

## PERANCANGAN *FLAP BOOK* PENGENALAN HURUF ALFABET UNTUK ANAK PRASEKOLAH

Linda Dwi Permatasari<sup>1</sup>, Asidigisianti Surya Patria<sup>2</sup>

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: lindapermatasari@mhs.unesa.ac.id

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: asidigisiantipatria@unesa.ac.id

### Abstrak

*Flapbook* adalah buku berjendela yang bisa dibuka serta ditutup, memuat informasi visual didalamnya, sehingga menarik anak dalam belajar. Tujuan dari perancangan *FlapBook* mengenai pengenalan huruf alfabet pada anak adalah untuk mengembangkan pola baru dengan metode pembelajaran visual dan motorik, yaitu dengan penambahan tema dan alur pada tiap halamannya yang nantinya akan membantu anak lebih tertarik saat membaca. Menggunakan huruf alfabet sebagai pengenalan dari nama-nama binatang, memakai inisial huruf depan dengan keterangan nama binatang didalamnya, serta penambahan dari bentuk binatang. Menargetkan para orangtua sebagai target *audience* utama, bertujuan agar membantu mempermudah proses pembelajaran anak menggunakan proses *parenting*. Tahapan dalam perancangan ini meliputi pengumpulan data, analisis data, penyusunan konsep, dan pembuatan desain final. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi. Teknis analisis data menggunakan analisis 5W1H (*What*) Apa, (*Why*) Kenapa, (*When*) Kapan, (*Where*) Dimana, (*Who*) Siapa, (*How*) Bagaimana. Terdapat 26 ilustrasi karakter binatang sesuai dengan jumlah huruf alfabet berjumlah 10 halaman. Proses perancangan ilustrasi karakter binatang dan 5 tempat *background* menggunakan proses digital. Media pendukung dari perancangan ini berupa boneka tangan berkarakter binatang yang terdapat didalam *flapbook*, kotak pensil, kaos bergambar binatang dengan penjelasan huruf dan nama binatang di belakangnya.

**Kata Kunci:** Flapbook, Alfabet, Parenting, Anak, Hewan.

### Abstract

*Flapbook* is a book with windows that can be opened and closed, contains visual information in it, so that it attracts children in learning. The purpose of designing the *FlapBook* regarding the introduction of alphabet letters in children is to develop new patterns with visual and motoric learning methods, namely by adding themes and grooves on each page which will help children be more interested in reading. Using the letters of the alphabet as the identification of animal names, using the initials of the first letters with the name of the animal in it, as well as the addition of animal shapes. Targeting parents as the target audience main, aims to help facilitate the learning process of children using the process parenting. The stages in this design include data collection, data analysis, drafting, and final design. Data collection techniques through interviews, observation, and documentation. Technical analysis of data using analysis 5W1H (*What*) What, (*Why*) Why, (*When*) When, (*Where*) Where, (*Who*) Who, (*How*) How. There are 26 illustrations of animal characters according to 10 pages of the alphabet. The process of designing an illustration of animal characters and 5 places background uses a digital process. The supporting media for this design are hand puppets with animal characters inside the flapbook, pencil cases, t-shirts with animal pictures with an explanation of the letters and names of the animals on the back.

**Keywords:** Flapbook, Alphabet, Parenting, Children, Animal.

## PENDAHULUAN

Masa penting periode tumbuh kembang anak ialah pada masa balita, Pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi perkembangan anak kedepannya. Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak terbagi atas beberapa tahapan usia, salah satunya adalah pada fase prasekolah di usia 3-5 tahun. Anak memiliki dua perkembangan motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus, selalu bergerak dan selalu ingin bermain ialah salah satu cirinya, sehingga mereka mempunyai dunia sendiri yaitu bermain dan belajar (Wong, 2009).

Pada saat masa prasekolah juga berkembang bahasa lisan selain dari pematangan organ bicara juga dari lingkungannya. Anak mulai berpikir dan menanyakan segala hal dan mulai memahami simbol-simbol, termasuk angka dan huruf (Gunarsa & Gunarsa, 2008). Oleh sebab itu anak usia ini membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengenalkan ke simbol-simbol tersebut.

Dalam proses pembelajaran, media sangat mempengaruhi hasil yang dicapai, sangat dianjurkan penggunaan media dalam pembelajaran karena akan meningkatkan dan memaksimalkan kualitas pembelajaran (Zaman dan Eliyawati, 2010).

Salah satu media yang bisa diterapkan seperti pengenalan huruf dengan media visual dikarenakan huruf ialah simbol tekstual bahasa. Huruf merupakan simbol yang harus diketahui dan dipahami anak karena tuntutan orang tua serta keluarga yang mengharapkan anak-anak bisa membaca atau setidaknya mengenali huruf sedini mungkin. Dengan mengenalkan serta memahami huruf pada anak menjadikan anak mudah berkomunikasi dan berinteraksi dengan sekitar (Musfiroh 2003).

Buku sebagai salah satu media visual yang pasif tidak memberikan rangsangan motorik bagi anak untuk menggerakkan tangannya. Berbeda dengan buku interaktif yang mampu melatih motorik anak. salah satu buku interaktif adalah *flap book* (wawancara Ibu Enik, 2019). *Flap book* tidak hanya memberikan pengetahuan tapi juga memberikan tampilan visual yang menarik untuk anak, serta membantu merangsang daya motorik pada anak (Dewantari, 2014).

Oleh sebab itu perancangan ini memilih *Flap Book* karena mengajarkan dua hal sekaligus yaitu membaca dan merangsang motorik pada anak. Tidak hanya memberikan pengetahuan namun buku perancangan ini juga sebagai sarana menarik untuk anak agar supaya lebih mudah dalam mempelajari huruf.

Kesesuaian buku dalam konteks dan ilustrasi ialah salah satu ciri buku yang menarik untuk anak usia dini (Walker, 2012). Sehingga pemilihan ilustrasi binatang cocok untuk anak agar lebih mengenal nama-nama binatang. Karena anak mudah menyukai gambar yang berilustrasi binatang. Gambar binatang sebagai ilustrasi membantu menstimulan anak agar mudah untuk diarahkan dalam belajar mengenali huruf.

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut.

