

Perancangan Seri Buku Pengembangan Kemampuan Literasi Bertema Jelajah Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 4

Rucita Thea Vidhyanti dan Senja Aprela Agustin
Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: senja@its.ac.id

Abstrak—Hasil penelitian PISA 2012 menyebutkan bahwa tingkat literasi Indonesia terburuk kedua dari 65 negara. Rendahnya literasi ini sejalan dengan lemahnya pemahaman terhadap bahasa Indonesia oleh generasi muda, terbukti dengan raih nilai Ujian Nasional yang statis dan rendah dibanding mata pelajaran lain. Padahal, substansi literasi, yaitu keterampilan membaca dan menulis, terdapat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dan komunitas, namun kesuksesan literasi tidak cukup hanya dengan penyediaan fasilitas. Dibutuhkan media yang mampu mengembangkan kemampuan anak dalam memahami dan menalar bacaan seiring dengan pembelajaran literasi di sekolah. Buku dapat menjadi media edukasi dan menstimulus kreativitas pengguna dengan melibatkan pelatihan dalam bentuk aktivitas baca, tulis, dan gambar. Bila dikembangkan dengan tema dan penyampaian yang menarik, buku mampu mengembangkan kemampuan siswa sekolah dasar untuk memahami dan menalar bacaan. Dari dua proses tersebut, akan terwujud ide yang mengarah pada kompetensi literasi produktif berupa menulis. Agar buku dapat dirancang dengan baik dan sesuai dengan target pengguna, diperlukan kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam penelitian. Konten buku didapat dari studi literatur dan analisis media eksisting, sedangkan penentuan konsep, tema, dan elemen visual diperoleh dari hasil wawancara mendalam, kuesioner preferensi, dan riset eksperimental dengan ahli di bidang literasi anak.

Kata kunci—Buku, Bahasa Indonesia, Pengembangan, Literasi, Sekolah Dasar

I. PENDAHULUAN

SEORANG dikatakan memiliki kemampuan literasi apabila telah memperoleh kemampuan dasar membaca dan menulis. UNESCO menjelaskan bahwa literasi adalah hak asasi manusia, alat pemberdayaan pribadi, dan sarana bagi pembangunan sosial. Namun, penelitian Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2012 menyebutkan tingkat literasi masyarakat Indonesia berada di peringkat 63 dari 65 negara. Data statistika yang dirilis UNDP 2013 menunjukkan bahwa kemampuan dan keminatan menulis masyarakat Indonesia pada umumnya menduduki peringkat 121 dari 187 negara, lebih rendah daripada beberapa negara ASEAN lain. Studi terhadap kondisi minat baca yang dilakukan oleh “*Most Littered Nation in The World*” Central Connecticut State University pada Maret 2016 juga menyatakan Indonesia masih berada di peringkat 60 dari 61 negara.

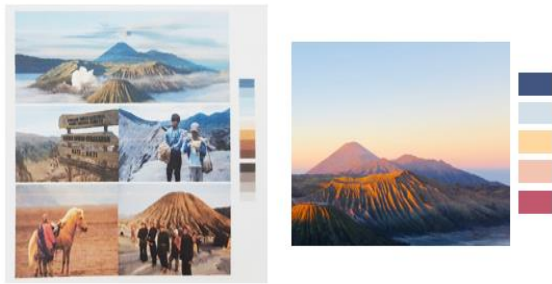
Fenomena rendahnya tingkat literasi ini berbanding lurus dengan lemahnya penguasaan terhadap Bahasa Indonesia oleh generasi muda. Hal ini ditandai dengan perolehan nilai

Ujian Nasional yang cenderung statis dan lebih rendah dari mata ujian lainnya dalam beberapa tahun terakhir. Padahal salah satu peran Bahasa Indonesia dalam kurikulum K-13 adalah membentuk kompetensi literasi melalui penguasaan keterampilan membaca dan menulis [1]. Artinya, pengajaran Bahasa Indonesia pada dasarnya mengakomodasi pengembangan kemampuan peserta didik untuk memahami informasi atau pesan yang terkandung dalam bacaan dan mengungkapkannya dalam tulisan.

