh negara dan telah menjadi bahasa yang wajib dipelajari disamping bahasa negara itu sendiri, termasuk di Indonesia. Meskipun Bahasa Inggris merupakan bahasa asing namun di Indonesia sendiri Bahasa Inggris menjadi bahasa yang diperhitungkan eksistensinya. Hal ini tergambarkan dalam sistem pendidikan Indonesia yang menjadikan Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi, yang diatur dalam kebijakan pemerintah dalam Undang Undang Dasar RI Nomor 2 tahun 1987 tentang Sistem Pendidikan. Pada penyampaian materi kepada anak usia dini (khususnya anak TK) biasanya hanya diperkenalkan sebatas pengenalan dasar yang pada proses pengajarannya disampaikan dengan metode belajar sambil bermain.

Pada proses pengajaran yang diselenggarakan pada TK, biasanya tenaga praktisi pengajar menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Ada beberapa keuntungan yang dapat diraih dengan menggunakan media pembelajaran, yaitu meningkatnya motivasi pada

peserta didik, mencegah rasa bosan dalam mengikuti suatu proses belajar mengajar, proses belajar mengajar berjalan lebih sistematis, memudahkan siswa dalam memahami intruksi guru serta memperkuat pemahaman siswa[1].

Salah satu media pembelajaran yang digemari oleh anak TK adalah berupa buku ilustrasi. Buku ilustrasi adalah buku yang dikemas dengan ilustrasi sebagai elemen pendukung visual untuk menyampaikan narasi secara tersirat, atau sering disebut sebagai buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan gambar. Penggunaan buku ilustrasi pada anak-anak usia dini yang duduk di bangku TK memberikan pengaruh terhadap motivasi anak dalam belajar. Sajian ilustrasi yang beragam pada buku, membuat daya antusias anak akan meningkat dibandingkan dengan buku pembelajaran tanpa ilustrasi.

Taman kanak-kanak atau yang biasa disingkat dengan TK merupakan suatu lembaga atau satuan pendidikan anak usia dini jalur formal bagi anak usia empat sampai dengan enam tahun. Sama seperti jenjang satuan pendidikan lain Taman Kanak-Kanak terdiri dari Taman Kanak-Kanak Negeri dan Swasta. Menurut data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi di Indonesia sendiri terdapat 97.718 unit TK yang berdiri, dan 95,02% didominasi oleh TK Swasta. Salah satunya TK IT Darul Barokah yang terletak di Blok Cibingbin, Kecamatan Cingambul Kabupaten Majalengka. TK IT Darul Barokah sendiri merupakan salah satu TK IT yang telah berdiri sejak tahun 2015, dengan tenaga pengajar terdiri dari tiga orang. Menurut hasil wawancara dengan Ibu Siti Mariam selaku Kepala Sekolah dan salah satu praktisi tenaga pengajar TK IT Darul Barokah pada bulan Mei 2023, menyatakan bahwa terdapat kendala dalam media pembelajaran khususnya Bahasa Inggris. Permasalahan ini terjadi lantaran anak-anak tidak dapat menangkap materi dengan baik yang disebabkan merasa asing dan tidak terlalu tertarik mengikuti pembelajaran yang ada. Sehingga daya minat anak saat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris begitu rendah. Berdasarkan hal ini maka diperlukan media penunjang sebagai media pembelajaran yang menumbuhkan minat juga daya tarik pada anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, perancangan karya buku ilustrasi ini diharapkan dapat menjadi media penunjang dalam kegiatan belajar mengajar dan menumbuhkan minat serta pengetahuan berbahasa Inggris kepada anak-anak, khususnya di TK IT Darul Barokah.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Pemerolehan Bahasa pada Anak