Citra Rahmawati (2018) dalam skripsinya dengan judul *Perancangan Flap book sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak 7-10 tahun*. Perancangan buku tersebut bukan dibuat sebagai edukasi membaca huruf alphabet melainkan *Perancangan Flap book sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak 7-10 tahun*. Akan tetapi teknik dalam media yang digunakan merupakan media buku flap book. Sehingga kesamaan dalam perancangan kali ini adalah dalam medianya.

Sedangkan penelitian mengenai pemahaman huruf alphabet, pernah dilakukan oleh Tri Nurmiasih (2011) berjudul *Peningkatan Kemampuan Pemahaman Huruf Abjad Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilinggang Ponorogo*. Penelitian ini membahas tentang metode pembelajaran huruf alphabet dengan media gambar pada anak. Sehingga kesamaan dalam pembahasan kali ini adalah metode pembelajarannya.

Selain itu laporan tugas akhir yang dilakukan oleh Esty Nurbaya (2018) yang berjudul *Pengembangan Media Lift The Flap Book*

*Berbasis Grafis Pada Materi Metamorphosis Di Kelas IV Sekolah Dasar.* Pengembangan ini juga berbentuk flap book dengan media penunjang grafis. Dalam pengembangan ini mengutamakan media pembelajarannya seperti membuka lipatan buku ke kanan dan ke kiri yang didalamnya terdapat sebuah informasi. Keterkaitan buku ini dalam perancangan sangat relevan yang membedakan hanyalah materi.

Perancangan buku menggunakan teknik *lift the flap* untuk merangsang anak lebih aktif dalam membaca buku. Buku *lift the flap* atau *flap book* merupakan buku berjendela yang dapat dibuka dan ditutup dan terdapat informasi di baliknya, sehingga merangsang rasa keingintahuan anak. Dalam buku tersebut juga terdapat cerita pendek yang bertema dan beralur sehingga membantu anak lebih mengenal nama-nama benda dan binatang disekitarnya.

Perancangan buku *flap book* pembelajaran huruf alfabet pada anak ini adalah sebagai sarana pengenalan huruf alfabet untuk anak balita. Tujuan penulisan ini adalah mendeskripsikan proses perancangan dan mendeskripsikan penerapan desain ke dalam media pendukung.

## METODE PERANCANGAN

Dalam mendukung perancangan diperlukan data-data yang bersumber dari berbagai teknik pengumpulan data. Sumber data terbagi menjadi dua, primer dan sekunder. Sumber data yang langsung memberikan sebuah data kepada pengumpul data disebut sumber data primer (Sugiyono,2008). Sumber data primer di peroleh dari Ibu Eni Supriyatin,S.Pd selaku kepala sekolah TK Dharma Wanita Blooto, Mojokerto. Sumber data primer berupa sebuah hasil wawancara singkat tentang pengaruh *Flap Book* pada anak.

Sedangkan data yang tidak langsung memberikan pengumpulan data ialah sumber data sekunder, harus melalui oranglain atau sebuah dokumen (Sugiyono,2008). Data diperoleh dari sejumlah studi literatur, jurnal, baik diperoleh dalam buku maupun artikel yang berhubungan dengan objek perancangan. Informasi diperoleh dari beberapa buku atau artikel mencakup informasi mengenai *Flap Book* dan tumbuh

kembang anak. Selain itu informasi didapatkan dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

Metode pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan sebuah informasi langsung dari sumbernya disebut wawancara (Riduwan, 2006). Wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai narasumber yang berkaitan dengan proses tumbuh kembang anak. Sebagai nara sumber kunci adalah Ibu Eni Supriyatin,S.Pd selaku kepala sekolah TK Dharma Wanita Blooto, Mojokerto.

Obsesvasi ialah teknik yang mempunyai cara lebih spesifik. Tidak hanya terbatas pada orang namun juga alam dan lainnya (Sugiyono 2006). Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung Taman Kanak-Kanak untuk mengetahui perilaku anak TK terhadap buku dan media pembelajaran di sekolah.

Dokumentasi merupakan teknik dalam memperoleh informasi bermacam-macam sumber tertulis maupun dokumen yang ada pada lokasi penelitian (Sukardi, 2003). Dalam metode ini dilakukan mengumpulkan data dan mengkaji ulang. Dokumentasi berupa website, dan buku.

Dalam perancangan ini dibutuhkan analisis data yang digunakan dalam media *flapbook* ialah jenis analisis 5W1H (Rustan, 2014) dalam mendesain yang baik perlu ada beberapa macam pertanyaan yang perlu dijawab yaitu : Apa (*What*) merancang, siapa (*Who*) target *audience* atau penggunaanya, apa peran yang ingin di sampaikan pada target *audience* tersebut serta bagaimana (*how*) cara menyampaikan pesan tersebut, dimana (*where*) media akan digunakan dan kapan (*when*) desain tersebut akan dilihat target *audience*.

## KERANGKA TEORETIK

### a. Buku *flapbook*

*Flap book* diciptakan dengan cara menyusun dasn menumpuk beberapa kertas, lalu mengunci salah satu dari sisi susunan pada kertas kemudian menyisahkan sebagian besar bagian kertas agar bisa dibuka dan ditutup kembali. Pada tahun 1566, *lift the flap* yaitu teknologi yang diciptakan dari kertas yang mampu menjadi sarana medis untuk menjelaskan bagian atau susunan anatomi pada tubuh manusia, sebelum adanya kecanggihan teknologi saat ini. Andreas vesalius menggunakan empat tahun untuk melakukan pengamatan pembedahan tubuh manusia (Dewantari, 2014).

## b. Layout Buku

Sebuah tata letak ruang atau bidang disebut layout. Sedangkan dalam desain komunikasi visual, layout disebut salah satu hal yang paling utama. Mempunyai layout yang terpadu adalah ciri dari desain yang baik (Anggraini & Nathalia, 2014). Terdapat empat tahapan dalam proses membuat *layout* yaitu sebagai berikut, konsep desain, media dan spesifikasinya, *thumbnails* dan *dummy*, desktop *publishing* dan yang terakhir adalah percetakan (Rustan, 2014).