Faktor yang menyebabkan literasi kurang berjalan optimal, di antaranya adalah pengajaran lebih menekankan pada pembahasan tentang bahasa (*talk about language*) daripada berlatih menggunakan bahasa (*using language*), sehingga peserta didik lebih terbiasa membaca untuk menghafal teori dibanding menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari [2]. Faktor lainnya adalah penerapan strategi pembelajaran yang tidak memberikan peluang kepada peserta didik untuk berlatih membaca dan menulis secara intensif dalam berbagai konteks materi [3]. Pujiono (2012) menyebutkan bahwa membaca dan menulis saling berkaitan erat. Semakin sering membaca, secara tidak langsung semakin bertambah ide yang dapat diwujudkan dalam bentuk tulisan. Selain itu, ide dapat diperoleh melalui pengamatan, diskusi, dan berbagai sarana yang mampu mengembangkan penalaran.

Melihat fakta literasi di Indonesia dan kebutuhan pembelajaran berbasis literasi mendorong pemerintah mengembangkan program Gerakan Literasi Bangsa (GLB) di berbagai jenjang pendidikan. Kemendikbud juga berupaya memberdayakan perpustakaan dan taman-taman baca, melakukan pengadaan buku dan pelatihan di berbagai daerah melalui bantuan Badan Bahasa. Hal ini sejalan dengan kegiatan komunitas literasi yang berkembang di tengah masyarakat, yaitu menyediakan akses bacaan, melakukan pendistribusian buku dan mengembangkan kreativitas, terutama bagi anak-anak. Namun, indikator meningkatnya minat baca atau literasi secara umum tidak hanya dilihat dari perkembangan sarana prasarana, karena dari segi penilaian infrastruktur seperti penyediaan, Indonesia berada di urutan cukup tinggi, di atas Jerman, Portugal, Selandia Baru, dan Korea Selatan.

Kesuksesan literasi ditandai dengan ketertarikan terhadap aktivitas membaca yang berkembang menjadi kegemaran serta berkurangnya kesenjangan antara membaca untuk belajar (*reading for learning*) dan membaca untuk kesenangan (*reading for pleasure*) yang dipraktikkan dalam kurikulum. Dalam proses pengajaran ataupun pembiasaan literasi, dibutuhkan sarana yang dapat mengimplementasikan pendekatan holistik (*whole language*) dan menumbuhkan



Gambar 1. Moodboard Edisi 1.



Gambar 2. Konsep tokoh pemandu.

kemampuan berpikir kritis, sehingga peserta didik mampu memahami teks bacaan, mengenali pesan-pesan penting di dalamnya, dan menuangkannya dalam bentuk tulisan [4]

Media pembelajaran berupa buku menjadi sarana pilihan untuk digunakan beriringan dengan pengajaran literasi yang dijalankan oleh institusi maupun komunitas. Fungsinya adalah mewujudkan situasi pembelajaran efektif, mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi. Adanya buku pembelajaran yang baik dapat membantu dalam proses memahami bacaan dan menjalankannya secara berkelanjutan., terutama bagi siswa sekolah dasar (SD) yang berusia antara 7-12 tahun atau masa kanak-kanak tengah (*middle childhood*). Erikson dalam teori perkembangan psikososial mengatakan bahwa proses kognitif, kreativitas dan proses berpikir anak pada usia ini berada pada kondisi optimal, seiring dengan kondisi otaknya yang mampu menyerap ilmu dengan lebih mudah.

Fungsi buku bukan hanya sekedar rujukan, melainkan juga sebagai medium untuk berpikir kritis. Pendidikan yang melibatkan buku dan bahan bacaan sebagai sumber ajar akan memfasilitasi proses pengajaran yang dialogis, aktif, dan kritis. Aspek yang perlu diperhatikan dalam penyusunan buku adalah tahap, keterkaitan, dan keluasan materi. Buku aktivitas adalah salah satu jenis buku yang memiliki fitur multi-edukasi dan halaman terstruktur yang saling berhubungan [5]. Buku aktivitas berfungsi sebagai sarana edukasi dan stimulasi kreativitas pengguna dengan



Gambar 3. Beberapa sketsa dan rancangan layout.