Pemerolehan Bahasa merupakan kemampuan proses menangkap, menggunakan dan menghasilkan kata untuk memahami dalam segala proses komunikasi [2]. Menurut Sigel dan Cocking pemerolehan bahasa merupakan proses yang digunakan oleh anak-anak untuk menyesuaikan serangkaian hipotesis dengan ucapan orang tua sampai dapat memilih kaidah tata bahasa yang paling baik dan sederhana dari bahasa yang bersangkutan. Proses pemerolehan bahasa dibedakan menjadi dua, yaitu pemerolehan bahasa pertama dan pemerolehan bahasa kedua. Pemerolehan bahasa pertama diperoleh oleh anak ketika anak belum pernah belajar bahasa apapun. Pemerolehan bahasa pertama ini bisa diperoleh satu bahasa (*monolingual language acquisition*), dua bahasa secara berurutan atau bersamaan (*bilingual laguange acquisition*), atau lebih dari dua bahasa (*milingual language acquisition*). Kemudian, Pemerolehan bahasa kedua. Pemerolehan bahasa kedua terjadi jika seseorang memperoleh bahasa setelah menguasai bahasa pertama ataupun proses ketika mengembangkan ketrampilan menggunakan bahasa kedua atau bahasa asing [3].

### 2. Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini

Bahasa adalah bentuk komunikasi yang dilakukan secara spontan, tertulis atau berupa isyarat, yang berdasarkan simbol. Ronal Wardhaugh mengungkapkan bahasa sebagai “*a system of arbitrary vocal symbol used for human communication*” yang berarti bahwa bahasa merupakan suatu sistem simbol-simbol bunyi arbitrer yang digunakan untuk komunikasi antar manusia. Adapun jumlah bahasa di dunia yaitu sebanyak 7.168 dan Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa yang banyak dipergunakan, yaitu sekitar 1,12 miliar penutur disamping Bahasa Mandarin dan Bahasa Hindi. Di Indonesia, Bahasa Inggris menjadi bahasa pelengkap dan bahasa asing yang cukup dihitung eksistensinya disamping Bahasa Indonesia dan bahasa daerah. Dalam dunia pendidikan, Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa ketiga yang diajarkan pada anak usia dini ketika anak menginjak pendidikan di tingkat dasar, yang pada pengajaran teorinya berupa kosakata atau *vocabulary* dasar [4].

### 3. Kosakata Bahasa Inggris

Pada proses pemerolehan kosakata pada anak, hal utama yang yang diperoleh adalah pengenalan kosakata. Kosakata atau *vocabulary* merupakan kunci utama dalam menguasai suatu bahasa, baik kemampuan berbicara, mendengarkan dan menulis. Menurut Soedjito, kosakata atau perbendaharaan dapat diartikan sebagai semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa. Kosakata terbagi menjadi dua jenis yaitu kosakata umum serta khusus, dalam lingkungan pendidikan biasanya kosakata yang diajarkan hanya berupa nama-nama suatu objek berdasarkan kategorinya [5]. Kosakata kata seperti pengenalan nama benda merupakan salah satu kosakata umum yang biasanya diajarkan oleh tenaga pendidik kepada anak-anak sebagai pengetahuan dasar untuk awal pengenalan Bahasa Inggrisnya.

#### 4. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, khususnya di Taman Kanak-Kanak memiliki peranan yang membantu anak lebih cepat memahami hal yang dipelajarinya. Hal ini disebabkan karena, media pembelajaran mampu merangsang kreatifitas, daya imajinasi juga kemampuan kognitif pada anak. Hal ini sangat sesuai dengan fungsi dari media dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai penyalur pesan yang bersifat membangkitkan daya tarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali [6].

#### 5. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi atau buku cerita bergambar adalah buku yang didalamnya terdapat kombinasi antara teks lisan juga gambar ilustrasi yang memberikan asumsi bahwa gambar berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, karena gambar memudahkan pembaca memahami isi bacaan serta memberikan daya imajinasi [7]. Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan. [8] Ilustrasi berguna untuk mengkomunikasikan ide relevan secara cepat yang terkadang sering kali sulit diungkapkan dengan kata-kata.

