

**TUGAS AKHIR - DV184801**

**PERANCANGAN SERI BUKU  
PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI  
BERTEMA JELAJAH INDONESIA UNTUK SISWA  
SEKOLAH DASAR KELAS 4**

**RUCITA THEA VIDHYANTI**

**NRP 08311340000127**

**Dosen Pembimbing:**

**Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.**

**NIP 19830410 200604 2001**

**DEPARTEMEN DESAIN PRODUK**

**BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL  
2020**



TUGAS AKHIR – DV 184801

PERANCANGAN SERI BUKU PENGEMBANGAN KEMAMPUAN  
LITERASI BERTEMA JELAJAH INDONESIA UNTUK SISWA  
SEKOLAH DASAR KELAS 4

Rucita Thea Vidhyanti  
NRP. 08311340000127

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.  
NIP. 19830410 200404 2001

BIDANG STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DEPARTEMEN DESAIN PRODUK  
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
2020





FINAL PROJECT – DV 184801

DESIGNING ‘EXPLORE INDONESIA’ THEMED BOOK SERIES  
TO DEVELOP LITERACY SKILL FOR FOURTH GRADE  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Rucita Thea Vidhyanti  
NRP. 08311340000127

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.  
NIP. 19830410 200404 2001

VISUAL COMMUNICATION DESIGN FIELD OF STUDY  
DEPARTMENT OF PRODUCT DESIGN  
FACULTY OF CREATIVE DESIGN AND DIGITAL BUSINESS  
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY  
2020



**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN SERI BUKU PENGEMBANGAN  
KEMAMPUAN LITERASI BERTEMA JELAJAH INDONESIA  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 4**

**TUGAS AKHIR / DV 184801**

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual  
Program Studi S-1 Departemen Desain Produk  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

**Rucita Thea Vidhyanti**

**NRP. 08311340000184**

Surabaya, 26 Agustus 2020

Periode Wisuda ke- 122 (September 2020)

Mengetahui,

Kepala Departemen Desain Produk



Bambang Tristiyono, S.T., M.Si.

NIP. 19700703 199702 1001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.

NIP. 19830410 200604 2001



## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital Institut Teknologi Sepuluh Nopember Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Rucita Thea Vidhyanti**

NRP : **0831134000127**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN SERI BUKU PENGEMBANGAN KEMAMPUAN LITERASI BERTEMA JELAJAH INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 4”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 26 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan



Rucita Thea Vidhyanti

0831134000127





**PERANCANGAN SERI BUKU PENGEMBANGAN  
KEMAMPUAN LITERASI BERTEMA JELAJAH INDONESIA  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 4**

Rucita Thea Vidhyanti

08311340000127

**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 raihan 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, pengembangan, literasi, baca, tulis, Bahasa Indonesia, sekolah dasar**



**DESIGNING ‘EXPLORE INDONESIA’ THEMED BOOK SERIES  
TO DEVELOP LITERACY SKILL FOR FOURTH GRADE  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Rucita Thea Vidhyanti

08311340000127

**ABSTRACT**

PISA, an international student assesment research, placed Indonesia literacy skills as the second worst from total 65 countries on 2012. This fact shows Indonesia’s low literacy rate, which is in line with the results of Indonesian Language course in National Exam for the recent years. The low and static results indicates how difficult young generation to understand the concept of reading comprehension and writing, when in fact, those substances of literacy study have been accommodated by the course’s basic curriculum. In order to develop literacy skill since early stage, the government and local communities are consistently providing facility access. However, facility provision will not work unless accompanied by a supporting media.

Books could be a potential medium to educate new knowledge and stimulate students’ creativity at the same time. Combined with interesting themes and concepts, students could develop their reading comprehension and reasoning skill by doing practical training in a form of activity book. The processes will lead students to find interesting ideas and gain productive competency of literacy, which is creative writing.

To create a well-designed book and suitable for target user, a combination of qualitative and quantitative researches are needed. The contents are compiled from literacy study and content analysis of existing media. Meanwhile, the concept, theme, and visual elements will be processed after completing in-depth interviews, questionnaire of user preferences and experimental researches with experts in children’s literacy field.

**Keywords: book, development, literacy, reading, writing, Indonesian Language, elementary school**



## DAFTAR PUSTAKA

ABSTRAK.....	10
DAFTAR PUSTAKA .....	14
DAFTAR GAMBAR .....	16
DAFTAR TABEL.....	18
BAB I PENDAHULUAN.....	20
1.1 Latar Belakang .....	20
1.2 Identifikasi Masalah .....	24
1.3 Rumusan Masalah .....	25
1.4 Tujuan Perancangan .....	25
1.5 Batasan Masalah.....	26
1.6 Ruang Lingkup.....	26
1.6.1 Luaran/Output.....	26
1.6.2 Metode .....	27
1.7 Sistematika Penulisan.....	28
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	30
2.1 Tinjauan Subjek Desain .....	30
2.1.1 Buku sebagai Media Pembelajaran.....	30
2.1.2 Anatomi Buku.....	31
2.1.3 Jenis-jenis Buku untuk Anak.....	32
2.2 Tinjauan tentang Literasi.....	36
2.2.1 Pengertian Literasi dan Kondisinya di Indornesia.....	36
2.2.2 Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	37
2.3 Tinjauan tentang Perkembangan Anak .....	38
2.3.1 Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar .....	38
2.3.2 Perkembangan Kemampuan Bahasa .....	39
2.4 Tinjauan Elemen dalam Buku .....	40
2.4.1 Ilustrasi .....	40
2.4.2 Gaya Bahasa .....	44
2.4.3 Penggunaan Warna .....	45
2.4.4 <i>Layout</i> .....	46
2.4.5 Tipografi .....	48
2.5 Studi Eksisting.....	49
2.5.1 Buku Panduan.....	50