Hal pertama yang harus diperhatikan adalah kesesuaian penetapan komposisi dengan perinsip-perinsip layout. Terdapat empat perinsip *layout*, yaitu *unity*, *sequence*, *balance*, *emphasis*.

*Emphasis* ialah penekanan pada bagian tertentu pada *layout*, berfungsi membantu pembaca lebih terarah dan fokus pada bagian penting (Rustan, 2014). Diciptakan dengan penekanan dengan cara memberi ukuran pada huruf menjadi lebih besar dibanding elemen *layout* yang lainnya di halaman tersebut, memakai warna kontras serta berbeda dengan latar belakang elemen lainnya, meletakkan hal penting pada posisi menarik perhatian dan menggunakan bentuk gaya yang berbeda dengan sekitarnya.

*Sequence*/urutan, adalah aliran pandangan mata atau urutan perhatian dalam *layout* ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengharapakan kita kedalam informasi yang telah disajikan pada layout. Bahwa urutan alur peraba kebanyakan didesain berdasarkan dari kecenderungan orang-orang membaca dari kiri ke kanan kemudian dari atas ke bawah. Kecenderungan lain seperti membaca dengan urutan seperti huruf Z (Rustan, 2014).

*Balance*/keseimbangan merupakan teknik mengatur keseimbangan pada elemen *layout*. Terbagi menjadi dua jenis perinsip keseimbangan, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris, sisi dari yang berlawanan harus persis agar terciptanya sebuah keseimbangan. Dan sementara itu, pada keseimbangannya asimetris objek yang berlawanan tidak sama atau seimbang agar memberikan kesan yang tidak kaku atau santai.

*Unity* desain keseluruhan yang menciptakan satu kesatuan. Setiap elemen yang digunakan harus berkaitan kemudian disusun secara cepat.

Tujuan pertama dalam layout yaitu menyampaikan sebuah informasi lengkap dan tepat, menimbulkan kenyamanan saat membaca dan kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi serta estetika. Menurut Rustan (2014) elemen layout dibagi menjadi tiga :

### 1) Elemen teks

Judul ialah kata singkat yang diberi ukuran besar berfungsi untuk menarik perhatian pembaca dan akan mudah dibedakan. Subjudul, sebagai judul segmen sesuai pada topiknya.

*Pullquotes* kalimat singkat yang mengandung informasi penting, diambil dari sebagian isi *body teks* yang dianggap sebagai pokok pikiran naskah tersebut.

*Caption* dicetak dalam ukuran kecil, dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *body teks* dan elemen lain. Nomor halaman memudahkan pembaca mengingat lokasi artikel.

### 2) Elemen visual

Semua elemen yang bukan *teks* bisa disebut elemen visual. Elemen visual terdapat tujuh elemen. Salah satu elemen visual yang penting dalam sebuah perancangan yaitu *artwork* ialah karya seni, berupa gambar ilustrasi, gambar kartun, gambar sketsa dan lainnya.

### 3) Elemen Invisibel

Elemen yang merupakan fondasi atau susunan kerangka berfungsi sebagai sebuah acuan penempatan dari semua elemen *layout* yang lainnya. Terdapat dua *Invisible element* yaitu *Margin* dan *Grid*. Menentukan jarak margin kertas disebut *margin*. Alat bantu *layout* untuk menentukan letak pada setiap elemen *layout* untuk mempertahankan konsistensi disebut *grid*.

Pada perancangan buku *Flap book* Pengenalan Huruf Alfabet ini menggunakan salah satu prinsip layout yaitu *Sequence*. Prinsip ini memperhatikan aliran pandangan mata ketika membaca, dengan membuat pola menarik untuk memudahkan mengurutkan arah baca seperti dari kiri ke kanan menggunakan urutan abjad pada huruf alfabet.

## c. Ilustrasi

Sebuah foto atau lukisan yang membantu memperjelas isi dari sebuah buku atau karangan

disebut Ilustrasi. Dalam KBBI memiliki arti sebuah gambar, disain atau diagram berfungsi untuk penghias halaman sampul dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa Belanda ilustrasi adalah *ilustratie* diartikan sebagai gambaran atau hiasan dengan pembuatan suatu yang jelas. Penggunaan ilustrasi pada buku rata-rata dalam bentuk kartun (Nurhadiat, 2004).

*Ilustre* atau biasa disebut ilustrasi yang berasal dari bahasa Latin yang berarti menerangi, menghias. Suatu gambar atau foto yang memiliki tujuan menciptakan daya tarik pada yang membaca, serta dapat digunakan untuk membantu menjelaskan pembaca dalam memahami pesan dengan daya tarik sebuah desain (Supriyono, 2010)

Dalam merancang sebuah buku, ilustrasi termasuk peranan penting. Ilustrasi membantu pembaca berimajinasi pada alur buku dan tidak terasa membosankan seperti membaca buku sejarah. Ilustrasi dalam perkembangannya lebih lanjut ini bukan hanya bertujuan sebagai sarana pendukung cerita, fungsi lain yaitu dapat menghias ruang kosong seperti majalah, tabloid, koran dan yang lainnya. Ilustrasi memiliki bentuk bermacam-macam seperti karya seni berupa sketsa, karikatur, lukis, grafis dan *bitmap* sererta karya foto (Soedarso, 2014).

Menurut Lakoro (2012), ilustrasi bertujuan untuk menerangkan dan menghias suatu cerita, puisi, ataupun bentuk informasi lainnya dalam bentuk tulisan. Ada beberapa dari tujuan ilustrasi:

- 1) Pembaca akan diperjelas dengan suatu informasi pesan.
- 2) Menyajikan variasi bahan ajar sehingga membuat lebih menarik, komunikatif, memotivasi, serta memudahkan pembaca memahami isi pesan.
- 3) Gambar membantu para pembaca agar lebih mengingat suatu gagasan dan konsep pesan melalui gambar.

