

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003, Pendidikan secara umum merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengenalan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai proses pembentukan cara kerja otak anak dalam kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional dengan cara memberikan bimbingan untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani dari orang dewasa kepada anak demi mencapai tujuan terbentuknya anak sebagai makhluk sosial. Pendidikan dapat mengembangkan suatu karakter melalui beberapa indikator, seperti nilai agama dan moral, sosial dan emosional, motorik dan kognitif, serta bahasa dan seni.

Pada dasarnya, anak PAUD/TK menerima pelajaran dengan rasa keingintahuan mereka terhadap hal yang baru. Mereka lebih menuangkan rasa keingintahuan terhadap sesuatu hal dengan berimajinasi. Hal ini membantu perkembangan kreativitas dan bahasa anak untuk memahami

suatu pembahasan. Menurut Berg (1988), rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa yang membuatnya senang. Anak lebih mudah bosan dengan satu kegiatan dan hal-hal yang menurutnya tidak menarik atau biasa saja. Lingkungan sosialisasi menjadi bentuk adaptasi anak dalam belajar menyesuaikan diri terhadap teman-temannya.

Penggunaan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak sangat diperlukan. Karena pada saat usia dini mereka dapat menerima pembelajaran secara cepat melalui visual-visual yang menarik. Media pembelajaran ini sudah dapat ditemukan diberbagai PAUD/TK, tetapi bentuk penerapannya yang kurang menarik minat baca anak. Guru PAUD/TK hanya menyajikan ilustrasi tanpa ada alur cerita, seperti hanya menampilkan satu wujud ilustrasi saja. Penggunaan ilustrasi tersebut kurang menarik untuk dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Terlebih lagi, perwujudannya yang tidak berbentuk buku membuat anak-anak sulit untuk mengulang kembali pembelajaran yang ada di kelas. Maka dari itu, media pembelajaran berupa buku ilustrasi dapat menambah minat baca serta pengembangan kognitif anak untuk membantu guru PAUD/TK dalam proses pembelajaran di kelas.

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang membuat anak-anak dituntut untuk dapat mengenali bentuk secara visual yaitu dengan cara memberi metode pembelajaran tambahan melalui *YouTube*, video

pembelajaran, maupun buku ilustrasi. Namun, tidak banyak dari anak-anak yang memanfaatkan teknologi tersebut untuk memenuhi keingintahuan mereka. Akibat dari pengawasan orang tua yang minim serta keterbatasan orang tua dari segi ekonomi, anak-anak menjadi tidak terkontrol. Maka dari itu, perlu adanya media dengan teknologi baru yang dapat dimanfaatkan oleh anak. Pemanfaatan media yang inovatif nantinya akan menumbuhkan niat belajar anak. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Media ini akan membawa anak berimajinasi dalam ruang lingkup belajar dan bermain.

Dalam proses pengumpulan data, kota Medan menjadi sebagai salah satu sampel mengenai permasalahan yang menjadi pertimbangan untuk merancang sebuah karya. Beberapa sekolah PAUD/TK di kota Medan membentuk pengalaman belajar anak dengan cara menggunakan media bermain sebagai media pembelajaran tambahan anak. Anak tidak dituntut untuk dapat mengerti apa yang diajarkan oleh guru didalam kelas, tetapi guru akan membuat anak mengerti dengan cara praktik di lapangan bermain. Bantuan media membuat guru tidak kesulitan dalam mengontrol anak, dan anak dilatih untuk saling berkomunikasi. Media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan karena pada dasarnya proses pembelajaran merupakan proses penyampaian pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi baik secara verbal maupun visual.

Berdasarkan uraian latar belakang, solusi dari permasalahan yang sudah dipaparkan diatas adalah merancang media pembelajaran yang efektif

untuk menambah keingintahuan anak melalui imajinasi yang mereka punya. Maka dari itu, diperoleh perancangan suatu karya dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran tentang Mengenal Huruf Sebagai Upaya Pengembangan Kognitif Anak bagi Guru PAUD/TK”.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimanakah merancang media pembelajaran tentang mengenal huruf sebagai upaya pengembangan kognitif anak bagi Guru PAUD/TK menjadi media yang informatif sehingga anak-anak tertarik untuk mengetahui dan mempelajari tentang mengenal huruf yang nantinya disajikan oleh Buku Ilustrasi dengan mempergunakan Teknik *Augmented Reality* sebagai inovasi baru dalam pembelajaran.

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Dengan adanya rancangan media ini diharapkan nantinya dapat menjadi sebuah informasi, edukasi, dan media komunikatif yang efektif bagi guru PAUD/TK yang ada di Kota Medan.

- a. Rancangan ini diharapkan dapat menarik keingintahuan anak-anak usia dini mengenai media pembelajaran dengan bantuan metode *Augmented Reality* sebagai media inovasi baru dalam pembelajaran PAUD/TK.
- b. Menciptakan produk Desain Komunikasi Visual yang berupa media-media pembelajaran tambahan untuk menunjang kreativitas dan daya imajinasi anak.

2. Manfaat Perancangan

a. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa mampu membuat perancangan media pembelajaran yang efektif dan edukatif dengan menggunakan elemen desain yang tepat, menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah didapat di perguruan tinggi dan juga mengembangkan ilmu-ilmu baru dengan merancang media pembelajaran anak PAUD/TK.

b. Bagi Masyarakat

Rancangan ini dapat membantu Dinas Pendidikan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif bagi guru PAUD/TK serta menjadi masukan dan bahan pertimbangan bagi Kota Medan untuk mengembangkan media pembelajaran di berbagai sekolah PAUD/TK sebagai pengenalan media pembelajaran yang inovatif.

c. Bagi Orangtua dan Guru PAUD/TK

Perancangan ini nantinya dapat dimanfaatkan oleh orang tua maupun guru PAUD/TK sebagai media pembelajaran tambahan anak ketika di rumah dan di sekolah dalam lingkup belajar dan bermain.