2.5.2 Buku Aktivitas .....	52
2.6 Studi Komparator .....	53
2.7 Tinjauan Konten Buku .....	58
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>64</b>
3.1 Tujuan Penelitian.....	64
3.2 Alur Penelitian.....	64
3.3 Protokol Penelitian .....	66
3.3.1 Analisis Konten .....	66
3.3.2 Wawancara Mendalam .....	66
3.3.3 Kuesioner.....	66
3.3.4 Studi Eksperimental.....	67
3.3.5 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	67
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>68</b>
4.1 Hasil dan Analisis Penelitian.....	68
4.1.1 Wawancara Mendalam .....	68
4.1.2 Kuesioner.....	70
4.1.3 Studi Eksperimental Bagian 1 .....	73
4.1.4 <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).....	76
<b>BAB V KONSEP DESAIN .....</b>	<b>80</b>
5.1 Ide Dasar .....	80
5.2 Kriteria Desain .....	81
5.2.1 Rancangan Konten.....	81
5.2.2 Rancangan Konten Bertema .....	82
5.2.3 Elemen Visual.....	84
5.3 Proses Desain .....	85
5.3 Implementasi Desain .....	90
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
6.1 Kesimpulan.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>98</b>
<b>BIODATA PENULIS .....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Salah satu buku cerita bergambar .....	31
<b>Gambar 2.2</b>	Halaman buku komik .....	32
<b>Gambar 2.3</b>	Efek 3D dari buku <i>pop-up</i> .....	33
<b>Gambar 2.4</b>	Konten dalam buku aktivitas .....	34
<b>Gambar 2.5</b>	Hubungan antara proses kognitif dan berbahasa .....	37
<b>Gambar 2.6</b>	Ilustrasi naturalis karya Karla Mialynne .....	39
<b>Gambar 2.7</b>	Penyederhanaan bentuk dalam ilustrasi dekoratif karya Rachel Katstaller .....	39
<b>Gambar 2.8</b>	Ilustrasi kartun karya Pamela Barbieri .....	39
<b>Gambar 2.9</b>	Ilustrasi karikatur karya Mike Gibling .....	40
<b>Gambar 2.10</b>	Cerita bergambar karya Carol Newsom .....	40
<b>Gambar 2.11</b>	Ilustrasi informatif karya Timothy Pack .....	41
<b>Gambar 2.12</b>	Ilustrasi khayalan karya Desmond Wong .....	41
<b>Gambar 2.13</b>	Teori warna Brewster .....	43
<b>Gambar 2.14</b>	Karakteristik huruf Serif .....	46
<b>Gambar 2.15</b>	Perbedaan antara huruf Serif dan Sans Serif .....	46
<b>Gambar 2.16</b>	Salah satu contoh huruf Script .....	47
<b>Gambar 2.17</b>	Salah satu contoh huruf Dekoratif .....	47
<b>Gambar 2.18</b>	Sampul buku “Rahasia Sebuah Cerita” .....	48
<b>Gambar 2.19</b>	Sampul buku “Mengarang, Yuk!” .....	50
<b>Gambar 2.20</b>	Sampul Usborne My First Story Writing Book .....	52
<b>Gambar 2.21</b>	Halaman latihan deskripsi .....	53
<b>Gambar 2.22</b>	Elemen visual pada salah satu halaman buku .....	54
<b>Gambar 2.23</b>	Sampul Usborne Creative Writing Book dan Write Your Own Story Book .....	55
<b>Gambar 2.24</b>	Sampul Write Your Own Mystery and Ghost Stories dan Write Your Own Adventure Stories .....	55
<b>Gambar 2.25</b>	Kesimpulan studi eksisting 2 .....	56
<b>Gambar 2.26</b>	Sampul dan isi halaman Brain Quest Workbook .....	57
<b>Gambar 2.27</b>	Referensi berupa Ensiklopedi Seni Budaya dan Warisan Indonesia .....	61
<b>Gambar 4.1</b>	Diagram Frekuensi Membaca .....	69