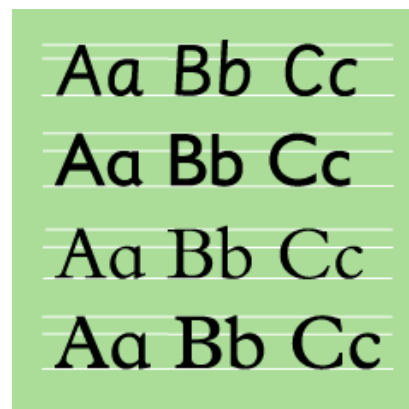
Gaya gambar kartun menggunakan simbol untuk meringkas dalam penyampaian dalam pesannya. Hanya menangkap sebuah esensi pesan yang diberikan yang dituangkan dalam gambar sederhana tanpa detail. Menggunakan karakter yang mudah dikenal serta dimengerti (Munadi, 2008). Aliran kartun disebut juga dengan kartunisme yang memiliki makna lucu (Gumelar, 2015).

#### d. Tipografi

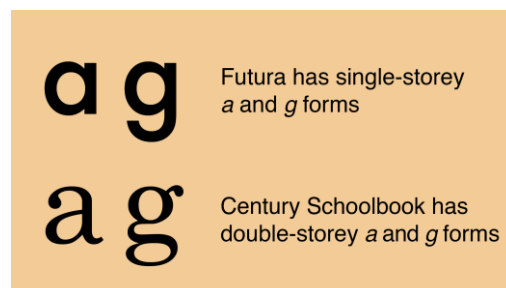
Seni dan teknik merancang dalam menata aksara berkaitan dengan menyusun publikasi visual, cetak maupun non cetak ialah pengertian ilmiah dari Tipografi (Kusrianto, 2010).

Anak belajar membaca mengeja huruf demi huruf menghasilkan pembelajaran dari suara sehingga anak dapat memadukan suara bersama untuk membentuk sebuah kata. Untuk pembaca pemula dapat didukung dengan teks yang menarik perhatian anak dan memastikan keterbacaan tipografi sehingga mudah dibaca, lalu dilayout agar mudah dibaca.

Pentingnya mencari desain sederhana, bersahabat serta memiliki karakter tidak tajam, dalam memilih jenis huruf teks pada anak sangat penting untuk *Legability* atau tingkatan keterbacaan. Bentuk terlampir dalam karakter atau *Counter* harus bulat dan terbuka tidak bersudut tajam maupun persegi panjang. Sebuah contoh baik dari jenis huruf dengan family font *san serif* yaitu *Sassoon Primary*, dirancang khusus untuk anak-anak (Setiautami, 2011).



Gambar 1 jenis huruf untuk keterbacaan  
(Sumber: Google 2020)



Gambar 2 Font *Futura* dan *Century*  
(Sumber: Google 2020)

Umumnya teks besar umumnya mempermudah untuk dibaca daripada mereka yang pendek, terutama berlaku untuk anak-anak. *Sans serif* dapat digunakan selama tidak mengeksplor bentuk secara ekstrim karena bisa merusak legibilitas. Tidak dianjurkan menggunakan Tipografi yang dikondens atau diekspan, ini membuat pengenalan karakter jauh lebih sulit karena bentuk dasar akan hilang. Hindari yang terlalu tipis atau tebal dan pilih yang mempunyai ketebalan huruf sedang (Setiautami, 2011).

#### e. Warna

Merupakan unsur penting dalam desain, karena warna dapat menampilkan identitas dan citra yang ingin disampaikan. Salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, menggambarkan sebuah citra, meningkatkan *mood*. Warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda (Anggraini dan Nathalia, 2014).

Elemen visual yang dapat menarik perhatian ialah warna. Warna yang kurang tepatpun akan merusak citra, mengurangi nilai baca, dan bahkan mengurangi minat membaca. Jika desain publikasi menggunakan warna-warna lembut dapat menyampaikan kesan yang lembut, dan tenang. Kesan dinamis dan meriah didapatkan dari warna kuat dan kontras (Supriyono, 2010).

Karakteristik warna sangat penting untuk pemilihan warna buku untuk anak. Pemilihan warna yang tepat akan menarik perhatian anak sehingga tidak mudah bosan. Warna yang paling cocok untuk anak adalah warna pastel seperti warna-warna muda. Karena dapat menimbulkan kesan lembut dan menenangkan. Sehingga mudah membantu merangsang perkembangan saraf motorik anak. Dihindari warna gelap karena akan membuat kesan buruk (Permatasari, 2018).



Gambar 3 Contoh Warna-warna yang Baik untuk Anak  
(Sumber: Google 2020)

Meningkatkan energi dan merangsang daya pikir ciri dari warna merah. Juga bisa menyebabkan anak kurang berkonsentrasi karena dapat merangsang agresivitas. Warna kuning memberikan kesan terang, memberikan efek ceria sehingga dapat menimbulkan rasa bahagia, dan senang sekaligus dapat memotivasi anak serta meningkatkan konsentrasi, daya ingat dan kecerdasan. Namun jangan mengaplikasikan secara berlebihan karena dapat membuat anak mudah rewel dan marah. Warna jingga meningkatkan komunikasi serta mempermudah anak untuk beradaptasi dan bergaul. Warna merah muda meningkatkan rasa empati serta memiliki sifat feminin. Namun bila digunakan secara berlebihan, juga dapat membuat anak mudah cemas. Warna biru dapat menenangkan, membangun rasa percaya diri serta dapat menurunkan tingkat kecemasan dan sifat agresif. Warna Hijau kesan yang segar, dan nyaman. Membantu meningkatkan kekebalan imun tubuh dan kemampuan membaca (Permatasari, 2018).

#### f. Tumbuh kembang anak

Perkembangan motorik merupakan perkembangan dalam pengendalian gerakan melalui tubuh dengan kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak dan *spinal cord*. Meliputi motorik kasar dan motorik halus. Gerakan tubuh menggunakan otot-otot besar atau sebagian seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak disebut motorik kasar. Seperti kemampuan berlari, duduk, naik turun tangga, menendang, dan sebagainya. Sedangkan motorik halus ialah gerakan yang menggunakan otot-otot halus sebagian anggota tubuh tertentu, dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih, misalnya, mencoret-coret, kemampuan memindahkan benda dari tangan, menggantung, menyusun balok, menulis dan sebagainya. (Diana, 2010)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Identifikasi data

Target *Audience* berdasarkan aspek demografi di bagi menjadi 4 yaitu berdasarkan usia, jenis kelamin, tingkat ekonomi, tingkat pendidikan. Dari segi usia *Flap Book* ini menargetkan untuk para orang tua yang memiliki

anak di usia 3-5 tahun. Dari *target audience* jenis kelamin tidak ada batasan tersendiri karena buku ini tidak membahas spesifikasi khusus untuk suatu *gender*. Buku ini ditargetkan untuk tingkat ekonomi menengah ke atas karena kurangnya pengetahuan akan *parenting* pada tingkat ekonomi menengah kebawah. Begitu juga untuk target *audience* yaitu para orang tua memiliki tingkat pendidikan tinggi akan jauh lebih memahami pentingnya buku ini dengan bantuan *parenting* pada anak usia 3-5 tahun.