D. Tinjauan Karya

Dalam perancangan karya media pembelajaran ini, perancang ingin menggambarkan konsep karya yang akan dibuat sebagai perbandingan. Penggarapan karya ini di lihat dari segi visualnya dengan teknik pembuatannya akan disesuaikan dengan konsep, unsur-unsur desain, unsur

penggunaan elemen dan teknik menggambar buku ilustrasi anak serta elemen-elemen pendukung lainnya. Hal ini bertujuan sebagai pembanding karya yang penulis ciptakan dengan karya-karya yang telah ada sebelumnya sehingga menjadi pembaharuan dalam karya yang akan diciptakan.

Beberapa karya yang menjadi perbandingan adalah sebagai berikut :

1. Super Calistung



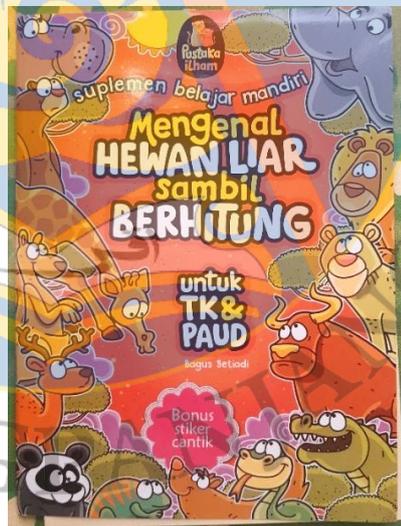
Gambar 1
 “Buku Ilustrasi Super Calistung Cepat Pintar Membaca, Menulis, & Berhitung”
 (Dokumentasi : Marissa Tanjung, 2020)

Super Calistung merupakan buku yang mengajarkan cepat Pintar Membaca, Menulis, & Berhitung. Buku ilustrasi Super Calistung berisi tentang media pembelajaran untuk mengasah kemampuan kognitif anak yang disajikan dengan gambar dan warna yang menarik. Anak-anak juga diajak untuk mewarnai benda dan mengenal nama benda- benda yang terdapat dalam buku tersebut. Selain dalam bentuk buku sebagai media interaktif, buku ini juga menyediakan scan QR yang berisi

aplikasi aktivitas kreatif untuk mengembangkan minat kreatif anak.

Buku ilustrasi ini menjadi karya pembanding karena memiliki tujuan yang sama seperti konsep yang dibangun oleh perancang. Perbedaan antara konsep perancang dengan konsep dari karya pembanding pertama ini ialah penambahan teknik *Augmented Reality* sebagai media pembangunan buku ilustrasi. Pada karya pembanding pertama menggunakan scan QR untuk mendapatkan aplikasi aktivitas kreatif yang dapat diunduh di *Google Play*. Sedangkan konsep perancang menggunakan scan AR untuk memunculkan objek maya pada Aplikasi AR pilihan.

2. Suplemen Belajar Mandiri



Gambar 2

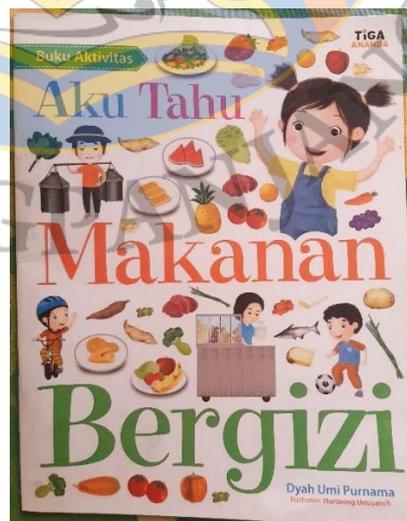
“Buku Ilustrasi Mengenal Hewan Liar sambil Berhitung”
(Dokumentasi : Marissa Tanjung, 2020)

Buku Suplemen Belajar Mandiri merupakan buku yang mengenal Hewan Liar dan berisi media pembelajaran tentang berhitung. Pengenalan hewan liar yang disajikan dengan warna dan ilustrasi yang

menarik. Anak-anak diajak untuk menghitung banyaknya hewan, mencari perbedaan diantara gambar-gambar yang disajikan, serta bisa juga mewarnai hewan yang sudah diisi dengan lineart. Buku ilustrasi ini memuat stiker hewan sebagai bonus untuk anak-anak yang suka sekali dengan media menempel.

Karya dibuat dalam bentuk ilustrasi yang disajikan dengan menarik di setiap halamannya, menggunakan full color dan memiliki fungsional serta tujuan yang sama seperti konsep yang akan dirancang. Tidak hanya itu, buku ini juga menggunakan terlalu banyak kata dan penyajian layout yang disukai oleh anak-anak. Perbandingan antara konsep dari perancangan dengan konsep pembanding ialah ilustrasi yang akan digunakan menggunakan ilustrasi anak manusia dengan teknik ilustrasi buku cerita anak.

3. Aku Tahu Makanan Bergizi



Gambar 3

“Buku Ilustrasi Aktivitas Aku Tahu Makanan Bergizi”
(Dokumentasi : Marissa Tanjung, 2020)

Buku pembelajaran yang menjadi pembanding selanjutnya ialah buku aktivitas anak yang berisi tentang makanan-makanan bergizi. Materi yang disajikan tidak berat untuk anak-anak sehingga dapat diterima oleh daya pikir anak. Penyajian ilustrasi yang detail membuat anak dapat menebak makanan apa yang ditampilkan. Buku ini mengajak anak untuk belajar sambil bermain. Buku ini disajikan dengan ilustrasi dan materi yang ringan, sehingga anak menjadi lebih mudah untuk memahami penyampaian materi dari buku ini.

Buku ilustrasi yang disajikan tidak mempunyai halaman buku yang banyak menjadi konsep dan fungsionalitas yang sama untuk perancang dalam merancang buku ilustrasi. Pembanding yang akan menjadi acuan terdapat pada penyajian materi. Karya pembanding menyajikan materi pembelajaran untuk anak SD, sedangkan karya yang akan perancang garap akan menyajikan materi pembelajaran untuk anak PAUD/TK.