<b>Gambar 4.2</b>	Diagram Jenis Bacaan .....	69
<b>Gambar 4.3</b>	Diagram Tema Lokal Pilihan .....	69
<b>Gambar 4.4</b>	Beberapa contoh seri komik sains Ikhtisar Hidup .....	71
<b>Gambar 4.5</b>	Diskusi konsep dengan narasumber tetap .....	71
<b>Gambar 4.6</b>	FGD dengan target pengguna .....	74
<b>Gambar 5.1</b>	Peta penentuan ide dasar .....	77
<b>Gambar 5.2</b>	Moodboard buku edisi TNBTS .....	81
<b>Gambar 5.3</b>	Ilustrasi kartun komik Ikhtisar Hidup yang dijadikan acuan .....	82
<b>Gambar 5.4</b>	Desain awal karakter pemandu .....	83
<b>Gambar 5.5</b>	Konsep desain halaman 9-10 .....	84
<b>Gambar 5.6</b>	Konsep desain halaman 13-14 .....	85
<b>Gambar 5.7</b>	Konsep desain halaman 45-46 .....	85
<b>Gambar 5.8</b>	Konsep desain awal 1 .....	86
<b>Gambar 5.9</b>	Konsep desain awal 2 .....	86
<b>Gambar 5.10</b>	Logo buku seri .....	87
<b>Gambar 5.11</b>	Logo yang diterapkan dalam sampul Edisi 1 .....	87
<b>Gambar 5.12</b>	Tipografi final untuk judul dan isi .....	88
<b>Gambar 5.13</b>	Penerapan <i>font</i> dalam halaman pembuka buku. ....	88
<b>Gambar 5.14</b>	Daftar isi dan keterangan bagian buku .....	89
<b>Gambar 5.15</b>	Desain karakter pemandu yang sudah diperbaiki .....	89
<b>Gambar 5.16</b>	Halaman buku bagian pemanasan .....	90
<b>Gambar 5.17</b>	Halaman buku bagian deskripsi .....	90
<b>Gambar 5.18</b>	Halaman buku bagian karakter .....	91
<b>Gambar 5.19</b>	Halaman buku bagian <i>setting</i> /latar .....	91
<b>Gambar 5.20</b>	Halaman buku bagian alur .....	92
<b>Gambar 5.21</b>	Halaman buku bagian ide dan perencanaan .....	92

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Analisis SWOT Rahasia Sebuah Cerita.....	49
<b>Tabel 2.2</b> Analisis SWOT buku “Mengarang, Yuk!”.....	51
<b>Tabel 2.3</b> Kesimpulan Studi Eksisting 1 .....	56
<b>Tabel 2.4</b> Pola Pengajaran bahasan Brain Quest Workbook.....	58
<b>Tabel 2.5</b> Sisipan kearifan lokal dalam buku tematik .....	60
<b>Tabel 4.1</b> Rangkuman hasil wawancara mendalam.....	67
<b>Tabel 4.2</b> Rancangan konten dalam 6 bab utama.....	72
<b>Tabel 4.3</b> Hasil tanya jawab di <i>Focus Group Discussion</i> .....	75



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Literasi secara umum diartikan sebagai seperangkat keterampilan nyata. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan literasi apabila telah memperoleh kemampuan dasar berbahasa, yaitu membaca dan menulis. UNESCO menjelaskan bahwa literasi adalah hak asasi manusia, alat pemberdayaan pribadi, dan sarana bagi pembangunan sosial. Namun, hasil penelitian Programme for International Student Assessment (PISA) pada tahun 2012 menyebutkan tingkat literasi masyarakat Indonesia berada di peringkat 63 dari 65 negara. Pada tahun 2013, data statistika yang dirilis UNDP menunjukkan bahwa kemampuan dan keminatan menulis masyarakat Indonesia pada umumnya menduduki peringkat 121 dari 187 negara, lebih rendah daripada negara ASEAN lain seperti Singapura, Malaysia, Thailand, dan Brunei. 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 rendah, tepatnya 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.<sup>1</sup> Padahal salah satu peran Bahasa Indonesia dalam kurikulum K13 adalah membentuk kompetensi literasi melalui: (1) peningkatan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan (2) penguasaan keterampilan membaca dan menulis.<sup>2</sup> 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 dalam pengajaran adalah tidak dijadikannya kegiatan membaca sebagai kerangka berpijak (*frame of reference*). Membaca adalah proses yang dilakukan untuk memperoleh pesan melalui

---

<sup>1</sup> Yudha M Putra, “Penguasaan Bahasa Indonesia Kalangan Muda Dinilai Lemah”, *Republika*, <http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/16/07/23/oar5cn284-penguasaan-bahasa-indonesia-kalangan-muda-dinilai-lemah/>

<sup>2</sup> Heny Subandiyah, “Pembelajaran Literasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.”, *Jurnal Paramasastra* 2 No 1, 2015.

media kata-kata atau bahasa tulis. Sesuai pendapat Idris (2008), tujuan membaca meliputi: (1) memperoleh informasi, (2) mengembangkan berpikir kritis, (3) menambah wawasan dan pengalaman, (4) menikmati isi bacaan atau kesenangan, (5) mengembangkan minat baca. Pada praktiknya, 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.<sup>3</sup> Harjasujana (dalam Purwanto, 2007) menggambarkan kondisi demikian sebagai aliterat, yaitu memilih untuk tidak membaca meski mampu untuk melakukannya.