Pada aspek geografi target *audience* yang di tuju cenderung ke daerah seperti perkotaan, karena mudahnya jangkauan pemasaran pada perkotaan dari pada di pelosok-pelosok desa.

Sedangkan aspek psikografi sendiri menargetkan pada orang tua yang memiliki kelas menengah ke atas karena kesadaran mereka akan pentingnya mengedukasi anak sejak usia dini dengan melatih motorik serta mengenalkan nama-nama binatang.

## **b. Analisis Data**

Sebagai penerapannya perancangan *Flapbook* ini menggunakan analisis 5W1H. (*What*) Apa yang di kembangkan?, Dalam *Flapbook* “Belajar Nama-nama Binatang dengan menggunakan Huruf-huruf Alfabet” ini mengembangkan penambahan tema yang beralur pada buku, karemengaturna pada umumnya *flapbook* hanya menyajikan gambar huruf dan binatangnya saja dan tidak menggunakan *background* di dalamnya, hal ini membuat anak cepat bosan. Sehingga penambahan tema alur ini bisa membuat peningkatan baru untuk buku *flapbook* sendiri.

(*Why*) Kenapa mengembangkan *flapbook*?, *Flapbook* sendiri sudah sangat jarang ditemukan sebagai media edukasi dan pembelajaran, karna sudah tergantikan dengan kemunculan *gadget*, padahal anak usia dini tidak baik untuk menatap layar *gadget* untuk waktu yang lama, dikhawatirkan dapat merusak penglihatan anak. Dengan *flapbook* yang pada umumnya hanya menggunakan gambar huruf serta objeknya saja maka di kesempatan kali ini *flapbook* dikembangkan dengan penambahan tema dan alur

sehingga anak semakin tertarik untuk belajar membaca.

(*Who*) Siapa target penggunaannya?, buku ini di peruntukkan untuk anak usia 3 sampai 5 tahun atau balita, namun secara target pasar akan ditujukan pada orang tua para anak, karena sesuai dengan konsep buku pembelajaran menggunakan peranan orang tua atau *parenting* yang sangat cocok dengan metode pembelajaran buku *Flapbook* ini.

(*Where*) Dimana medianya?, menggunakan media buku berjendela sebagai media interaktif ditambah dengan ilustrasi yang akan menarik perhatian anak. (*When*) Kapan buku ini dapat digunakan? Untuk memberikan edukasi pada anak sebenarnya tidak ada waktu yang ditentukan, bisa kapan saja diterapkan orangtua kepada anaknya. Akan lebih maksimal jika kondisi anak sedang senang, bisa di pagi hari saat fungsi normal otak anak sedang optimal dan aktif, atau malam menjelang tidur agar anak mudah mengfahalnya.

(*How*) Bagaimana cara menarik perhatian target konsumen? Selain dengan menggunakan tema yang membedakan pada buku *Flapbook* lainnya ialah menggunakan media promosi seperti, boneka tangan berkarakter binatang dalam buku yang dapat dimainkan saat proses pembelajaran berlangsung, juga terdapat kotak pensil dengan gambar karakter di depannya, cara ini dapat membantu anak mengatur barang-barangnya agar tidak mudah hilang, selain itu ada kaos dengan gambar karakter binatang di depannya dan dibagian belakang ditambah dengan inisial huruf serta nama binatang tersebut, cara ini membantu anak menghafal dengan mudah.

Perancangan *flapbook* untuk pengenalan huruf alfabet pada anak, bertujuan untuk mengenalkan nama-nama binatang, serta dengan teknik *lift the flap* dapat membantu merangsang perkembangan dari motorik anak, menggunakan ilustrasi sehingga anak tertarik untuk membaca dan tidak mudah bosan.

Penggunaan media dapat dilakukan kapan saja, seperti saat belajar atau sambil bermain dan tidak memerlukan waktu yang khusus. Buku ini ditargetkan untuk wilayah Indonesia, karena buku ini memuat informasi pengetahuan umum tentang



binatang-binatang dengan bahasa Indonesia, sehingga penting untuk tumbuh kembang anak-anak Indonesia. Buku *flapbook* ini di rancang dengan konsep yang berbeda dari yang sudah ada sebelum-sebelumnya. Dibuat dengan tema tempat yang beralur. Menggunakan urutan abjad huruf sehingga memudahkan anak membaca sesuai dengan urutan huruf alfabet. Di setiap ilustrasi binatang akan di tambahkan jendela terbuka yang didalamnya memuat informasi nama binatang tersebut, hal ini membuat anak semakin tertarik untuk belajar membaca serta membantu proses perkembangan motorik pada anak dengan membuka dan menutup jendela tersebut.

### c. Konsep Desain

Tema desain, buku bacaan interaktif yang dapat membantu proses perkembangan motorik anak, anak akan cenderung tertarik dengan buku ini karena memuat informasi pengenalan huruf alfabet pada nama-nama binatang yang menggunakan ilustrasi serta sarana *lift the flap* sehingga anak tidak mudah bosan saat peranan orang tua melatih membaca anak-anaknya.

Konsep desain dari perancangan *flapbook* adalah sebagai sarana edukasi membaca serta pengenalan binatang-binatang pada anak-anak. Media yang digunakan ialah teknik buku *lift the flap* atau disebut *flapbook*. Buku dihadirkan dengan lebih banyak peneakan pada ilustrasi serta huruf yang digunakan dalam teks pendukung adalah *font* dengan tingkat keterbacaan yang baik. *Font* buku ini menggunakan *Sans serif*. Pada perancangan *Flap Book* ini menggunakan *font* KG Happy Solid pada huruf alfabet, berikut contoh font.