Media pembelajaran yang akan dirancang adalah media utama yang berupa buku ilustrasi anak dengan tema pengembangan kognitif anak bagi guru PAUD/TK. Dalam perancangan ini perancang akan menampilkan ilustrasi anak yang akan membantu anak dalam menerima pembelajaran dimana saja dan kapan saja. Melalui teknik *Augmented Reality* pengetahuan anak menjadi seimbang antara pengetahuan teoritis maupun visual. Buku ilustrasi akan disajikan dengan desain yang ramah terhadap anak-anak.

E. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Siswa PAUD/TK

Menurut Yuliani Nuraini Sujiono didalam buku yang berjudul Konsep Dasar Pendidikan PAUD (2011: 138), pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan kepada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang dimiliki oleh anak. Proses pembelajaran di PAUD sendiri tidak sepenuhnya berada di dalam ruangan, anak-anak diajak untuk mengenal benda-benda disekitar lingkungan dan bermain untuk meningkatkan komunikasi antar sesama. Adanya perubahan tingkah laku dan kreativitas yang disebabkan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap anak tersebut. Untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar, dibutuhkan beberapa alat yaitu media.

Media merupakan unsur pendukung untuk menyalurkan ilmu pengetahuan yang diselurkan oleh pendidik kepada peserta didik. Pendidik harus menguasai sepenuhnya materi pembelajaran, sehingga pengolahan media juga maksimal dalam menjalani kegiatan belajar mengajar. Melihat dari sisi objek sasaran pendidik yang merupakan anak dengan batasan usia 4-6 tahun, media pembelajaran menjadi sangat penting perannya dalam hal menyalurkan berbagai ilmu. Media dalam

proses pembelajaran dapat membantu proses belajar anak didik dalam pembelajaran yang nantinya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Menurut Heinich dkk. (1985:6), mengemukakan bahwa media merupakan suatu medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media tersebut membawa pesan-pesan yang mengandung maksud pengajaran, maka media tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Jika ditinjau dari perspektif komunikasi, pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang dikomunikasikan berupa materi ajaran dalam kurikulum dengan sumber pesannya adalah guru. Saluran medianya adalah pendidikan dan penerima pesannya adalah peserta didik. Jenis media pembelajaran yang dibutuhkan untuk program pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan tema, kemampuan serta tujuan yang diinginkan.

Media pembelajaran yang sudah akrab dengan pembelajaran anak usia dini yaitu Alat Permainan Edukatif. Adanya alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Melalui bermain dan bereksplorasi, cara berpikir anak-anak terbentuk berdasarkan pengalaman yang dilaluinya. Selain untuk menyenangkan anak, alat

permainan edukatif ini mempunyai tujuan untuk memperjelas materi, memberikan motivasi, dan merangsang untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

2. Pengembangan Kognitif anak PAUD/TK

Istilah kognitif (*cognitive*) berasal dari kata *cognition* yang berarti pengertian atau mengerti (Neisser, 1976). Istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia atau suatu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman masalah, menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun yang masih mengalami perkembangan otak dan perilaku. Menurut Beichler dan Snowman (2010: 7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Pada hakikatnya, menurut Agusta anak usia dini (2013) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Perancang dapat mengambil kesimpulan bahwasanya anak usia dini merupakan anak yang sedang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang membantunya dalam membentuk pola pikir sejak dini. Pada masa ini, anak cenderung

masih belum mampu mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Anak lebih senang bermain dan mementingkan egonya untuk kesenangan diri sendiri. Maka dari itu, diperlukan upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi dari berbagai aspek pengembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis.

Menurut Siti Aisyah, dkk (2010: 1.4-1.9) anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral, dan sebagainya.

adapun karakteristik anak usia dini antara lain:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- b. Pribadi yang unik
- c. Suka berfantasi dan berimajinasi
- d. Masa paling potensial untuk belajar
- e. Menunjukkan sikap egosentris
- f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek
- g. Sebagai bagian dari makhluk sosial

Perkembangan kognitif pada anak usia dini pada dasarnya merupakan perubahan dari keseimbangan yang dimiliki dan keseimbangan baru yang diperolehnya. Konsep ini menjelaskan perlunya guru memilih dan menyesuaikan materi yang berpijak dari ide dasar yang diketahui anak, untuk kemudian dikembangkan lagi dengan stimulasi yang lebih luas sehingga kemampuan anak meningkat dalam menghadapi pengalaman yang lebih kompleks. Perkembangan skemata ini berlangsung terus-menerus melalui adaptasi terhadap

lingkungannya. Skemata membentuk suatu pola penalaran tertentu dalam pemikiran anak. Semakin baik kualitas skemata pada anak, semakin baiklah pola penalaran anak dan tingkat inteligensi anak dalam memproses sesuatu. Ada empat faktor yang mempengaruhi transisi dalam tahap pengembangan anak, yaitu kematangan, pengalaman fisik atau lingkungan, transmisi sosial, dan *equilibrium*.

Pada usia 4-6 tahun, anak akan berada di tahap pra-operasional, dimana memunculkan tindakan berupa mengklarifikasikan sekelompok objek (*classifying*), menata letak benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang (*counting*). Pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak didasarkan kepada pengalaman konkrit daripada pemikiran logis, sehingga jika menemukan objek yang terlihat berbeda maka anak tersebut akan mengatakan berbeda. Selain itu, ciri-ciri anak dalam tahap ini masih belum memahami dan belum memikirkan perbandingan dua aspek atau lebih secara bersamaan. Dengan demikian, anak-anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih dalam keadaan terbatas pada hal-hal yang dapat dijumpai di dalam lingkungan saja.

3. Perencanaan Pembelajaran PAUD

a. Proses Pembelajaran PAUD

Pembelajaran pada anak usia dini pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain

yang diberikan kepada anak usia dini dalam rangka pencapaian kompetensi yang dimiliki oleh anak.