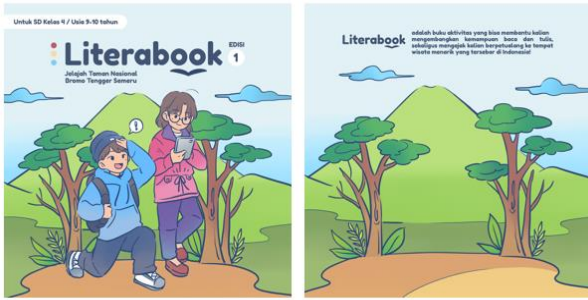
Gambar 4. Hasil logo dan rancangan karakter pemandu.

melibatkan pelatihan praktis dalam bentuk membaca, menulis, dan menggambar. Bila dikombinasikan dengan materi Bahasa Indonesia di kurikulum K-13, buku aktivitas mampu meningkatkan frekuensi dan ketertarikan siswa sekolah dasar untuk membaca, menumbuhkan kemampuan bernalar dan berpikir kritis, serta mewujudkan kompetensi literasi yang produktif berupa menulis.

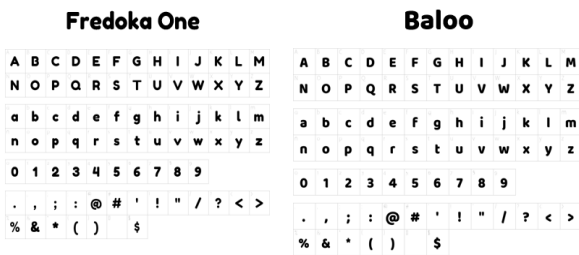
Posisi strategis buku secara umum dan potensi jenis buku aktivitas untuk proses pengajaran literasi inilah yang mendasari penulis memilih buku sebagai subjek desain dalam perancangan media pembelajaran literasi sebagai pendamping program literasi nasional dan penyediaan fasilitas oleh institusi dan komunitas. Harapannya, perancangan ini dapat melancarkan upaya pengajaran literasi berupa membaca dan menulis bagi generasi muda, serta berkontribusi aktif dalam peningkatan literasi di Indonesia.

A. Identifikasi Masalah

1. Diperlukan sarana yang mendukung proses pengajaran menggunakan bahasa (*using language*) atau berbasis praktik dalam Bahasa Indonesia, terutama bagi siswa sekolah dasar.
2. Diperlukan media yang mampu mengembangkan kemampuan literasi berupa memahami dan menalar bacaan, hingga terwujud ide yang dapat dituliskan.
3. Diperlukannya media yang bisa menstimulus kreativitas pengguna dengan melibatkan pelatihan dalam bentuk aktivitas baca dan tulis.



Gambar 5. Sampul depan dan belakang Edisi 1: Jelajah Bromo Tengger Semeru.



Gambar 6. Tipografi final untuk judul dan isi.



Gambar 7. Penerapan font dalam halaman pembuka buku.

B. Rumusan Masalah

“Bagaimana merancang buku sebagai media pengembangan kemampuan literasi yang sejalan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar?”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Menawarkan media pembelajaran berupa buku yang mampu mengembangkan kemampuan literasi dalam konteks membaca pemahaman dan menumbuhkan kepekaan untuk bernalar agar terwujud ide dan tulisan.
2. Mendampingi proses pengembangan literasi yang dilakukan oleh pemerintah lewat program GLB dan penyediaan akses oleh komunitas literasi di masyarakat.
3. Berkontribusi dalam upaya peningkatan literasi sebagai substansi pelajaran Bahasa Indonesia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Buku sebagai Media Pembelajaran

Miarso (2014) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan



Gambar 8. Halaman-halaman buku dalam part pemanasan.