Font : **KG HAPPY Solid**

**A B C D E F G H I J K L M**  
**N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m**  
**n o p q r s t u v w x y z**

Gambar 4 Font KG HAPPY Solid

Gaya desain ilustrasi buku *flapbook* ini menggunakan gaya ilustrasi karakter kartun dengan *flatdesign*. Ilustrasi ini dipilih karena anak sangat menyukai gambar kartun yang terkesan lucu dengan penyajian sederhana akan mampu dipahami oleh anak. Karakter binatang dibuat menyesuaikan abjad pada urutan huruf alfabet, seperti A untuk angsa, B untuk buaya, C untuk capung, D untuk domba, E untuk elang dan f untuk flamingo, dan seterusnya. Menggunakan latar bertema sesuai kehidupan binatang dalam satu halaman, seperti di padang rumput, gurun, pantai, sungai dan lain-lainnya. Sengaja dibuat beralur untuk memudahkan anak merangkai urutan alfabet yang baik dan benar.

Spesifikasi buku *flapbook* berjudul “Pengenalan Huruf Alfabet” terdiri dari 10 halaman tidak termasuk cover, dengan tiap 2 halaman dijadikan satu alur dengan 5 binatang serta tempat yang bertema. Untuk halaman 9 dan 10 hanya menyisahkan 2 huruf sehingga hanya terdapat 2 binatang. Dengan ukuran buku 25cm x 22 cm bentuk *landscape*. Menggunakan kertas *glory* 210gr, menggunakan *finishing hardcover* pada bagian cover buku. Sehingga total halaman di tambah cover menjadi 12 halaman.

Buku berisi 26 huruf alfabet beserta 26 nama binatang, akan dibagi 2 halaman untuk 5 binatang sesuai urutan huruf. Pada cover menampilkan beberapa binatang dalam buku dibuat untuk menarik perhatian anak saat ingin membuka. Halaman 1 dan 2 berisi 5 huruf alfabet dengan 5 nama binatang sesuai urutan, A untuk angsa, B untuk buaya, C untuk capung, D untuk domba, E untuk elang dan f untuk flamingo. Pada halaman 3 dan 4 berisi 5 huruf alfabet dengan 5 nama binatang sesuai urutan, G untuk gajah, H untuk harimau, I untuk ikan, J untuk jerapah, K untuk kura-kura, dan L untuk landak. Pada halaman 5 dan 6 berisi 5 huruf alfabet dengan 5 nama binatang sesuai urutan, M untuk monyet, N untuk nuri, O untuk orangutan, P untuk panda, Q untuk quoka, dan R untuk rubah. Pada halaman 7 dan 8 berisi 5 huruf alfabet dengan 5 nama binatang sesuai urutan, S untuk singa, T untuk tapir, U untuk unta, V untuk viper, W untuk walrus, dan X untuk xantus. Pada halaman 9 dan 10 berisi 2



huruf alfabet dengan 2 nama binatang sesuai urutan, Y untuk yak, Z untuk zebra.

#### d. Material

Pada proses perancangan buku *flap book* untuk pengenalan huruf alfabet kali ini menggunakan bahan atau material sebagai berikut, menggunakan kertas *art papper* 150gr, *sticker vinil*, lem atau perekat, *double tape*, karton setebal 0,5 cm, *cutter* dan gunting.

#### e. Proses Perancangan

Proses perancangan diawali dengan membuat daftar binatang sesuai urutan alfabet, setelah itu, mencari tema yang tepat untuk tiap halaman, membuat alur dengan urutan yang baik dan benar, setelah itu membuat thumbnail atau sketsa kasar, setelah terbentuk, dipindai kemudian olah dalam data digital painting menggunakan aplikasi *Sketchbook* untuk membuat karakter binatang dan software *Photoshop Portable* untuk eksekusi penggabungan karakter binatang dan *background* serta *mock up*.

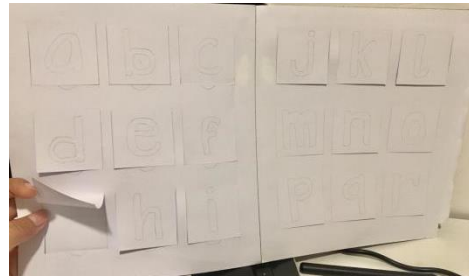
Mengawali dalam pembuatan karakter setiap binatang untuk *Flapbook* ini di butuhkan sketsa kasar agar bisa menjadi acuan untuk tahap proses selanjutnya pada penggunaan *software*. Berikut ialah hasil sketsa awal dari binatang .



Gambar 5 Sketsa Buku

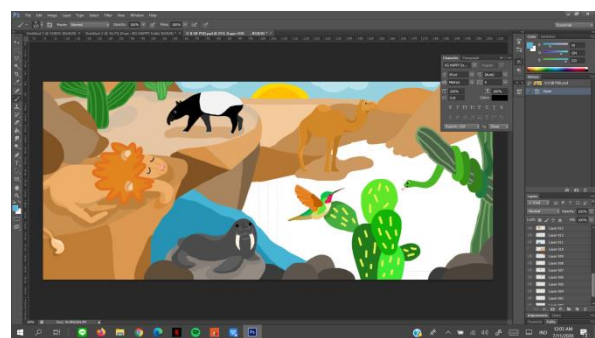
Kemudian membuat *dummy* untuk mengetahui bentuk buku yang akan dibuat nantinya. Agar mudah membayangkan akan

dibentuk seperti apa dengan hasil yang maksimal. Berikut contoh *dummy*.