Faktor lainnya adalah penerapan strategi pembelajaran yang tidak memberikan peluang kepada peserta didik untuk berlatih membaca dan menulis secara intensif dalam berbagai konteks materi, sehingga sulit mewujudkan kompetensi literasi yang produktif.<sup>4</sup> Pujiono (2012) menyebutkan bahwa membaca dan menulis saling berkaitan erat karena aktivitas menulis membutuhkan wawasan dan gagasan yang luas. 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 Indoensia dan kebutuhan pembelajaran berbasis literasi mendorong pemerintah mengembangkan program Gerakan Literasi Bangsa (GLB) di berbagai jenjang pendidikan. GLB mengambil model penumbuhan budi pekerti melalui pembiasaan membaca. Tahapan pelaksanaannya dimulai dari penyediaan bahan ajar, penyusunan pedoman, pelatihan tenaga/fasilitator, hingga menjalankan rangkaian kegiatan untuk meningkatkan kecakapan berbahasa.<sup>5</sup> Kemendikbud juga berupaya memberdayakan perpustakaan dan taman-taman baca, melakukan pengadaan buku dan pelatihan di berbagai daerah melalui bantuan Badan Bahasa.<sup>6</sup> Hal ini sejalan dengan kegiatan komunitas literasi yang berkembang di tengah masyarakat, yaitu menyediakan akses bacaan, melakukan pendistribusian buku dan mengembangkan

---

<sup>3</sup> Eko Nurdiyanti dan Edy Suryanto, "Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.", Jurnal Paedagogia Jilid 13, No 2 Agustus 2010, Hal 116.

<sup>4</sup> Arju Mutiah, "Pembelajaran Bahasa Indonesai di antara Dua Kurikulum dan Peranannya dalam Pengembangan Literasi.", Konferensi Nasional Bahasa dan Sastra III, Oktober 2015.

<sup>5</sup> "Gerakan Literasi Bangsa Membentuk Budaya Literasi.", Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, <http://badanbahasa.kemendikbud.go.id/lamanbahasa/berita/1891/>

<sup>6</sup> "Menggerakkan Literasi Melalui perpustakaan.", Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, <http://badanbahasa.kemendikbud.go.id/lamanbahasa/berita/2338/>

keaktivitas, terutama bagi anak-anak.<sup>7</sup> 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.<sup>8</sup>

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.<sup>9</sup> Teale dan Sulaby (dalam Rofiuddin & Zuhdi, 2001) menggambarkan anak berliterasi dengan karakteristik sebagai berikut: (1) mulai belajar membaca dan menulis sejak dini; (2) mempelajari fungsi literasi melalui observasi dan berperan serta dalam kehidupan nyata melalui aktivitas membaca dan menulis; (3) kemampuan membaca dan menulis anak berkembang bersamaan dan berhubungan melalui pengalamannya dalam membaca dan menulis; dan (4) anak belajar terlibat aktif dengan materi yang membangun pemahaman mereka tentang membaca dan menulis.

Upaya lanjutan seperti kampanye yang mendorong masyarakat, khususnya peserta didik, untuk memanfaatkan program literasi dan penyediaan fasilitas diperlukan demi tercapainya kesuksesan berliterasi. Sementara dari segi pengajaran ataupun pembiasaan literasi, dibutuhkan sarana yang dapat mengakomodasi penalaran, kekritisan dan materi yang berkualitas. Proses pengajaran yang baik dapat mengimplementasikan pendekatan holistik (*whole language*) dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, sehingga peserta didik mampu memahami teks bacaan, mengenali pesan-pesan penting di dalamnya, dan menuangkannya dalam bentuk tulisan.<sup>10</sup> Sementara sarana yang ada dalam proses pengajaran literasi selama ini masih menekankan pada pentingnya membaca dan langkah-langkah teknis untuk menulis bagi pemula.<sup>11</sup>

---

<sup>7</sup> “Komunitas Literasi yang Giat Tularkan Semangat Membaca.”, <https://inspiratorfreak.com/5-komunitas-literasi-yang-giat-tularkan-semangat-membaca/>

<sup>8</sup> Mikhael Gewati, “Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia.”, Kompas, <http://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke.60.dunia/>

<sup>9</sup> Sofie Dewayani, “Mencanangkan 2015 Sebagai Tahun Kebangkitan Literasi.” <http://www.erlangga.co.id/pendidikan/8131-mencanangkan-2015-sebagai-tahun-kebangkitan-literasi.html>

<sup>10</sup> Setyawan Pujiono, “Berpikir Kritis dalam Literasi Membaca dan Menulis untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa.”, Jurnal PIBSI XXXIV Tahun 2012, Hal 778.

<sup>11</sup> Hasil Studi Eksisiting dan Analisa Konten terhadap beberapa buku pengembangan kemampuan literasi.

Media pembelajaran menjadi sarana pilihan untuk digunakan beriringan dengan pengajaran literasi yang dijalankan oleh institusi maupun komunitas. Media pembelajaran menurut Miarso (2004) adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Fungsi media pembelajaran adalah mewujudkan situasi pembelajaran efektif, mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi. Adanya media 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. Secara psikologis, masa kanak-kanak tengah (*middle childhood*) ini menjadi masa emas untuk belajar bahasa sebagai awal memahami konsep literasi. 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.<sup>12</sup>

Dua dekade terakhir kemajuan teknologi informasi dan teknologi komunikasi dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran jenis baru. Tapi adanya media pembelajaran tidak mengubah keterkaitan erat literasi dengan pengoptimalan peran buku. 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.<sup>13</sup>

Keunggulan buku dapat dikategorikan dari segi isi, pemanfaatan, dan harga. Buku dapat dipakai untuk berbagai jenis informasi dan bentuk yang dimanfaatkan oleh beragam kalangan.<sup>14</sup> Data IKAPI menunjukkan, dari 33.199.557 eksemplar buku yang terjual di Indoensia sepanjang 2013, penjualan buku yang ditujukan untuk anak menyumbang angka terbesar (23%) dibanding fiksi dan sastra (13%).<sup>15</sup> Hal ini mengindikasikan bahwa buku masih menjadi pilihan bagi anak untuk keperluan hiburan maupun pengetahuan.