Adapun proses pembelajaran terdiri atas beberapa hal di antaranya:

1) Merancang suasana pembelajaran

a) Ruang dan halaman diatur guna menumbuhkan atau membangkitkan minat bereksplorasi anak dengan cara meletakkan media pembelajaran secara menarik. Pengaturan ruang dan halaman dapat disesuaikan dengan tema mingguan.

b) Metode pembelajaran yang dipilih hendaknya merangsang anak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya.

2) Menjalankan atau melaksanakan pembelajaran

a) Proses pembelajaran tidak perlu diatur dalam tata urutan yang ketat. Anak hendaknya diberi kesempatan untuk memilih acara kegiatan pembelajarannya.

b) Dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya, sebaiknya dimulai dengan kegiatan yang dapat merangsang minat anak.

c) Kegiatan yang dijalankan anak dalam satu hari hendaknya bervariasi antara kegiatan yang bersifat ramai dan kegiatan yang melatih konsentrasi anak.

3) Pengaturan

Pengaturan proses pembelajaran lebih lanjut diatur dalam pedoman pengelolaan proses pembelajaran.

b. Tujuan dan Fungsi Program Pembelajaran

Menurut Catron dan Allen (1999:23), tujuan program pembelajaran adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh serta terjadinya komunikasi interaktif. Adapun fungsi program pembelajaran di antaranya:

- 1) Untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya
- 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
- 3) Mengembangkan sosialisasi anak.
- 4) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
- 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk menikmati masa bermainnya.

4. Buku Anak

Buku bacaan anak-anak adalah sarana yang ampuh untuk mengajarkan anak-anak tentang dunia, diri, dan lain-lain (Hancock, 2000). Buku bacaan anak-anak memotivasi pembaca untuk berpikir, mengembangkan bahasa, dan meningkatkan perkembangan kognitif. Buku anak dapat menambah wawasan anak-anak, memperluas daya tanggap mereka, mengembangkan daya imajinasi mereka, dan memungkinkan mereka dalam memahami dan menghormati orang lain.

Buku anak meliputi buku karton tebal (*board book*), buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk belajar konsep (*picture book*), dan buku cerita bergambar (*picture story book*). Bruno Bettheim (2011), menyebutkan bahwa cerita yang menarik untuk anak haruslah merangsang imajinasi, membantu mengembangkan kecerdasan, menjernihkan emosi, dan menyesuaikan diri dengan kecemasan ketika ia dihadapkan pada pencarian jalan keluar. Cerita untuk anak selayaknya berkaitan dengan anak, misalnya saja dongeng-dongeng yang merefleksikan pandangan anak tentang dunia.

5. Ilustrasi

Secara *etimologi*, ilustrasi berasal dari bahasa Latin, *Illustrare* yang memiliki arti menjelaskan atau menerangkan. Sedangkan secara *terminology*, pengertian ilustrasi merupakan suatu gambar yang sifatnya dan fungsinya yaitu untuk menerangkan pada suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Fariz (2009:14), ilustrasi bersumber dari kata *illusion*, yaitu sebagai bentuk pengandaian yang terbentuk dalam pikiran manusia akibat banyak sebab. Ilustrasi dapat tumbuh sebagai suatu ekspektasi dari ketidakmungkinan dan tak berbeda jauh dengan angan-angan, bersifat maya atau virtual. Ilustrasi dapat hadir dalam berbagai diverikasi. Bisa melalui lewat tulisan, gambar, maupun bunyi. Ilustrasi diciptakan untuk menarik perhatian pembaca akan suatu cerita yang digambarkan. Ilustrasi juga memperjelas teks ataupun kalimat dengan

cara menggambarkan adegan dari setiap cerita sehingga gambar tersebut merangkum secara keseluruhan isi dari cerita.

Salah satu prinsip mendasar dalam ilustrasi adalah Gambar. Gambar merupakan landasan mengapa pencitraan dari ilustrasi itu terbentuk. Gambar mengkomunikasikan secara visual dengan maksud menjelaskan, mendidik, menceritakan, menghibur, dan menyampaikan pandangan secara dramatis untuk menambah nilai estetis yang dapat mempengaruhi target *audience* terhadap suatu karya.

a. Jenis-jenis ilustrasi

Menurut Soedarso (2014:566) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memiliki berbagai jenis, yaitu:

- 1) Ilustrasi Naturalis, yaitu gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan atau pun penambahan.
- 2) Ilustrasi Dekoratif, yaitu gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.
- 3) Kartun, adalah gambar yang memiliki bentuk ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar. Karikatur, adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.
- 4) Cerita bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar

yang diberi teks. Teknik menggambar dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.

- 5) Ilustrasi buku pelajaran, yang mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian.
- 6) Ilustrasi khayalan, adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambaran seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

Jenis buku media pembelajaran tentang mengenal huruf sebagai upaya pengembangan kognitif bagi guru PAUD/TK yaitu ilustrasi buku pelajaran dan kartun, dimana ilustrasi ini akan menampilkan kejadian dan teks sebagai penjelasan tambahan ilustrasi.

b. Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa fungsi dalam pembuatan buku. Menurut Arifin dan Kusrianto (2009:70-71), fungsi-fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut :

- 1) Fungsi Deskriptif: Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Dengan ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga

lebih cepat dan lebih mudah untuk dipahami.

2) Fungsi Ekspresif: Ilustrasi juga bisa memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, maksud, perasaan, situasi, atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami.

3) Fungsi Analitis atau Struktura: Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau sistem atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami.

4) Fungsi Kualitatif: Ilustrasi yang biasa digunakan antara lain daftar atau tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, skema, dan simbol.

6. Tipografi

Menurut Kusrianto (2004:47), jika kita membaca sebuah buku, majalah, maupun koran dan kita mampu menikmati susunan tulisan yang disajikan, hal itu tidak lepas dari peran pengaturan terhadap komponen-komponen yang terdapat pada paragraph demi paragraf dari naskah yang kita baca. Sedangkan menurut Sihombing (2001:2) huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki nilai fungsional dan nilai

estetik.