#### 6. Pop Up

*Pop Up* umumnya dianggap sebagai objek tiga dimensi yang timbul secara otomatis ketika lembaran yang telah dilipat menjadi dua dibuka. *Pop Up* terungkap ketika halaman buku dibalik dan dibuka untuk berbaring datar 180 derajat. [9] Secara singkat *Pop Up book* merupakan suatu buku yang ketika dibuka akan menampilkan bentuk buku 3D atau timbul. Visualisasi menarik yang disajikan *pop up book* akan lebih menarik perhatian anak sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar. Dalam pengaplikasiannya, *pop up* sendiri memiliki beberapa jenis teknik seperti :

- a. *Lift The Flap* yaitu teknik yang menyusun beberapa lapisan kertas yang salah satu sisinya di kunci dan sisa kertas yang ada dapat dibuka dan ditutup seperti jendela
- b. *V-Fold* merupakan teknik menggunakan tumpukan kertas yang ditempel ditengah lipatan dasar pop-up sehingga seolah-olah berbentuk huruf 'V'.
- c. *Internal Standing* adalah teknik melipat kertas yang diawali dengan melipat kertas menjadi dua bagian yang sama, kemudian pada bagian sisi yang dilipat digunting secara horizontal dengan membentuk pola balok [10].

### III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengunjungi TK IT Darul Barokah secara langsung untuk mengenali kondisi lingkungan sekolah anak belajar, proses pembelajaran, kegiatan pembelajaran serta daya antusias anak ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang diselenggarakan.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan pihak terkait, seperti anak-anak TK IT Darul Barokah, tenaga pengajar dan kepala sekolah TK itu sendiri. Selama wawancara adapun beberapa poin yang dipertanyakan kepada pihak terkait seperti metode pembelajaran, materi yang diajarkan, kurikulum terkait, kesukaan dan karakteristik anak. Pada wawancara ini juga, pihak kepala sekolah memberikan saran mengenai materi yang dibahas seperti nama buah atau sayur juga nama benda di lingkungan sekitar.

#### 3. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengumpulkan referensi dan data dari materi yang dibutuhkan. Studi literatur ini mengambil sumber dan referensi dari jurnal ilmiah, artikel, buku teori dan sumber internet lainnya yang menunjang perancangan.

#### 4. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *design thinking* dengan data kualitatif. Metode *design thinking* yang digunakan untuk merancang karya dengan lima tahapan yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *ideate*. Tahapan-tahapan ini dilakukan untuk mengambil garis besar permasalahan dari data kualitatif yang selanjutnya dikembangkan menjadi karya. Proses tahap perancangan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

##### a. Empatize

Hal yang mendasari perancangan ini adalah melihat fenomena anak-anak di lingkungan perancang tinggal, belum mengetahui kosakata dasar berupa objek disekitar dalam Bahasa Inggris, yang seharusnya pada usia itu sudah bisa mengenali objek sederhana. Sehingga atas dasar inilah perancang tergerak untuk membuat suatu karya yang bisa menunjang pelajaran Bahasa Inggris untuk anak-anak di lingkungan perancang tinggal.

##### b. Define

Melihat permasalahan yang terjadi maka diperlukannya observasi secara menyeluruh dan wawancara langsung ke rana sumber. Setelah itu perancang mencoba menggali permasalahan dengan lebih dalam menggunakan analisis 5W+1H, untuk mencari pola pembelajaran yang diselenggarakan di TK IT Darul

Barokah, praktisi pengajar dan ruang lingkup sekolah, kurikulum dan alat penunjang KBM. Bahkan materi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa TK IT Darul Barokah khususnya pelajaran Bahasa Inggris.

c. Ideate

Perancang menentukan strategi kreatif dan strategi visual dengan membuat *mind mapping* dari hasil olah data dan membuat sketsa kasar yang nantinya menjadi cikal bakal dari buku ilustrasi yang hendak dibuat. Singkatnya pada tahap *Ideate* ini lebih mengutamakan rancangan kasar sebelum memasuki tahap *prototype*.

d. Prototype

Pada tahap ini disebut juga dengan tahap *artwork* mulai dirancang dan desain yang ada sudah memasuki hampir dari *final design* dan besar kemungkinan pada tahap ini sudah memasuki proses produksi atau proses output.

e. Test

*Prototype* diuji melalui tahapan pengujian dan nantinya akan didapati *feedback*, yang kemudian akan dijadikan masukan dan bahan pertimbangan mengenai keefektifan buku ilustrasi yang dirancang.

5. Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang dibuat adalah dengan menggunakan buku ilustrasi yang mengusung konsep *pop up* dengan isi materi berupa pengenalan kosakata nama benda di lingkungan sekolah. Materi yang dibawakan disampaikan melalui cerita dengan karakter lucu sebagai daya tariknya. Narasi yang disampaikan memuat deskripsi singkat daripada 10 benda yang dibahas seperti warna, karakteristik dan bentuk.