---

<sup>12</sup> Ainna Amalia, "Masa Emas Belajar bahasa.", Kompas, <http://health.kompas.com/amp/read/2012/10/23/0213232/Masa.Emas.Belajar.Bahasa/>

<sup>13</sup> Tati D Wardi, "Paradigma Baru Literasi.", Tempo, <https://www.tempo.co/read/kolom/2013/11/30/939/Paradigma-Baru-Literasi/>

<sup>14</sup> Dr. BP Siterpu, M.A. "Penyusunan Buku Pelajaran.", <https://bintangsitepu.wordpress.com/2010/10/12/penyusunan-buku-pelajaran/>

<sup>15</sup> "Data Perbukuan Indonesia.", <http://www.ikapi.org/berita1/news/item/60-data-perbukuan-indonesia>

Kecenderungan belajar anak usia SD memiliki tiga ciri utama, yaitu konkrit, integratif, dan hierarkis.<sup>16</sup> Pembelajaran secara bertahap dan keterkaitannya dengan keluasan materi adalah aspek yang perlu diperhatikan dalam penyusunan buku. Buku aktivitas adalah salah satu jenis buku yang memiliki fitur multi-edukasi dan halaman terstruktur yang saling berhubungan.<sup>17</sup> Buku aktivitas berfungsi sebagai sarana edukasi dan stimulasi kreativitas pengguna dengan melibatkan pelatihan praktis dalam bentuk membaca, menulis, dan menggambar. Bila dikembangkan, konsep buku aktivitas dapat mengimplementasikan pengajaran literasi holistik yang 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 bagi generasi muda, serta berkontribusi aktif dalam peningkatan literasi di Indonesia.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari fenomena yang dipaparkan sebelumnya, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

### Masalah Non-Desain

1. Rendahnya tingkat literasi Indonesia sejalan dengan lemahnya pemahaman terhadap bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh: a) pengajaran yang lebih menekankan pada pembahasan tentang bahasa (*talk about language*) daripada berlatih menggunakan bahasa (*using language*) dan b) strategi pembelajaran tidak memberikan peluang untuk berlatih membaca dan menulis secara intensif.
2. Kebutuhan pengajaran berbasis literasi mendorong pemerintah mengembangkan Gerakan Literasi Bangsa (GLB) dan pemberdayaan perpustakaan. Hal ini sejalan dengan komunitas yang aktif berkampanye dan menyediakan akses baca. Namun,

---

<sup>16</sup> UPDT Pendidikan Samarinda, "Karakteristik Perkembangan Anak Usia SD.", <http://disdik.samarindakota.go.id/detailpost/karakteristik-perkembangan-anak-usia-kelas-awal-sd/>

<sup>17</sup> Cheryl J. Taylor, "Activity Books with Removable Manipulatives.", <https://google.com/patents/US4702700/>



kesuksesan literasi tidak hanya dilihat dari perkembangan sarana prasarana, tapi juga: a) hilangnya kesenjangan antara membaca dan untuk belajar (*reading for learning*) dan membaca untuk kesenangan (*reading for pleasure*), serta b) adanya peran aktivitas membaca dan menulis dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pengajaran literasi yang baik mengimplementasikan pendekatan holistik (*whole language*) dan membutuhkan sarana yang dapat mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir kritis. Sementara sarana yang ada selama ini masih menekankan pada langkah-langkah teknis.

### **Masalah Desain**

4. Media pembelajaran adalah sarana yang dapat membantu proses memahami sebuah materi, terutama bagi siswa sekolah dasar. Media berupa buku unggul dari segi isi, pemanfaatan dan penjualan. Perlu adanya buku yang mampu mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir kritis untuk mewujudkan kompetensi literasi yang produktif.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan poin-poin pengidentifikasian masalah di atas, dimunculkan sebuah rumusan masalah:

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

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Berikut adalah tujuan perancangan buku sebagai media pembelajaran literasi:

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

## 1.5 Batasan Masalah

1. Perancangan ini akan membahas a) konsep dan tema buku secara keseluruhan, b) susunan konten yang sesuai dengan prinsip literasi, dan c) elemen visual buku di tiap halamannya.
2. Pengertian literasi yang dijadikan pedoman penyusunan konten disesuaikan dengan salah satu kompetensi literasi dalam Bahasa Indonesia, yaitu mampu mengumpulkan, mengolah, dan mengomunikasikan informasi dalam bentuk aktivitas membaca pemahaman dan menulis.
3. Aktivitas membaca pemahaman dan menulis diperuntukkan bagi siswa sekolah dasar yang berada di tahap pemula; minimal memiliki kemampuan membaca dengan baik. Oleh karena itu, konten perancangan ini tidak akan membahas teori-teori membaca seperti *skimming/scanning* atau teknik menulis, baik fiksi/nonfiksi maupun karya ilmiah.
4. Dipilih tema tersendiri untuk satu buku. Tema yang diangkat mengacu pada kurikulum nasional (K-13) untuk sekolah dasar, sementara bentuk buku dan elemen visual menyesuaikan hasil penelitian.
5. Konten dapat berupa cerita fantasi, kearifan lokal, nonfiksi berupa cerita realistik dan bacaan informatif yang mengandung nilai moral, sosial, dan kognitif sesuai dengan panduan pemilihan buku siswa sekolah dasar dari Kemendikbud.
6. Penyesuaian dengan standar kompetensi Bahasa Indonesia dan kurikulum nasional tidak menjadikan hasil perancangan ini sebagai panduan resmi pembelajaran Bahasa Indonesia.

## 1.6 Ruang Lingkup

Pada pengerjaan penelitian ini, ruang lingkup isi/konten mencakup hal-hal sebagai berikut:

### 1.6.1 Luaran/Output

1. Bentuk media yang diekspektasikan sebagai hasil adalah buku berseri yang masing-masing memiliki 40-50 halaman. Tiap buku memiliki satu tema tersendiri yang mengiring konten utama. Tema ini diharapkan bisa berkembang dalam bentuk sisipan pengetahuan umum.
2. Konten utama buku ini berisi tips dan latihan membaca pemahaman dan menulis berdasarkan informasi yang didapatkan melalui bacaan, dan mengembangkan tulisan dari imajinasi sendiri. Konten nantinya terbagi dalam

beberapa sub-bab. Perlu dilakukan studi literatur dan analisis terhadap konten yang dimiliki media eksisting.

3. Elemen visual berupa *layout*, warna, gaya ilustrasi, gaya bahasa, dan tipografi dikonsepsi setelah melewati tahap studi eksisting, perumusan konten, dan penentuan tema. Elemen visual memiliki satu kesatuan desain (*big idea*) yang mengacu pada tema dan disesuaikan dengan target pengguna.
4. Luaran buku tidak hanya untuk dibaca, tapi untuk dicoret-coret atau diberi tulisan oleh penggunanya. Karena itu, buku menggunakan jilid *hardcover* atau *spiral-bound* untuk memudahkan proses membuka-tutup dan menulis pada tiap halamannya.

### 1.6.2 Metode

1. Perancangan media pembelajaran dalam bentuk buku berseri ini pertama-tama dilakukan dengan mengkaji sumber-sumber tertulis yang berkaitan dengan pengajaran literasi (membaca pemahaman dan menulis), dan menganalisis media yang telah dipasarkan. Proses ini memberikan gambaran mengenai topik apa saja yang perlu dirumuskan dalam konten dan kemungkinan tema yang akan diangkat.
2. Metode penelitian yang digunakan selanjutnya adalah melakukan *in-depth interview* dan studi eksperimental tahap satu dengan narasumber yang ahli di bidang literasi anak dan pengajaran berbahasa. Dalam metode ini, penulis meminta timbal balik (*review*) dari hasil perumusan konten dan tema.
3. Berikutnya, dilakukan pembagian kuesioner di kalangan siswa sekolah dasar untuk mengetahui preferensi pengguna terhadap buku secara umum dan tema yang disukai. Hasil dari metode ini digunakan penulis untuk mengambil keputusan desain terhadap konsep buku dan elemen visual.
4. Konsep buku, rumusan konten, dan elemen visual yang telah dihasilkan kemudian didiskusikan kembali dengan narasumber dalam studi eksperimental tahap dua dan diujicobakan kepada pengguna untuk mendapatkan komentar dan masukan untuk tahap perancangan berikutnya, yaitu penyusunan *prototype* buku.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **1. Bab I – Pendahuluan**

Menguraikan latar belakang berupa fenomena yang mendasari perancangan, mengidentifikasi masalah non-desain dan desain, tujuan dilakukannya perancangan, batasan masalah, ruang lingkup penelitian berupa luaran dan metode, dan sistematika penulisan.

### **2. Bab II – Studi Pustaka**

Menguraikan studi literatur dan teori-teori yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan buku mulai dari konten hingga elemen visual. Kemudian, beberapa media eksisting dengan konten serupa dipilih dan dianalisis sebagai kompetitor dan komparator.

### **3. Bab III – Metode Penelitian**

Berisi gambaran lebih detail mengenai tujuan penelitian, alur dan diagram penelitian yang memaparkan proses, metode penelitian, protokol penelitian, analisis hasil dari keseluruhan proses yang dilakukan dan kesimpulan penelitian.

### **4. Bab IV – Konsep Desain**

Pemaparan konsep dasar yang digunakan sebagai acuan dalam pengerjaan desain pada perancangan buku.

### **5. Bab V – Penutup**

Berisi kesimpulan penelitian, komentar, dan saran terhadap luaran konsep untuk perbaikan perancangan tahap selanjutnya.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini membahas landasan teori, hasil penelitian sebelumnya, dan studi terhadap media eksisting yang digunakan sebagai acuan pembahasan masalah dalam penelitian media tahap selanjutnya.