Gambar 9. Halaman-halaman buku dalam part deskripsi.

pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga mendorong terjadinya proses belajar [6]. Buku adalah media pembelajaran berbasis teks yang biasa dipadukan dengan visual. Menurut Sitepu, buku memiliki keunggulan spesifik yang dapat dikategorikan dalam isi, pemanfaatan, dan harga.

B. Jenis-jenis Buku untuk Anak

Dr. Murti Bunanta (2004) membagi jenis buku anak menjadi dua kategori berdasarkan kontennya[7] yakni:

1. Buku Bergambar

Ada dua jenis, yakni yang fokus menyampaikan cerita dan fokus pada penyampaian informasi. Buku cerita bergambar memiliki alur, sehingga gambar dan teks selalu berkesinambungan. Sedangkan pada buku informasi bergambar, isinya tidak selalu beralur. Setiap halaman buku bisa berdiri sendiri, asal gambar dan teks pada halaman tetap sesuai.

2. Buku Komik

Terdiri dari gambar yang disusun vertikal dan horizontal, dengan balon-balon teks beragam bentuk yang menunjukkan



Gambar 10. Halaman-halaman buku dalam part karakter.



Gambar 11. Halaman-halaman buku dalam part setting/latar.

maksud tertentu. Komik yang paling sederhana bagi anak kecil dapat ditemukan di majalah anak atau surat kabar rubrik anak.

Berdasarkan konsep penyampaiannya, berikut adalah beberapa jenis buku anak yang dapat ditemui:

a. Buku Interaktif

Buku yang mendorong penggunanya untuk aktif dalam proses pembelajaran, berinteraksi dengan pengguna lain, pengajar, maupun konten buku sendiri. Bentuk buku interaktif memiliki keunikan dan konsep yang dapat dikombinasikan.

b. Buku Aktivitas

Buku aktivitas mendorong penggunanya melakukan sebuah kegiatan. Konten buku berisi stimulus agar pembaca mendapatkan pengetahuan baru lewat permainan dan tantangan yang melibatkan aktivitas menggunting, menempel, menulis, atau menebak-nebak sesuatu.

3) Elemen dalam Buku

1) Ilustrasi

Menurut KBBI, adalah gambar untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; atau berarti



Gambar 12. Halaman-halaman buku dalam part alur.



Gambar 13. Halaman-halaman part ide dan perencanaan.

gambar, desain, atau diagram untuk penghias dan memperjelas paparan.

2) Gaya Bahasa

Bagian dari diksi yang mempersoalkan cocok tidaknya pemakaian kata, frasa, atau klausa untuk menghadapi situasi tertentu [8].

3) Penggunaan Warna

Secara fisik didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Warna juga alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide, atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa [9].

4) Layout

Usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen atau unsur komunikasi grafis berupa teks, gambar, dan tabel dengan tujuan menampilkan elemen gambar dan teks agar lebih komunikatif dan memudahkan pembaca menerima informasi [10].

5) Tipografi

Berkaitan dengan kualitas huruf dalam fungsinya (*legibility*), kenyamanan keterbacaan sebuah tulisan dalam media baca (*readability*), kejelasan dalam memilih jenis

huruf (*clarity*), dan kemampuan huruf untuk terlihat jika dikomposisikan dengan ruang, elemen, serta unsur visual lain (*visibility*) [11].

III. METODE PENELITIAN

A. Studi Eksisting dan Analisis Konten

Menganalisis konten dan elemen visual media yang telah ada sebelumnya. Media yang dianalisis dapat dianggap sebagai kompetitor atau pembanding. Analisis lanjutan dilakukan untuk mendapatkan: (1) pola pengajaran, (2) kriteria penyusunan konten pada tiap halaman buku dan (3) pilihan tema buku. Analisis konten nantinya difokuskan pada dua hal, yaitu: (a) media komparator, dan (b) buku tematik K-13.

1) Wawancara Mendalam

Bertujuan untuk mendapatkan informasi primer tentang pendekatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan literasi anak dan rekomendasi media. Wawancara ditujukan pada pengajar, ahli bahasa, dan penggiat komunitas.