6. Tujuan dan Media

Tujuan perancangan daripada buku ilustrasi berbentuk *pop up* ini adalah untuk membantu anak-anak usia dini mengenal dan mempelajari kosakata Bahasa Inggris, yang pengaplikasiannya di salurkan kepada TK IT Darul Barokah agar memiliki media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Selain agar anak mengenal dan memperelajari kosakata Bahasa Inggris, buku ilustrasi ini diharapkan bisa membantu TK IT Darul Barokah memiliki media penunjang yang sesuai dengan kurikulum ajar dan lebih efektif.

Mencapai fokus yang diinginkan diperlukan adanya media pendukung dan pelengkap agar pesan atau isi mater yang disampaikan lebih dipahami. Media pendukung yang perancang buat terdiri dari poster pembelajaran, *matching papercraft*, *flyer*, *flashcard*, *Vocabulary list sheet*, *spinner table*. Adapun media pelengkap yang perancang buat yaitu jadwal pelajaran, *bunting flag*, *sticker pack* dan *table task sheet*. Semua media yang dirancang rata-rata penempatannya akan difokuskan ke TK yang bersangkutan dengan target audiens kepada siswa TK sebagai target utama, kemudian tenaga pengajar dan wali siswa.

7. Konsep Verbal

Konsep yang diambil dalam proses pembuatan perancangan buku ilustrasi berbentuk *pop up* ini adalah konsep verbal dan konsep visual. Perancangan buku ilustrasi menggunakan cerita sebagai penyampaian materi nama benda yang didalamnya mencakup deskripsi, karakteristik, fungsi dan bentuk benda. Bahasa yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah Bahasa Inggris.

TABEL I  
 KONSEP VERBAL

Judul	<i>Around Us!</i>
Tema	Pendidikan
Setting	Tempat : Rumah, Sekolah, Kelas Waktu : Pagi hari dan siang hari
Alur	Maju
Sudut Pandang	Sudut pandang orang ketiga
Tokoh	1. Lula (Tokoh utama) 2. Ibu dan Ayah (orangtua tokoh utama) 3. Moa ( Teman Lula) 4. Kiki (Kucing oren) 5. Loreng (kucing abu-abu loreng) 6. Miss Lily (Ibu Guru)

Adapun narasi yang disusun adalah sebagai berikut :

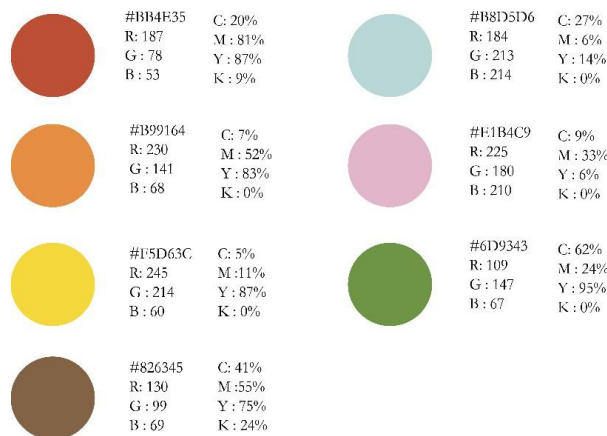
Halo, namaku Lula . Aku akan memandu kalian. Sebelum berangkat sekolah, ayo pamitan kepada Ibu dan Ayah. Sebelum itu ayo bantu Lula menemukan jalan menuju sekolah! Kalian tahu ? Sekolah memiliki beragam objek. Seperti meja, kursi, dan lainnya.

“Assalamualikum, selamat pagi bu” Lula menyapa sang Guru dan meminta ijin  
 Dikelas terdapat banyak sekali benda. Apakah kamu tau salah satunya?. Lula memperkenalkan Moa  
 “Ini teman Lula, Moa”  
 “Halo!” (Moa menyapa)  
 “Moa akan membantu  
 Lula!”