Tipografi dalam hal ini huruf yang tersusun dalam sebuah alfabet merupakan media penting komunikasi visual. Tipografi merupakan sebuah teknik seni mengatur huruf dan teks dalam suatu ruang yang tersedia sehingga dapat menciptakan visual yang menarik sehingga enak untuk dilihat dan dibaca oleh target *audience*. Media yang membawa manusia mengalami perkembangan dalam cara berkomunikasi. Komunikasi yang berakar dari simbol - simbol yang menggambarkan sebuah objek (*pictograph*), berkembang menjadi simbol-simbol yang merepresentasikan gagasan yang lebih kompleks serta konsep abstrak yang lain (*ideograph*). Kemudian berkembang menjadi bahasa tulis yang dapat dibunyikan dan memiliki arti (*phonograph* - setiap tanda atau huruf menandakan bunyi). Bentuk/rupa huruf tidak hanya mengidentifikasi sebuah bunyi dari suatu objek. Bentuk/rupa huruf tanpa disadari menangkap realitas dalam bunyi.

Lebih dari sekedar lambang bunyi, bentuk/rupa huruf dalam suatu kumpulan huruf dapat memberi kesan tersendiri yang dapat mempermudah khalayak menerima pesan atau gagasan yang terdapat pada sebuah kata atau kalimat. Selain itu huruf memiliki makna yang tersurat (pesan/gagasan) dan makna yang tersirat (kesan). Selain itu pengaruh perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada masa kini membuat makna tipografi semakin meluas. Tipografi dimaknai sebagai “segala disiplin yang berkenaan dengan huruf” (Sriwitari & I

Gusti Nyoman, 2014 : 71).

Teks merupakan salah satu elemen *layout* terpenting. Selain perannya sebagai penyampai pesan komunikasi, huruf mempunyai dampak pada ruang dalam suatu *layout* dua dimensi. Membicarakan teks artinya membicarakan tipografi secara umum dalam kaitannya dengan *layout*: pemilihan jenis huruf dan ukurannya termasuk jarak antar huruf, kata, baris dan lebar paragraf. Memilih jenis huruf dan ukurannya diluar kesesuaiannya dengan tema atau konsep desain yang dibawanya, dalam menentukan jenis huruf dan ukuran yang cocok, perlu memahami beberapa hal berikut: jenis huruf yang berbeda mempunyai ukuran yang berbeda walaupun menggunakan satuan yang sama (point).

Pertimbangan dari penggunaan huruf meliputi aspek *legibility* dan *readability*. menurut Rustan (2010:74) *legibility* berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter, hal ini menyangkut bentuk huruf yang digunakan. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila masing-masing huruf mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu dengan yang lainnya. *Readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks yang *readable* berarti keseluruhannya mudah dibaca.

7. Warna

Menurut Henry Dreyfuss (2007), warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut. Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga

pengaman, warna- warna yang digunakan untuk lampu lalu lintas merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Menurut Tina Sutton dan Bride M. Whelan warna memiliki asosiasi yang sangat kuat dan dapat memberi dampak psikologis dan fisiologis pada tubuh manusia, dan warna memiliki pengaruh emosional kepada yang melihatnya.

Secara psikologis, menurut J. Linschoten dan Drs. Mansyur, warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda. Secara psikologis warna memiliki efek terhadap manusia, karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang sehingga penggunaan warna dalam penyajian bahan pelajaran perlu memperhatikan faktor – faktor tersebut. Setiap warna dapat menimbulkan respon psikologis yang berbeda – beda, namun secara umum hubungan psikologis antara warna dengan manusia dapat dilihat dalam tabel berikut :

No	Warna	Psikologi
1	Merah	<i>Power</i> , energi, kehangatan,cinta,nafsu, agresif, bahaya
2	Biru	Kepercayaan ,konservatif ,keamanan , Teknologi , kebersihan , keteraturan.

3	Hijau	Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.
4	Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, pengecut (untuk budaya Barat), penghinaan
5	Ungu	Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan
6	Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan.
7	Coklat	Tanah/bumi, <i>reability</i> , <i>comfort</i> , daya tahan
8	Abu-abu	Intelekt, masa depan

Tabel 1
Psikologi Warna
(Sumber : Ni Luh Desi In Diana Sari, 2010)

8. *Augmented Reality* (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan suatu teknologi yang menggabungkan benda maya 2 dimensi dan atau pun 3 dimensi dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. AR mengizinkan penggunaanya untuk berinteraksi secara realtime (Gorbala dan Hariadi, 2010). AR merupakan salah satu teknologi yang menggunakan teknik *computer vision* dalam menentukan kesesuaian antara citra dan dunia nyata. Pada

teknologi AR harus memiliki kemiripan antara kehidupan dunia nyata. Dari sudut pandang pengguna, pengguna tidak perlu belajar terlalu lama dalam menggunakan sistem AR, maka sebaliknya dengan cepat mengoperasikan sistem tersebut berdasarkan pengalaman dalam dunia nyata.

Metode *Augmented Reality* memiliki kelebihan dari sisi interaktif karena menggunakan Marker untuk menampilkan objek tiga dimensi tertentu yang diarahkan ke kamera smartphone. Penerapan konsep yang digunakan diharapkan dapat meningkatkan daya nalar dan daya imajinasi seseorang. Selain menampilkan visual tiga dimensi suatu objek maya, metode ini juga mengeluarkan audio yang memperjelas objek maya tersebut. *Augmented Reality* tidak dapat menambahkan objek nyata, hanya sebagai penambahan dari objek nyata. Tujuan dari *augmented reality* adalah menyederhanakan objek nyata dengan membawa objek maya sehingga tidak hanya pengguna secara langsung saja bisa menikmati, pengguna secara tidak langsung juga dapat menikmati fitur ini seperti live streaming video hologram.