Gambar 6 Pembuatan *Dummy Flapbook*  
(Sumber: Dok. Pribadi 2020)

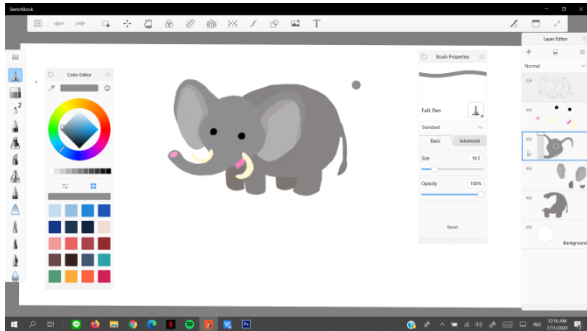
Proses Digitalisasi pembuatan buku *Flapbook* huruf Alfabet ini menggunakan *software Photoshop Portable*, setelah pembuatan karakter binatang selesai dan pembuatan *background*, kemudian lanjut pada proses *finishing* yaitu menggabungkan *background* dan karakter binatang kemudian ditambahkan untuk pembuatan jendela pada buku dan di dalamnya di tambahkan huruf alfabet dengan nama binatang sesuai pada halaman tersebut, setelah selesai disimpan menggunakan format *JPG* (gambar). berikut cuplikan gambar proses pengerjaan dalam digital.



Gambar 7 Proses *Digital* menggunakan *Software Photoshop Portable*  
(Sumber: Dok. Pribadi 2020)

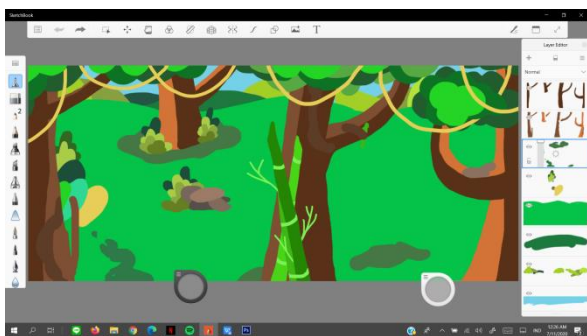
Proses pembuatan karakter binatang pada *software Sketchbook* menggunakan beberapa step yaitu pertama mencari foto binatang, kedua

*mentracing* menggunakan *brush* tipis, ketiga diteblakan dengan *brush* tebal, dan kemudian kempat *coloring* (pewarnaan). Setelah itu disimpan dengan format *JPG(gambar)*.



Gambar 8 Pembuatan Karakter Binatang Menggunakan *Software Sketchbook* (Sumber: Dok. Pribadi 2020)

Sama seperti pembuatan karakter binatang, pada pembuatan *backgorund* juga menggunakan *software Sketchbook*. Langkah pertama membuat sketsa tipis, kemudain pada layer berikutnya mewarnai dengan *brush* sesuai tataletak benda pada *background*. Setelah itu disimpan dengan format *JPG(gambar)*.








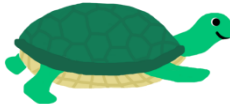









Gambar 9 Pembuatan *Background* menggunakan *Software Sketchbook* (Sumber: Dok. Pribadi 2020)




**f. Visualisasi Mockup Flap Book**

Setiap binatang dari A-Z dimasukkan ke dalam buku. Berikut visualisasi binatang yang ada di dalam buku beserta tipografinya.

**Tabel 1** Binatang dalam buku *Flapbook*

Alfabet	Tipografi	Gambar
<b>A</b>	<b>Angsa</b>	
<b>B</b>	<b>Buaya</b>	
<b>C</b>	<b>Capung</b>	
<b>D</b>	<b>Domba</b>	
<b>E</b>	<b>Elang</b>	
<b>F</b>	<b>Flamingo</b>	
<b>G</b>	<b>Gajah</b>	

<b>H</b>	Harimau		<b>P</b>	Panda	
<b>I</b>	Ikan		<b>Q</b>	Quokka	
<b>J</b>	Jerapah		<b>R</b>	Rakun	
<b>K</b>	Kura-Kura		<b>S</b>	Singa	
<b>L</b>	Landak		<b>T</b>	Tapir	
<b>M</b>	Monyet		<b>U</b>	Unta	
<b>N</b>	Burung Nuri		<b>V</b>	Ular Viper	
<b>O</b>	Orangutan		<b>W</b>	Walrus	

<b>X</b>	<b>Xhantus</b>	
<b>Y</b>	<b>Yax</b>	
<b>Z</b>	<b>Zebra</b>	

Pada sampul buku mengambil beberapa karakter binatang yang terdapat di dalam buku, yaitu Gajah, Landak, Elang, Rakun, dan Burung *Xhantus*. Berikut contoh Visual *Mockup* sampul pada Buku *Flap Book* dengan judul Belajar Nama-nama Binatang dengan Huruf Alfabet.



Gambar 10 *Mockup* Sampul Tampak Depan



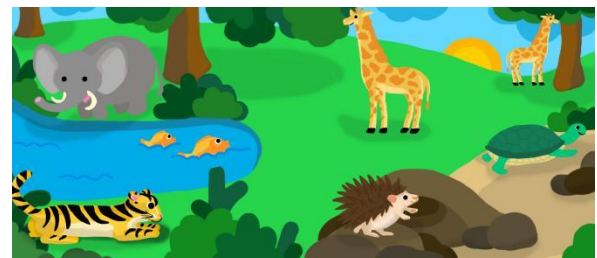
Gambar 11 *Mockup* Sampul

Buku ini hanya memiliki 10 halaman, setiap halamannya bergabung menjadi satu yaitu halaman 1 dan 2, 3 dan 4, 5 dan 6, 7 dan 8, 9 dan 10. Halaman satu dan dua menggambarkan suasana di pinggir sungai. Terdapat 6 binatang, yaitu Ansa, Buaya, Capung, Domba, Elang, dan Flamingo. Berikut visualisasi halaman 1 dan 2.



Gambar 12 Buku Halaman 1 dan 2

Halaman tiga dan empat menggambarkan suasana di tengah hutan dengan kolam kecil. Terdapat 6 binatang, yaitu Gajah, Ikan, Harimau, Jerapah, Landak, dan kura-kura. Berikut visualisasi halaman 3 dan 4.



Gambar 13 Buku Halaman 3 dan 4

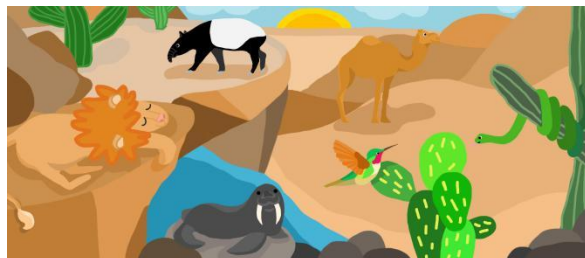


Halaman lima dan enam menggambarkan suasana di tengah hutan di perbukitan. Terdapat 6 binatang, yaitu Monyet, Orangutan, Burung Nuri, Panda, Rakun dan Quokka. Berikut visualisasi halaman 5 dan 6.