Lula memperkenalkan satu persatu benda seperti kursi, meja, rak buku, buku, pensil, penghapus, penggaris dan papan tulis. Lula menjelaskan mulai dari nama, deskripsi bentuk, warna dan fungsi. Ditengah-tengah penjelasan Kiki dan Loreng menarak tempat sampah sehingga sampah berserakan. Lula dengan inisatif membereskan kekacauan dibantu oleh Moa. Dan pada momen itu Lula kembali menjelaskan dua objek kebersihan, seperti sapu dan tempat sampah yang akhirnya ditutup dengan *ending* salam dari Lula. “Yuk kenali benda di sekolahmu!”

### 8. Konsep Visual

Konsep visual buku ilustrasi ini menggunakan 7 warna. Warna pada aset dan latar belakang yang digunakan menggambarkan beragam sifat dan karakteristik tertentu yang berkaitan dengan sifat anak, pemilihan warna ini terinspirasi ruang lingkup pendidikan anak bersekolah. Selain itu, pemilihan warna yang perancang pilih memiliki tujuan agar menarik perhatian anak sehingga anak mau membaca buku ilustrasi yang dirancang. Warna hijau dimaksudkan untuk melambangkan keasrian dan hijaunya alam di lingkungan TK berada. Warna coklat dan turunannya merupakan warna asli dari kayu dari meja, kursi serta rak yang berada di TK juga sebagai arti ramah dan sederhana. Pemilihan warna kuning untuk mewakili cerdas, ceria dan gembira sedangkan warna oranye menggambarkan semangat dan antusias. Lalu pemilihan warna biru sendiri ntuk mewakili arti tanggung jawab dan kebijaksanaan. Warna ungu merupakan warna yang mendominasi perancangan buku ilustrasi ini memiliki arti kreatifitas. Dan terakhir warna merah melambangkan keberanian.



Gambar 1 Warna

Huruf atau tipografi dalam perancangan ini menggunakan jenis *decorative* dan *sans serif*. Adapun jenis yang digunakan yaitu *Bakso Sapi* dan *Quicksand*, pemilihan jenis tipografi ini adalah agar keterbacaan lebih jelas dan menimbulkan kesan yang nyaman ketika anak membacanya, juga mewakili karakter anak yang *playfull* dan kreatif. *Font* ini juga dinilai dapat diterima anak-anak karena karakteristiknya yang tidak terlalu kaku.



Gambar 2 Huruf Bakso Sapid an Quicksand

Selain pemilihan warna dan jenis tipografi, pada buku ilustrasi ini menggunakan 7 karakter yang masing-masing karakter terinspirasi dari beberapa pihak terkait dalam kehidupan asli. Seperti karakter Lula yang mewakili siswa TK IT Darul Barokah yang digambarkan melalui pakaian berwarna oranye yang dikenakan, kemudian karakter Moa

terinspirasi dari siswa TK IT Darul Barokah ketika berada di lingkungan rumah, Miss Lily terinspirasi dari tenaga pengajar, kemudian Orangtua Lulla dimaksudkan untuk mewakili wali siswa TK IT Darul Barokah dan kedua tokoh tambahan hewan kucing seperti Kiki dan Loreng selain dimaksudkan untuk menghidupkan suasana cerita juga dimaksudkan untuk mewakili hewan-hewan yang ada di lingkungan masyarakat. Ketujuh karakter ini digambarkan sebagai berikut :