9. Materi Mengenal Huruf

Pada dasarnya, anak usia dini mengembangkan aktivitas kognitifnya dengan cara mengenal lingkungan sekitar mereka. Mereka lebih senang untuk bermain dibandingkan dengan menghafal secara logika. Melalui bermain, anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Dengan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan

kognitifnya, dapat mengembangkan kreativitas, dapat melatih kemampuan bahasa, dan meningkatkan kepekaan emosinya. Salah satu media yang efektif untuk mengajak anak melakukan aktivitas kognitifnya yaitu dengan mengenal huruf dari benda, hewan, maupun tumbuhan. Anak tidak dituntut untuk mengingat huruf secara abjad, tetapi anak akan mengingat dan mengenal bahwa huruf mempunyai pendekatan, yaitu benda, hewan, dan tumbuhan. Melalui metode tersebut, anak-anak dengan spontannya mengingat huruf dan membacanya. Huruf-huruf yang akan dikenalkan yaitu huruf A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, Y, serta Z.

NO	Huruf	Nama Hewan	Visual Hewan
1	A	Angsa	
2	B	Beruang	

3	C	Capung	
4	D	Domba	
5	E	Elang	
6	F	Flamingo	

7	G	Gajah	
8	H	Harimau	
9	I	Iguana	
10	J	Jerapah	

11	K	Kepik	
12	L	Lebah	
13	M	Musang	
14	N	Nil	

15	O	Orang utan	
16	P	Panda	
17	Q	Quokka	
18	R	Rusa	

19	S	Singa	
20	T	Tupai	
21	U	Ular	
22	V	Vikuna	

23	W	Walet	
24	X	Xenartha	
25	Y	Yak	
26	Z	Zebra	

Tabel 2
Materi Mengenal Huruf
(Sumber : www.Google.com, Diakses pada 26 Januari 2022)

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Untuk memperoleh hasil yang baik dalam perancangan media pembelajaran ini, maka diperlukan metode yang baik untuk mewujudkannya. Pengumpulan data merupakan salah satu faktor terpenting demi terlaksananya suatu perancangan. Data diperoleh dengan cara mengumpulkan data, mencari informan, dan observasi lapangan untuk memperoleh validitas yang memadai. Maka data diperoleh dengan menggunakan teknik, metode, dan instrument tertentu. Data-data yang ditemukan bertujuan untuk mendukung perancangan komunikasi visual dan media informasi dengan cara verbal maupun visual.

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan umum secara langsung oleh pewawancara kepada responden yang kemudian dicatat dan direkam untuk dijadikan arsip oleh perancang.

Wawancara dimulai dengan mengemukakan pernyataan awal untuk menyamakan perspektif responden dengan perancang. Metode wawancara dibagi menjadi dua klarifikasi, yaitu metode wawancara terstruktur (*structure interview*) dan wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*).

Wawancara pertama sekali dilakukan dengan ibu Dra. Rahmi Bactar, M.Psi selaku narasumber utama, beliau adalah seorang

kepala sekolah PAUD/TK dari TK Negeri Pembina 1 Medan sekaligus Ketua dari Ikatan Guru PAUD/TK untuk wilayah Kota Medan. Penulis memperoleh data dan informasi mengenai bagaimana anak usia dini tertarik dengan media pembelajaran yang dihadirkan dengan visual seperti gambar dan suara. Beliau juga menuturkan bahwa kegiatan belajar daring untuk anak TK tidak terlalu efektif karena mengingat usia anak memasuki masa pengenalan dengan memberi mereka pengarahan lebih dengan pembelajaran tatap muka. Selain itu, anak menjadi lebih pasif karena tidak adanya interaksi antara anak lainnya dalam satu lingkungan sehingga kemampuan anak dalam berkomunikasi menjadi lambat. (Wawancara, 12 November 2020)

Kedua, wawancara yang penulis lakukan dengan Ibu Dina Khairunnisya Siregar. Beliau merupakan seorang kepala sekolah PAUD/TK dari TK Kartika 1-3 Medan. Penulis memperoleh data dan informasi berupa kemampuan anak mengenal lingkungan sekitar dengan belajar sekaligus bermain dalam konteks pengembangan kognitif anak. (Wawancara, 5 November 2020)

Ketiga, wawancara yang penulis lakukan dengan Ibu Ellya Fitriani yang berlokasi di TK Permata Medan. Beliau merupakan kepala sekolah PAUD/TK dari TK Permata di Medan. Penulis memperoleh data dan informasi mengenai bagaimana anak usia dini mengenal huruf dan angka dari pendekatan bentuk visual yang

diberikan guru kepada mereka. Jika anak melihat huruf tersebut, anak akan mengingat pendekatan visual apa yang ada pada huruf tersebut. (Wawancara, 17 November 2020)

Keempat, wawancara yang penulis lakukan dengan Ibu Erika Handayani Erwin yang berlokasi di TK Siti Hajar Medan. Beliau merupakan kepala sekolah PAUD/TK dari TK Swasta Islam Siti Hajar di Medan. Dalam proses wawancara, penulis memperoleh data dan informasi tentang bagaimana anak pada zaman sekarang tertarik dengan media pembelajaran berbasis tiga dimensi dan animasi. (Wawancara, 18 November 2020)

Kelima, wawancara yang penulis lakukan dengan Ibu Pertiwi Hasibuan yang berlokasi di TK Islam Hubbul Wathon Medan. Beliau merupakan salah satu guru di TK Islam Hubbul Wathon. Dalam proses wawancara, penulis memperoleh data dan informasi tentang perkembangan otak anak jika disuguhkan media interaktif yang baru, hanya saja beberapa orang tua tidak dapat menyanggupi kebutuhan tersebut jika media tersebut memerlukan biaya yang cukup besar. (Wawancara, 20 November 2020)

b. Studi pustaka, jurnal, untuk teori dan media cetak online

Studi Pustaka, jurnal, dan lainnya merupakan data yang digunakan sebagai sarana pendukung dalam memahami masalah yang diteliti untuk menyempurnakan media informasi dengan mengumpulkan data dari jurnal, buku online, dan artikel. Dalam

perancangan media pembelajaran tentang mengenal huruf sebagai upaya pengembangan kognitif anak bagi guru PAUD/TK ini dibutuhkan studi pustaka mengenai teori-teori yang berhubungan dengan perancangan nantinya.