2) Kuesioner

Dilakukan untuk mengetahui preferensi terhadap beberapa variabel pokok sekaligus pengujian hipotesis yang didapatkan melalui analisis konten. Hasil berupa data kuantitatif nantinya menjadi pertimbangan dalam memutuskan konsep buku dan tema yang akan diangkat. Juga digunakan untuk mendeteksi kebiasaan literasi anak.

3) Studi Eksperimental

Bertujuan mendapatkan timbal balik setelah merumuskan konten buku, mendapatkan kesatuan tema, dan menyimpulkan kriteria elemen-elemen visual.

4) Focus Group Discussion (FGD)

Diskusi grup pada target pengguna (anak-anak berusia 9-10 tahun atau setara dengan kelas 4 SD). Hasil yang didapat menjadi pertimbangan dalam merevisi konten dan tema yang telah disusun.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Wawancara Mendalam

Hasil wawancara mendalam dengan 3 narasumber (pengajar bahasa, pegiat komunitas, penulis buku anak):

1. SD kelas 4-6 atau SD kelas tinggi sudah mulai dilatih untuk menulis narasi pendek dari buku yang dibaca atau imajinasi sendiri. Bila buku yang dirancang fokus pada menalar bacaan dan mendorong untuk menulis, cocok diterapkan pada awal tahap lanjutan yaitu kelas 4 SD.
2. Pendekatan untuk mengenalkan literasi dimulai dari pemberian cerita-cerita fiksi berupa cerpen atau dongeng. Cerita nonfiksi diberikan dengan catatan bukan mempelajari penulisan laporan atau menulis karya ilmiah yang sifatnya kompleks.
3. Bentuk media yang disarankan untuk mendorong siswa terbiasa membaca dan berlatih menulis adalah buku fisik dengan ilustrasi, *layout* dan *packaging* yang menarik.

B. Kuesioner

Kuesioner dibagikan pada 105 anak kelas 4 dari SD yang berbeda-beda di Surabaya. Rata-rata responden yang berjenis

kelamin laki-laki (30%) dan perempuan (70%) ternyata memiliki kebiasaan membaca yang baik, yaitu 78%. Sementara itu, dari buku-buku yang dibaca, genre pengetahuan umum (31%) dan fantasi (27%) paling digemari, kemudian disusul oleh petualangan, dan misteri. Ini sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar yang senang mengeksplorasi hal-hal baru. Terakhir, anak memilih info geografis (20%) dan pariwisata (19%) sebagai tema lokal berdasarkan kurikulum K-13 yang diinginkan ada dalam sebuah buku. Dari situ, penulis akan mempertimbangkan untuk memilih buku yang memadukan antara fakta-fakta geografis suatu daerah dan potensi wisatanya dengan unsur pengetahuan fantasi sebagai pengiring pembelajaran literasi.

C. Studi Eksperimental

Konsep dan tema buku yang ditawarkan:

1. Buku serial yang memiliki tokoh sebagai pemandu. Penulis mengaitkan proses membaca pemahaman menuju ke menulis seperti sebuah perjalanan.
2. Buku didominasi dengan instruksi aktivitas dan selipan teori yang terkandung dalam jalan cerita tersendiri.
3. Tema yang diambil adalah Jelajah Indonesia. Dasar pemilihan tema Jelajah Indonesia di antaranya karena mengusung kearifan lokal, mendukung tema kurikulum K-13.

Respons:

1. Tema buku upayakan dekat dan dapat diindera oleh anak di kehidupan sehari-hari. Agar anak mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru yang mampu dipraktikkan secara langsung.
2. Aktivitas menulis dalam buku dibuat tidak terlalu panjang. Anak biasanya merasa dituntut dan akhirnya mengerjakan seadanya. Maksimal 1 lembar.
3. Rangkuman adalah upaya pertama memahami bacaan, konsep *mind map* dan *picture organizer* dapat digunakan.
4. Ilustrasi adalah kekuatan. Variasi disesuaikan dengan anak, warna-warna yang mencolok dan cerah tidak masalah. Bahasa yang digunakan harus lugas, tidak bertele-tele, dan tidak mengandung kiasan yang sulit.
5. Tidak banyak menyisipkan teori Bahasa tetapi fokus pada pengetahuan baru dan pengembangan. Karena teori sudah diajarkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sehingga tidak perlu diulang.