#### **2.1 Tinjauan Subjek Desain**

##### **2.1.1 Buku sebagai Media Pembelajaran**

Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara. Miarso (2014) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

Heinich dan Molenda (dalam Supriatna, 2009) menyebutkan enam jenis dasar dari media pembelajaran, yaitu:

1. Teks. Merupakan elemen dasar dalam penyampaian suatu informasi. Memiliki beragam jenis dan bentuk tulisan yang bisa memberikan daya tarik lebih.
2. Media audio. Membantu menyampaikan informasi dengan lebih berkesan melalui perantara suara. Jenis audio termasuk penggunaan suara latar, musik, rekaman, dan sebagainya.
3. Media visual. Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, poster, dan sebagainya.
4. Media proyeksi gerak. Termasuk di dalamnya film, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).
5. Benda-benda tiruan/miniatur. Termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa.
6. Manusia. Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar/ahli di bidang/materi tertentu.

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.<sup>18</sup>

#### 1) Isi Buku

Buku dapat dipakai untuk berbagai jenis informasi atau kajian, fiksi, fiksi ilmiah, atau nonfiksi, untuk keperluan hiburan, dokumentasi, atau ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk memperjelas dan membuat lebih menarik, informasi dalam buku dapat disajikan dalam bentuk narasi/deskriptif, ilustrasi (gambar, grafik, tabel), atau gabungan berbagai elemen.

#### 2) Pemanfaatan Buku

Informasi dalam buku dapat dibaca tanpa batas waktu dan tempat. Bentuk fisiknya sederhana dan praktis. Secara konten, buku dapat disesuaikan dengan kecepatan membaca dan pemahaman. Dalam kaitannya untuk memperoleh kesempatan belajar yang rata, buku merupakan media pembelajaran yang dapat menjangkau dan memberikan kesempatan yang sama kepada siswa.

#### 3) Harga Buku

Agar dapat dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat, bahan buku dipilih dari kertas varian standar yang relatif lebih murah. Untuk keperluan tertentu, buku dibuat dari kertas yang bagus dan tahan lama, serta diberi sampul. Pembuatan buku seperti ini lebih mahal dan jangkauannya terbatas. Buku-buku tertentu diterbitkan dalam dua edisi, yakni edisi *hardcover (lux)* untuk sasaran khusus, dan edisi *softcover/paper back* untuk sasaran umum.

### 2.1.2 Anatomi Buku

Anatomi buku merupakan bagian-bagian yang menjadikan buku sebagai satu kesatuan yang lengkap. Iyan Wibowo dalam *Anatomi Buku (2007)*, menjelaskan bagian buku yang terdiri atas:

#### a) Sampul Buku

Bagian sampul buku terbagi lagi menjadi: (1) sampul depan yang berisi judul, nama penulis, nama pemberi pengantar atau sambutan, logo, dan nama penerbit, (2) sampul belakang yang berisi judul buku, sinopsis,

---

<sup>18</sup> Prof. Dr. BP Sitepu, M.A., "Penyusunan Buku Pelajaran.", <https://bintangsitepu.wordpress.com/2010/10/12/penyusunan-buku-pelajaran/>

biografi penulis, ISBN beserta *barcode*-nya, dan alamat penerbit sekaligus logo, (3) punggung buku yang berisi nama pengarang, penerbit sekaligus logo, (4) *endorsement*, yaitu dukungan atau pujian dari pembaca atau ahli untuk menambah daya pikat buku, dan (5) lidah sampul yang ada di buku tertentu, berisi foto beserta riwayat hidup pengarang atau ringkasan buku untuk kepentingan estetika.

b) Perwajahan Buku

Penampilan fisik atau perwajahan buku terbagi menjadi (1) ukuran buku yang berhubungan dengan materi/isi, (2) bidang cetak yang dilengkapi *margin* untuk mengamankan materi dari kesalahan potong, (3) pemilihan huruf, (4) teknik penomoran halaman, (5) pemilihan warna, (6) keindahan dan kesuaian ilustrasi, dan (7) kualitas kertas dan penjilidan. Untuk buku anak yang mengandung banyak ilustrasi berwarna, biasanya membutuhkan kertas yang lebih tebal.

c) Halaman Pendahuluan

Halaman yang terletak di bagian awal buku akan berisi informasi terkait judul, pihak-pihak yang berada di balik proses, halaman hak cipta (*copyright*), halaman tambahan opsional berisi ucapan terima kasih, sambutan, kata pengantar, prakata, dan daftar isi.

d) Halaman Isi Buku

Halaman utama dalam buku ini, selain dari materi/isi utama juga berisi judul bab dan penomoran bab yang memperhatikan faktor ukuran dan jenis *font*, alinea, panomoran teks, perincian/penjabaran, kutipan, ilustrasi, tabel, dan catatan-catatan kaki.

e) Halaman Penyudah

Berisi catatan penutup, daftar istilah, lampiran-lampiran, indeks, daftar pustaka, dan biografi penulis.