Studi pustaka yang dilakukan penulis yaitu membaca kurikulum 2013 PAUD/TK oleh Kemendikbud dengan nomor 146 Tahun 2014 dan nomor 137 Tahun 2014 yang berisi bahan ajar mengenai kompetensi dasar yang mencakup pengembangan kognitif dan motorik anak. Studi pustaka juga dilakukan dengan mencari buku ilustrasi anak yang sesuai dengan usia anak. Metode ini juga memperkuat argumen serta referensi dalam menciptakan karya.

c. Kuisisioner Online

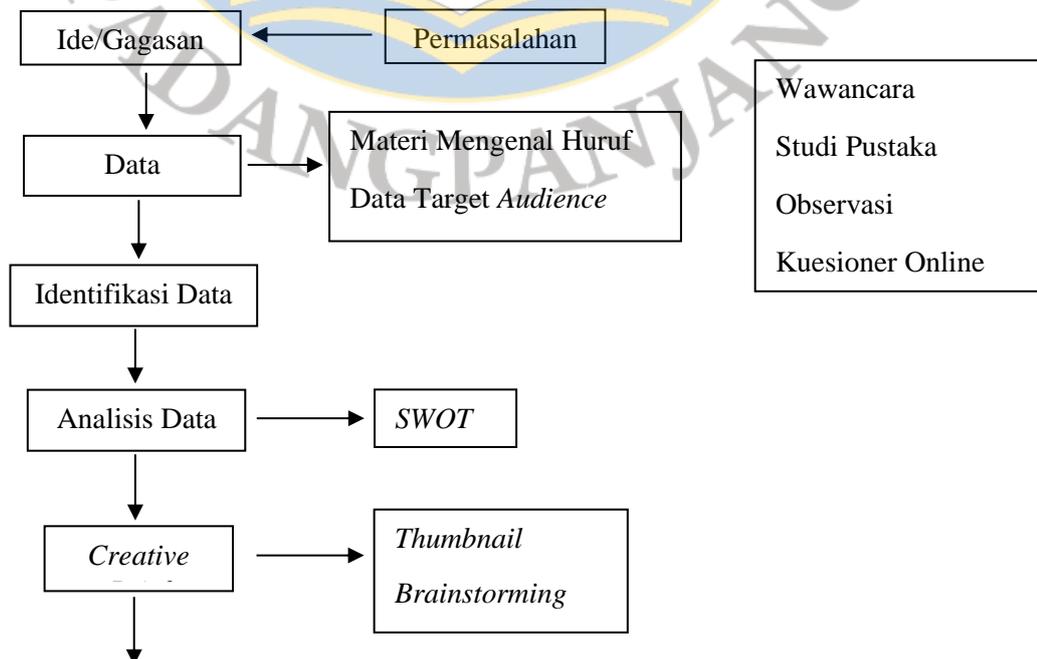
Kuisisioner online berisi daftar pertanyaan umum yang akan disebarluaskan kepada target *audience* secara online melalui google form. Pertanyaan kuisisioner yang disediakan terdiri dari dua bagian. Bagian pertama berisi pertanyaan tentang profil umum responden dan bagian kedua berisi pertanyaan yang berkaitan tentang permasalahan yang diteliti. Metode ini merupakan wawancara secara tidak terstruktur (*unstructured interview*). Wawancara tidak terstruktur ini dilakukan untuk mencari tahu pendapat orang tua dan guru PAUD/TK mengenai media pembelajaran yang menggunakan teknik *Augmented Reality*.

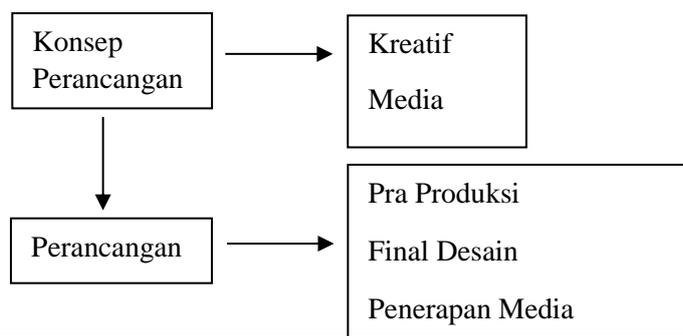
d. Observasi

Pengumpulan data diambil dari observasi ke berbagai PAUD/TK di Kota Medan dengan mengumpulkan informasi dan dokumentasi apa saja media pembelajaran yang digunakan oleh guru PAUD/TK untuk mengajar. Biasanya guru akan menyediakan beberapa media pembelajaran untuk meningkatkan daya pikir anak-anak dalam menangkap sesuatu hal yang baru agar dapat diterima oleh anak tersebut.

2. Perancangan

Media pembelajaran berupa buku ilustrasi anak ini akan menampilkan sebuah materi pengenalan huruf melalui perwujudan hewan liar sebagai upaya untuk meningkatkan kognitif anak PAUD/TK. Materi ini akan menjadi titik fokus pembahasan dimana menampilkan urutan abjad dengan didukung oleh *Augmented Reality* sebagai media tambahan dalam menarik perhatian minat baca anak.





Tabel 3
Struktur Perancangan
 (Sumber : Marissa Tanjung, 2021)

3. Perwujudan

Buku ilustrasi anak dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat dikarenakan buku ilustrasi anak mudah untuk digunakan pada PAUD/TK untuk menunjang pembelajaran tentang mengenal huruf. Penyampaian yang ringan menggunakan satu huruf di masing-masing ilustrasi ditambah dengan ilustrasi *full color* serta perwujudan *Augmented Reality* di masing-masing ilustrasi membuat anak-anak tertarik untuk membacanya. Karakter-karakter yang dihadirkan juga ramah terhadap anak-anak karena memiliki perwujudan visual yang menarik.