D. Focus Group Discussion (FGD)

1. Buku yang menarik bagi siswa peserta diskusi adalah buku dengan gambar pendukung, penuh warna, tidak banyak teks, terdapat plot/kisah dan pengetahuan baru yang didapat.
2. Buku aktivitas yang mengajak untuk berlatih membaca dan menulis menjadi menarik bagi siswa ketika disisipi kuis, permainan, dan *goals* (target).
3. Siswa cenderung memilih tempat wisata yang dekat dengan tempat tinggal dan terdengar familiar.

V. KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN

A. Kriteria Desain

1) Rancangan Konten

a. ART I : PEMANASAN

Tujuan dari bagian ini yaitu memahami bacaan dan mengingat kembali kosakata yang diketahui/dikuasai. Isi bagian ini yaitu membaca teks pendek, melengkapi kata yang

kurang dalam petunjuk/teks pendek, permainan kosakata, sinonim, antonim.

b. PART II : DESKRIPSI

Tujuannya untuk melatih kemampuan mengidentifikasi sesuatu lewat poin dan deskripsi. Isi bagian ini yaitu mengidentifikasi gambar dan menyimpulkan dalam poin, memberi caption pada suatu peristiwa, melatih penggunaan padanan kata (simile), melengkapi deskripsi.

c. PART III : KARAKTER

Tujuan bagian ini yaitu untuk memahami fitur dan sifat karakter sebagai unsur cerita. Isi bagian ini yaitu menebak dan menuliskan fitur-fitur/fisik karakter, mengidentifikasi interaksi antarkarakter lewat dialog, membuat profil karakter (nama, tempat tinggal, hobi).

d. PART IV : SETTING

Tujuan bagian ini yaitu untuk melatih kepekaan terhadap latar tempat dan waktu. Isi dari bagian ini yaitu membayangkan dan menjelaskan sebuah pemandangan, menuliskan perasaan ketika berada di tempat tertentu, menuliskan 3 W (Who, Where, When), mengidentifikasi genre fiksi dan nonfiksi.

e. PART V : TAHAPAN ALUR

Tujuan bagian ini yaitu untuk memberikan gambaran alur dari awal sampai akhir. Isi dari bagian ini yaitu mengidentifikasi bagian permulaan, konflik dan resolusi, menuliskan kemungkinan akhir cerita, memahami hubungan sebab-akibat, memahami urutan kejadian (sequence).

f. PART VI : IDE DAN PERENCANAAN (8 halaman)

Tujuan bagian ini untuk menulis dan merencanakan sesuai inisiasi/imajinasi sendiri dalam bentuk teks pendek. Isi dari bagian ini yaitu menulis kesimpulan, membuat jaring-jaring ide (idea web)/ mind map, menuliskan rencana kegiatan, acara, menulis buku harian karakter.

2) Rancangan Konten Bertema

Tema yang digunakan adalah paduan informasi geografis dan pariwisata Indonesia, terangkum dalam kata kunci "Jelajah Indonesia". Untuk edisi I, penulis menggunakan wisata Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru sebagai pembuka (*entry point*). Taman Nasional dipilih untuk memudahkan penyortiran tempat wisata Indonesia yang banyak jumlahnya, juga karena beberapa alasan, seperti: (1) mencakup tema geografis dan pariwisata, (2) terdapat kearifan lokal di dalamnya, (3) menjadi rekomendasi lokal dan internasional, sehingga mengakses informasi menjadi mudah. Tahap yang dilakukan yaitu

a. Mengumpulkan informasi Umum

Informasi mengenai Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru (TNBTS) didapatkan melalui buku, ensiklopedia, dan *website*. Dari proses ini, penulis mendapatkan gambaran mengenai kondisi fisik dan biologi, kondisi geologi dan topografi, dan kondisi demografi.

b. Mengumpulkan fakta-fakta unik

Fakta-fakta didapat melalui *website*, blog, atau artikel. Bagian ini memuat pengalaman dan pengamatan penunjang yang tidak didokumentasikan dalam buku atau ensiklopedia umum.