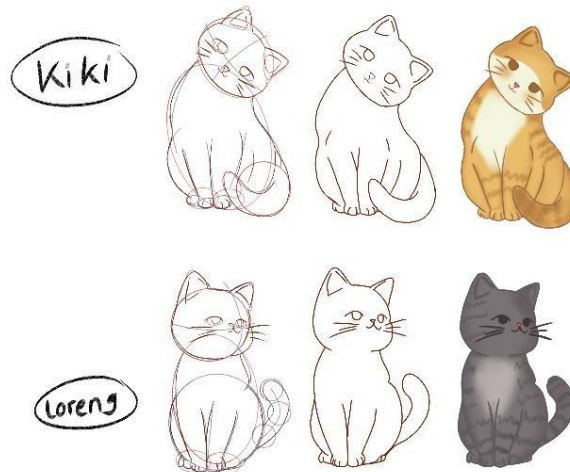
Gambar 3 Karakter Lulla



Gambar 4 Karakter Moa

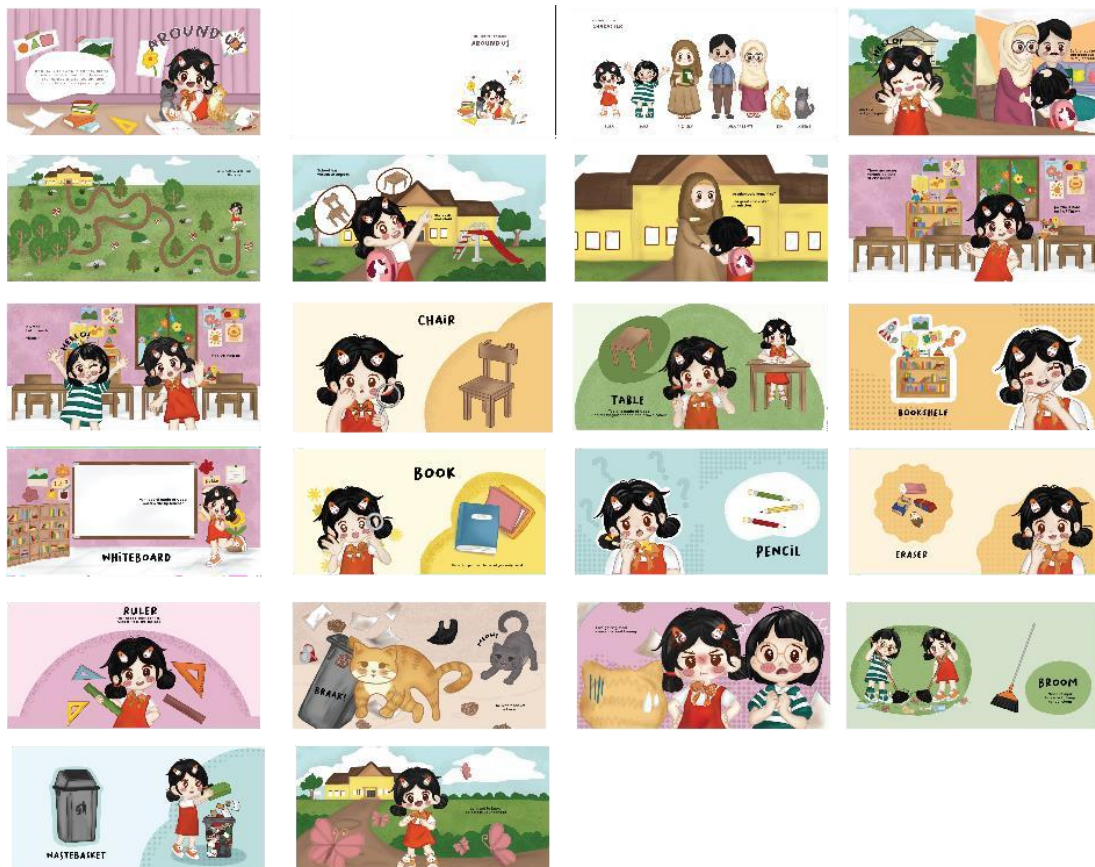


Gambar 5 Karakter Miss Lily (Ibu Guru) dan Orangtua Lulla



Gambar 6 Karakter Kiki dan Loreng

Lalu adapun isi konten daripa buku ilustrasi yang dirancang adalah sebagai berikut :



Gambar 7 Isi Konten Buku

## 9. Media Kreatif

### a. Buku Ilustrasi

Media utama dalam perancangan ini adalah berupa buku ilustrasi yang menyajikan cerita dengan materi pengenalan objek benda di sekitar lingkungan sekolah dengan desain karakter dan ilustrasi yang menarik. Dalam penyajiannya tema yang dibahas terdapat penjelasan singkat mulai dari nama, karakteristik, bentuk, bahan dan fungsi yang dijelaskan dalam Bahasa Inggris.



Gambar 8 Prototype Buku Ilustrasi

b. Poster Pembelajaran

Poster disertakan menjadi media pendukung karena media berbentuk poster bisa memberi informasi dan menjadi salah satu media yang mengajak target audiens untuk membaca buku yang telah dirancang.