Gambar 14 Buku Halaman 5 dan 6

Halaman tujuh dan delapan menggambarkan suasana di tengah gurun pasir yang gersang. Terdapat 6 binatang, yaitu Singa, Tapir, Walrus, Unta, Burung Xhantus, dan Ular Viper. Berikut visualisasi halaman 7 dan 8.



Gambar 15 Buku Halaman 7 dan 8

Halaman sembilan dan sepuluh menggambarkan suasana di padang rumput yang luas. Terdapat 2 binatang, yaitu Yak dan Zebra. Berikut visualisasi halaman 9 dan 10.



Gambar 16 Buku Halaman 9 dan 10



Gambar 17 Mockup isi Buku sebelum dibuka Jendelanya



Gambar 18 Mockup isi Buku setelah dibuka Jendelanya

#### g. Visualisasi Media Pendukung

Media pendukung memiliki peran yang tidak kalah penting untuk media promosi perancangan buku *flapbook* huruf alfabet ini, menggunakan 3 media promosi yaitu ada kaos putih dengan bagian depan terdapat karakter binatang dan bagian belakang inisial huruf dengan nama binatang di bawahnya, sehingga memudahkan anak belajar sambil mengenakan kaos. Yang kedua boneka tangan dengan beberapa karakter binatang yang terdapat dalam buku, boneka ini membantu juga dalam proses motorik anak dengan memainkan dengan teman atau dengan orang tua. Yang terakhir ada kotak pensil, dengan gambar karakter binatang di tengahnya, agar lebih mudah mengingat nama pada binatang yang akan dipelajari dalam buku *flapbook* huruf alfabet.



Gambar 19 Mockup Kotak Pensil dengan Karakter Binatang



Gambar 20 Mockup Kaos Putih dengan Karakter Binatang  
(Sumber: Google 2020)

## KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, maka dapat disimpulkan dari perancangan ini adalah pentingnya peran orang tua dalam mengedukasi anak dalam

mengenalkan huruf serta membaca dengan menggunakan media yang lebih interaktif juga menarik seperti perancangan ini menggunakan *flapbook* sebagai sarana pembelajaran huruf alfabet untuk anak. Tidak hanya membaca saja anak juga dilatih untuk menggunakan motoriknya agar dapat berfungsi dengan baik dan maksimal. Dengan membuka jendela pada *flapbook* membuat anak tidak cepat bosan, ditambah dengan ilustrasi yang menarik anak semakin senang dalam belajar menghafal dan membaca.

Konsep buku sendiri dibuat dengan tema dan beralur sehingga membuat buku ini beda dengan *flapbook* pada umumnya. Menggunakan 5 tema berbeda yaitu di tepi sungai, di tengah hutan, di perbukitan, di gurun pasir, dan di padang rumput. Setiap tema terdapat urutan huruf alfabet pada tiap binatang sehingga memudahkan anak untuk mengurutkan sesuai abjadnya. Proses perancangan media *flapbook* ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data informasi lalu dilanjutkan dengan proses analisis data melalui wawancara serta analisis 5W1H. dari hasil tersebut dikembangkan dan diproses menggunakan *software* seperti *Sketchbook*, dan *Adobe Photoshop Portable*. Hasil karya tersebut berupa buku *flapbook*. Agar lebih menarik terdapat media pendukung yaitu kaos bergambar karakter binatang serta kotak pensil.

Untuk pengembang buku diharapkan lebih *concern* lagi terhadap peningkatan kualitas ilustrasi dan membuat cara-cara baru untuk membuat anak semakin giat dalam belajar membaca buku. Diharapkan pada karya desain ini dapat dijadikan sebagai media pendukung menyuarakan pentingnya membaca sejak usia dini sekaligus bisa menjadi pengetahuan dan inspirasi untuk peneliti serta para pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, lia dan Kirana Nathalia. 2014. *Desain Komunikasi Visual dasar-dasar panduan untuk pemula*. Bandung : Nuansa Cendikia.
- Badru Zaman dan Cucu Eliyawati. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru. Media*

- Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI.
- Dewantari, Alit Ayu. 2014. *Sekilas tentang Pop-up, Lift the Flap, dan Movable. Book*. Diakses pada 20 Mei 2020 dari Desain Grafis Indonesia.
- Diana, Fivi Melva. 2010. *Pemantauan Perkembangan Anak Balita*. Jurnal. Kesehatan Masyarakat Vol.4 No.2. Fajriyah, NunieN Nizmah, dNN. 2015.
- Gumelar.M.S..2015. *Elemen dan Prinsip Menggambar*. AnImage, Munadi, Yudhi, 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Kusrianto, Adi (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Nurfauziyah. 2018. *Pengaruh Warna dalam Psikologi Anak*. <https://www.kompasiana.com/jreeng/5a8af7b216835f47fd0049c5/pen-garuh-warna-terhadap-psikolog-anak>. Diakses pada 15 juni 2020 jam 21.00 WIB.
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Putra, Antonius, N dan Lakoro, Rahmatsyam. 2012. Jurnal. *Perencanaan Buku Ilustrasi. Musik Keroncong*. Jurnal Teknik POMITS, Vol. 1, No. 1 2012.
- Rustan, Suriyanto. 2014. *LAYOUT: Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2006. *Metode pnelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Setiautami, Dria. 2011. *Eksperimen Tipografi Dalam Visual Untuk Anak*
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teoridan Aplikasi*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soedarso, 2010. *Speed Reading Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Walker R. dan Whittlesea C. 2012. *Clinical Pharmacy and Therapeutics*, Fifth Edit. London: Churchill Livinstone Elsevier.
- Wong, D.L., Hockenberry, M., Wilson, D., Winkelstein, M.L., & Schwartz, P. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatric*. Jakarta: EGC. Depkes, RI.2009.