3) Elemen Visual

a. Warna

Pemilihan elemen visual dalam buku menyesuaikan tema yang dibahas tiap edisi. Pada edisi I, elemen yang digunakan

berhubungan dengan penampakan alam Bromo-Tengger-Semeru dan entitas di sekitarnya. Untuk mendapatkan palet warna, penulis membuat *moodboard* yang dapat dilihat pada Gambar 1. Warna-warna yang mendominasi adalah warna biru langit, kuning-cokelat tanah, dan kemerahan.

b. Gaya Ilustrasi

Untuk ilustrasi, penulis menggunakan pengolahan secara digital melalui aplikasi. Sementara gaya yang dipakai adalah kartun yang menghiasi tiap halaman dan dapat mewakili konten. Dasar pemilihan ini karena gaya tersebut populer di kalangan anak dan secara konsisten dipakai dalam buku-buku anak, termasuk buku yang menjadi media eksisting dari perancangan ini.

c. Spesifikasi Buku

Luaran yang diharapkan memiliki spesifikasi berjumlah 40-50 halaman tiap seri, berwarna, halaman bolak-balik, memakai kertas berukuran cukup tebal (AP 210-260 gram) dan dijilid *hardcover* dalam bentuk *spiral-bound*.

d. Tipografi

Jenis huruf yang digunakan untuk judul, isi, dan keterangan dalam buku adalah sans serif. Jenis ini dipilih dengan pertimbangan keterbacaan (*readability*) yang tinggi bagi target pengguna. Sans serif yang ujungnya cenderung bulat menjadi pilihan dalam pembuatan buku anak.

B. Proses Desain

Penulis merancang tokoh-tokoh pemandu buku dengan karakteristik yang mengacu pada media eksisting dan ciri target pengguna dapat dilihat pada Gambar 2. Tokoh yaitu anak kembar laki-laki dan perempuan (Surya dan Tirta) yang penuh rasa ingin tahu, ayah (Dr. Bhumi) sebagai pemandu perjalanan, dan kucing petualang yang mengesankan unsur fantasi.

Berikutnya, penulis mengombinasikan antara rancangan konten dengan elemen visual dalam bentuk sketsa dan halaman berwarna. Dalam proses ini, penulis menggunakan ukuran A4 dengan susunan yang menyerupai buku informasi bergambar. Hasil jadi kemudian dievaluasi dari segi komposisi *layout*, kesesuaian informasi dan ilustrasi, juga kesesuaian halaman dengan target/tujuan yang sudah dirancang sebelumnya. Rancangan *layout* dan sketsa dapat dilihat pada Gambar 3.

C. Implementasi Desain

Logo buku seri "Literabook" yang dapat dilihat pada Gambar 4 menggunakan *typeface* Fredoka One yang termasuk dalam jenis sans serif dengan ujung cenderung bulat, ditambah dekorasi berbentuk buku terbuka. Warna yang digunakan disesuaikan dengan ilustrasi sampul tiap edisinya. Edisi 1: Jelajah Bromo Tengger Semeru memiliki sampul yang mewakili kenampakan dataran tinggi dan pegunungan. Dimana sampul depan dan belakang buku tersebut dapat dilihat pada Gambar 5. Untuk judul dan isi konten buku, tipografi yang dipilih Fredoka One dan Baloo. Keduanya sama-sama berjenis sans serif dengan ujung yang cenderung bulat dan memiliki *readability* tinggi. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 6. Contoh penerapan font dalam halaman pembuka buku dapat dilihat di Gambar 7.