Gambar 9 Poster Pembelajaran

c. Flyer

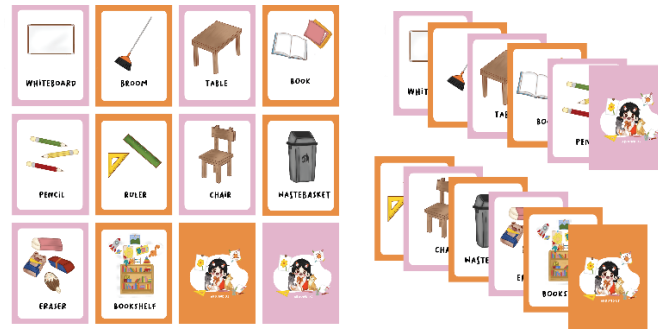
Flyer yang menjadi media pendukung sendiri akan disebarakan kepada wali dari peserta didik TK IT Darul Barokah. Di dalam flyer yang dirancang nantinya akan memberi informasi dan edukasi mengenai pentingnya pelajaran Bahasa Inggris dan bagaimana mengenalkan Bahasa Inggris pada anak.



Gambar 10 Flyer

d. Flashcard

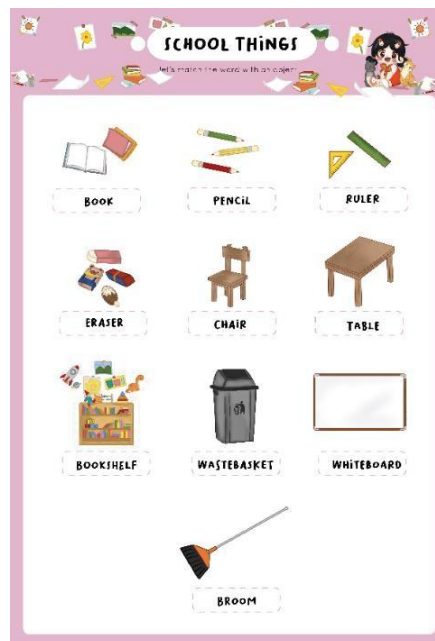
Flashcard merupakan media pendukung yang dipilih sebagai upaya dan pendamping dari buku yang telah dirancang. Penyajian nama-nama benda disertai desain lucu yang digunakan, diharapkan anak-anak akan lebih mudah mempelajari terbiasa menerima Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 11 Flashcard

e. *Matcing Papercraft*

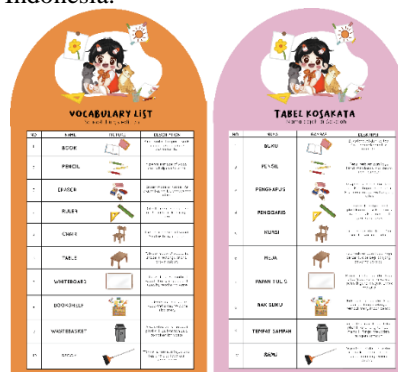
Media pendukung selanjutnya adalah *matching papercraft* yang memiliki konsep bongkar pasang. Media ini menyediakan poster yang menyajikan 10 gambar benda tanpa teks, kemudian anak-anak akan diminta memasangkan nama benda



Gambar 12 Matching Papercraft

f. *Vocabulary List Sheet*

Media pendukung *vocabulary list sheet* sendiri adalah *list* berisi 10 objek benda yang dibahas. Mulai dari nama, gambar dan deksripsi. *Vocabulary List Sheet* ini memiliki dua sisi dan tersedia dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia.



Gambar 13 Vocabulary List Sheet

g. *Spinner Table*

Media pendukung berikutnya adalah *spin table*, cara kerjanya adalah ketika *spin* diputar akan menunjukkan tabel benda yang dimaksud. Bentuk media pendukung ini hampir menyerupai bentuk *spin*.



Gambar 14 *Spinner Table*

h. **Jadwal Pelajaran**

Jadwal Pelajaran merupakan media pelengkap yang dipilih. Pemilihan ini dimaksudkan sebagai media pengingat anak.