Metode analisis data yang digunakan dalam pemecahan masalah ini adalah dengan menggunakan analisis *SWOT* (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Analisis *SWOT* digunakan untuk menentukan konsep dalam perancangan, yaitu dengan mengkaji gagasan yang akan dinilai dengan cara memilah dan menginventarisasi kekuatan, kelemahan, ancaman, dan peluang dari objek perancangan. Berikut ini merupakan analisis dari perancangan media pembelajaran tentang

mengenal huruf sebagai upaya pengembangan kognitif anak bagi guru PAUD/TK:

a. *Strength* (Kekuatan)

- 1) Buku ilustrasi dengan menggunakan teknik AR menjadi kekuatan inovasi baru dari media interaktif untuk menunjang aktivitas perkembangan kognitif anak.
- 2) Disajikan dalam ilustrasi yang ramah terhadap anak-anak.

b. *Weakness* (Kelemahan)

- 1) Masih banyak yang belum mengetahui teknik *Augmented Reality* dan cara pengaplikasiannya pada media
- 2) Teknik ini akan menggunakan bantuan *smartphone* yang mana orang tua tidak menganjurkan untuk memberikan anaknya *smartphone* dalam waktu yang lama.

c. *Opportunity* (Peluang)

- 1) Menambah media pembelajaran dengan gaya yang baru dan lebih modern sehingga membantu guru PAUD/TK dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun atas bimbingan orang tua di rumah.
- 2) Media pembelajaran tentang mengenali huruf sebagai upaya pengembangan kognitif anak bagi guru PAUD/TK menjadi arsip tambahan untuk Kemendikbud khususnya untuk wilayah kota Medan.

d. *Thread* (Ancaman)

- 1) Biaya yang dikeluarkan jika membeli media pembelajaran ini tidak murah.
- 2) Proses pengerjaan yang kurang maksimal menyebabkan tidak tercapainya media pembelajaran berupa ilustrasi anak yang diinginkan.

4. Penyajian Karya

Bentuk penyajian karya akan dipamerkan dalam pameran tugas akhir. Buku ilustrasi anak ini akan dibuat dengan menggunakan layout, warna, serta tipografi yang menarik untuk anak usia dini. Perancangan menampilkan materi pembelajaran untuk pengembangan kognitif anak berdasarkan kurikulum 2013 dalam kategori PAUD/TK. Ilustrasi yang disajikan perancang disesuaikan dengan batas umur anak usia dini. Menggunakan warna yang kontras dan teks yang singkat, buku ilustrasi ini diharapkan membantu anak dalam proses pengembangan kognitif anak. Buku ilustrasi disajikan dalam bentuk cetak yang pada setiap lembarnya, ilustrasi dapat dilihat dengan teknik *Augmented Reality* dengan bantuan aplikasi dari smartphone.

Berdasarkan kurikulum 2013 PAUD/TK oleh Kemendikbud dengan nomor 146 Tahun 2014, pada pasal 3 ayat (3) membahas bagaimana kurikulum 2013 itu mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yang terdiri atas beberapa bahasan. Selanjutnya pada pasal 3 ayat (5) membahas tentang Struktur Kurikulum yang akan menjadi

bahan ajar yang disajikan dalam buku ilustrasi. Materi pembelajaran yang disajikan oleh buku ilustrasi berdasarkan kurikulum 2013 PAUD/TK oleh Kemendikbud dengan nomor 146 Tahun 2014 dalam pasal 5 ayat (1) dan (4) mengenai Struktur Kurikulum PAUD yang membahas tentang pengembangan kognitif anak usia dini. Pengembangan kognitif anak dalam belajar diharapkan membuat cara berpikir anak berkembang dengan matang.

Selanjutnya pembuatan media pembelajaran buku ilustrasi ini dimaksudkan untuk menambah wawasan anak terhadap visual sebagai media pembelajaran yang efektif.

Berikut bauran media yang dipakai:

a. *Augmented Reality*

Masing-masing halaman dari ilustrasi buku dapat di *scan image* untuk mendapatkan animasi sederhana dari hewan liar sebagai peningkatan ketertarikan anak dalam membaca buku.

b. *E-Book*

Buku elektronik cerita bergambar yang akan dipublikasikan di website *fliphtml5.com* sebagai media pendukung.

c. *Puzzle Board*

Puzzle board berfungsi sebagai media pembelajaran tambahan yang mengasah perkembangan kognitif anak selain melalui buku ilustrasi. Anak juga bisa bermain sekaligus menerima pelajaran dari *puzzle board*. Isi dari *puzzle board* juga

mencakup materi-materi yang disediakan di buku ilustrasi.

d. *Coloring Books*

Coloring books dihadirkan dengan ilustrasi-ilustrasi hewan liar yang sedang berinteraksi. *Coloring books* bertujuan untuk mengajak anak dalam mengenal warna dan bentuk.

e. Kartu Huruf

Kartu huruf berfungsi sebagai media edukasi tambahan untuk memicu daya ingat anak terhadap bentuk huruf yang disajikan. Anak-anak akan cepat akrab dengan bentuk huruf.

f. Poster

Poster yang dirancang berfungsi sebagai media informasi kepada orang tua dan guru PAUD/TK dalam promosi media pembelajaran. Poster akan disediakan dalam bentuk cetak dan digital dengan ukuran A2. Penyebaran poster dilakukan di berbagai PAUD/TK untuk memberikan informasi tambahan kepada anak-anak.

g. Stiker bonus didalam buku

Stiker nantinya dikhususkan untuk menambah pengalaman anak dalam mengenal huruf, benda, hewan, dan tumbuhan yang akan disajikan dalam tampilan dan warna yang menarik minat anak.

h. X-banner

Banner berisi informasi tentang peluncuran buku ilustrasi

anak yang disajikan dengan kata-kata menarik dan dilengkapi dengan gambar yang biasanya memberikan informasi lebih dari kata-kata yang tertera pada banner.

i. Totebag

Totebag digunakan sebagai merchandise untuk dijadikan tempat bawaan buku *bundle* ditambah dengan ilustrasi yang menarik.