Komponen berikutnya halaman buku berisi konten-konten interaktif yang mengarahkan pada aktivitas membaca dan menulis. Berbeda dengan proses awal, komposisi halaman

buku menjadi 1:1. Terdapat enam part yakni pemanasan, deskripsi, karakter, *setting*/latar, alur, dan perencanaan/ide. Tiap part tidak memiliki sekat pemisah karena konsep buku dibuat saling berhubungan seperti cerita bergambar, namun pembaca atau pembimbing dapat melihat halaman mana saja yang termasuk dalam part tertentu dengan melihat daftar isi dan keterangan.

Tiap ilustrasi halaman menyesuaikan konten dengan target-target atau *goals* yang sudah disusun. Karakter pemandu selalu ada atau disebutkan di tiap halamannya untuk mengarahkan pembaca memahami teks dan menuliskan sesuatu. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 8, part deskripsi dalam Gambar 9, part karakter dalam Gambar 10

Mulai tiga part terakhir (latar, alur dan perencanaan), space untuk teks dan pelatihan menulis di halaman cenderung lebih banyak dibanding ilustrasi. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 11, Gambar 12, dan Gambar 13.

KESIMPULAN

Pengembangan literasi anak kelas 4 SD, dalam konteks membaca pemahaman dan pelatihan menulis yang sesuai dengan pembelajaran Bahasa Indonesia K-13, merupakan proses berkelanjutan. Selain penyediaan sarana prasarana oleh institusi dan kampanye yang dilakukan oleh komunitas literasi, media pembelajaran dibutuhkan untuk mengarahkan anak melakukan pelatihan praktis dan menguji kemampuan dalam memahami bacaan. Media pembelajaran ini diupayakan memiliki tema yang dekat dan mudah dipahami anak, juga memiliki elemen visual yang menarik. Seri buku aktivitas bertema 'Jelajah Indonesia' menjadi alternatif media

pembelajaran yang mendorong anak memahami bacaan dan menyalurkan ide menulis sekaligus mendapatkan informasi dan gambaran kearifan lokal. Buku ini dapat dikembangkan menjadi seri yang lebih luas, mengangkat tempat-tempat wisata menarik lain yang tersebar di Indonesia. Namun agar buku fokus pada pelatihan membaca dan menulis anak, porsi informasi dan target-target yang ada di dalamnya perlu divelusi dan diujicobakan secara berkala pada pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Subandiyah, "Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia," *Paramasastra*, vol. 2, no. 1, 2017.
- [2] E. Nurdianti and E. Suryanto, "Pembelajaran literasi mata pelajaran bahasa indonesia pada siswa kelas v sekolah dasar," *Paedagogia*, vol. 13, no. 2, 2010.
- [3] A. Muti'ah, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di antara Dua Kurikulum dan Peranannya dalam Pengembangan Literasi," in *Prosiding Seminar Konferensi Bahasa dan Sastra III*, 2015, pp. 386--392.
- [4] S. Pujiono, "Berpikir Kritis dalam Literasi Membaca dan Menulis untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa," in *Prosiding PIBSI XXXIV*, 2012, pp. 778--783.
- [5] C. J. Taylor, "Activity book with removable manipulatives," US4702700, 1987.
- [6] Y. Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Surabaya: Kencana, 2004.
- [7] M. Bunanta, *Buku Mendongeng dan minat Membaca*. Yogyakarta: Pustaka Tangga, 2004.
- [8] K. D. Gorys, *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009.
- [9] M. Purbasari, L. C. Luzar, and Y. Farhia, "Analisis asosiasi kultural atas warna: sumatera I," *Humaniora*, vol. 5, no. 2, p. 889, 2014, doi: 10.21512/humaniora.v5i2.3182.
- [10] L. Anggraini and K. Nathalia, *Desain Komunikasi Visual: Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- [11] S. Yuka Amalia and E. Rizkiantono, "Perancangan seri buku permainan tradisional anak bali," *J. Tek. ITS*, vol. 2, no. 1, 2013.