Gambar 15 Jadwal Pelajaran

i. **Bunting Flag**

Pemilihan media *bunting flag* ini dimaksudkan selain mempercantik suasana kelas, juga digunakan sebagai pengingat anak akan nama-nama objek yang disajikan.



Gambar 14 *Bunting Flag*

j. **Sticker**

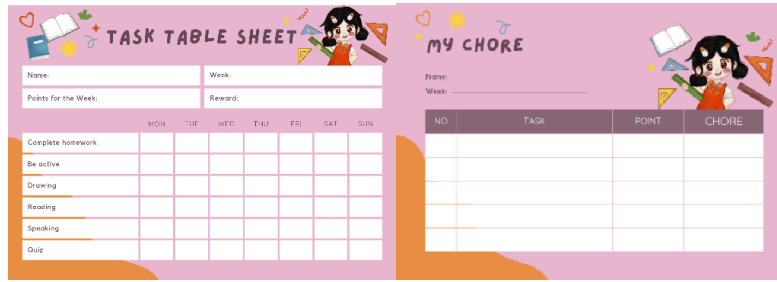
Pemilihan *sticker* sebagai media pelengkap ini bisa digunakan anak untuk menghias benda yang diinginkan. Seperti tempat pensil, *cover* buku, *tumbler*, botol minuman/ tempat makan sebagai hiasan.



Gambar 15 *Sticker Pack*

k. **Task table sheet**

*Task table sheet* yang memiliki ukuran A4 dan terdapat beberapa kolom yang nantinya bisa diisi dengan tugas yang dimiliki anak sebagai pengingat, dan bisa di ceklis ketika sudah dikerjakan



Gambar 16 Task Table Sheet

#### IV. KESIMPULAN

Menggunakan buku ilustrasi diharapkan siswa TK IT Darul Barokah lebih memiliki ketertarikan belajar khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris, sehingga kemampuan Bahasa Inggrisnya bisa lebih meningkat dibandingkan sebelumnya. Selain itu perancangan buku ilustrasi ini diharapkan bisa membantu kelancaran para tenaga pengajar dalam proses kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan juga sebagai pengalaman bagi perancang dalam menanggapi isu permasalahan sosial yang terjadi. Dalam proses perancangan buku ilustrasi ini banyak hal yang harus perancang pahami dan analisa. Mulai dari mengenali dan memahami karakteristik serta pola tingkah laku anak, cara penyelenggaraan pembelajaran sesuai kurikulum, metode pembelajaran pada anak, perancangan konsep buku ilustrasi dan konsep penyampaian sajian materi yang efektif, sampai kepada penggunaan konsep *pop up* yang sesuai dengan isi materi buku. Media utama seperti buku ilustrasi dan media pendukung juga pelengkap rata-rata menggunakan bahan kertas dengan ketebalan GSM yang beragam.

#### REFERENSI

- [1] S. Rudi dan R. Capi, Media Pembelajaran. Bandung : CV Wacana Prima, 2018.
- [2] Halim, P. (2019). Intervensi Psikologis pada Pemerolehan Bahasa Anak. *Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(2), 86-104.
- [3] Samiaji dan Khosmiyatun (2022). "Membaca Proses Pemerolehan Bahasa Anak". Kemdikbudristek [Online]. Available : <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/artikel-detail/3692/membaca-proses-pemerolehan-bahasa-anak>
- [4] Noermanzah. Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, Dan Kepribadian. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 2019.
- [5] N.Marlianingsih. "Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Audio Visual (Animasi) Pada Paud" *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 3, hal 133-140, No. 2 Juli 2016
- [6] Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat*, vol. 3, no. 1, 2018
- [7] Fatharani, S. H., dan Koesoemadinata, M. I. P.. Perancangan Buku Ilustrasi Sejarah Singkat Jurnalistik Indonesia Era Kolonial Hingga Digital. *eProceedings of Art & Design*, 5(3), 2018.
- [8] Kusrianto Adi . "Pengantar Desain Komunikasi Visual". Yogyakarta : ANDI. 2017
- [9] Jackson, P. *Cut and Fold Techniques For Pop Up*. United Kingdom: Laurence King, 2014
- [10] Dewantari, A. "Sekilas tentang Pop Up, Lift The Flap dan Moveable Book". *Desain Grafis Indonesia*. [Online]. Available: <https://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>