### 2.1.3 Jenis-jenis Buku untuk Anak

Dr. Murti Bunanta dalam Buku, Mendongeng, dan Minat Membaca (2004) membagi jenis buku anak menjadi dua kategori berdasarkan kontennya, yakni fiksi dan nonfiksi. Bacaan yang termasuk dalam fiksi, di antaranya adalah:

- **Buku Bergambar (*Picture Book*)**



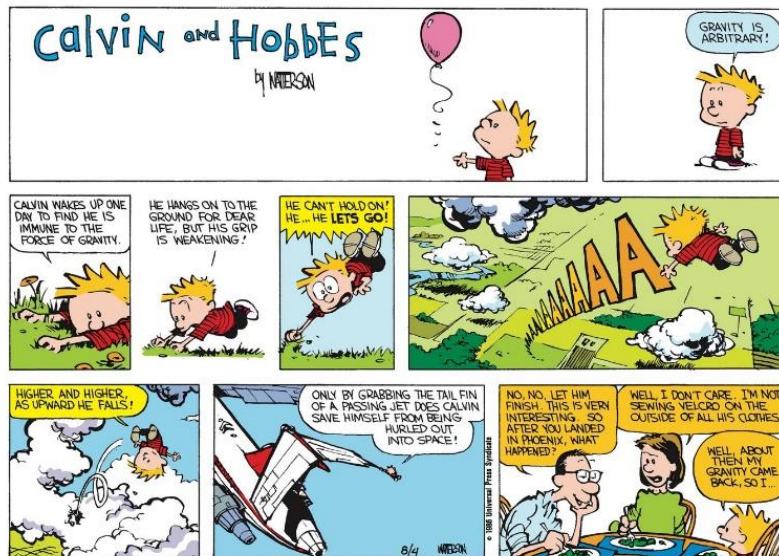
Dalam buku ini gambar atau ilustrasi memegang peranan penting. Ada dua golongan besar buku bergambar, yakni yang fokus menyampaikan cerita dan fokus pada penyampaian informasi/bacaan. Buku cerita bergambar memiliki jalan cerita (alur), sehingga gambar dan teks di seluruh buku selalu berkesinambungan. Sedangkan pada buku bacaan bergambar, isinya bersifat informatif dan tidak beralur. Setiap halaman buku bisa berdiri sendiri, baik tokoh atau informasi bisa berlainan asalkan gambar dan teks pada halaman tersebut sesuai. Buku bergambar biasa ditujukan untuk anak berusia 0-7/8 tahun sebagai pengenalan aktivitas membaca.



**Gambar 2.1** Salah satu buku cerita bergambar  
(Sumber: behance.net)

- **Komik**

Komik dan buku cerita bergambar sering disamakan. Meski demikian, segi penyajian keduanya berbeda. Setiap halaman buku komik terdiri dari gambar yang disusun vertikal dan horizontal, dengan balon-balon teks beragam bentuk yang menunjukkan maksud tertentu. Sedangkan pada buku cerita bergambar, halamannya terdiri dari satu gambar besar dengan penempatan teks yang bervariasi atau justru tanpa teks sama sekali. Komik yang paling sederhana bagi anak kecil dapat ditemukan di majalah anak atau surat kabar rubrik anak. Sebagian besar komik yang ada di pasaran lebih cocok untuk anak yang sudah mempunyai keterampilan membaca pemahaman.



**Gambar 2.2** Halaman buku komik  
(Sumber: polygon.com)

Jenis buku berikutnya yang dapat ditemui adalah sastra tradisional, termasuk di dalamnya adalah cerita rakyat berupa legenda, mite, dongeng. Fantasi modern, fiksi realistis, fiksi sejarah, dan puisi adalah pengembangan buku jenis fiksi lainnya. Sementara untuk kategori nonfiksi, Bunanta membaginya menjadi dua, yaitu buku biografi dan buku informasi. Seperti halnya dengan buku informasi untuk orang dewasa, buku informasi untuk anak-anak didukung oleh foto-foto atau ilustrasi-ilustrasi. Buku informasi untuk anak juga dapat dirangkai dalam bentuk cerita. Meski demikian, cerita harus diolah secara akurat, otentik, dan menggunakan fakta-fakta.<sup>19</sup>

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

- **Buku Interaktif**

Arti dari interaktif adalah bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan, saling aktif. Buku interaktif dapat didefinisikan sebagai buku yang tidak hanya mampu menyediakan konten, tapi juga mendorong penggunaanya untuk aktif dalam proses pembelajaran, berinteraksi dengan pengguna lain, pengajar, maupun konten buku sendiri.

<sup>19</sup> “Mengetahui Ragam Bacaan Anak.”, Gudang Buku Kristen Online, [http://gubuk.sabda.org/mengenal\\_ragam\\_bacaan\\_anak/](http://gubuk.sabda.org/mengenal_ragam_bacaan_anak/)

Bentuk buku interaktif terus dikembangkan menjadi berbagai macam tipe, salah satunya adalah *pop-up* yang mampu menghasilkan efek 3D atau timbul. Tipe buku ini sedang digemari dan banyak beredar di pasaran.<sup>20</sup> Selain itu, ada tipe yang disebut *lift a flap*, *pull tab*, *hidden objects*, *games participation*, *play-a-song*, dan *touch and feel*. Masing-masing memiliki keunikan bentuk dan konsep tersendiri yang dapat dikombinasikan dalam tipe buku interaktif campuran.



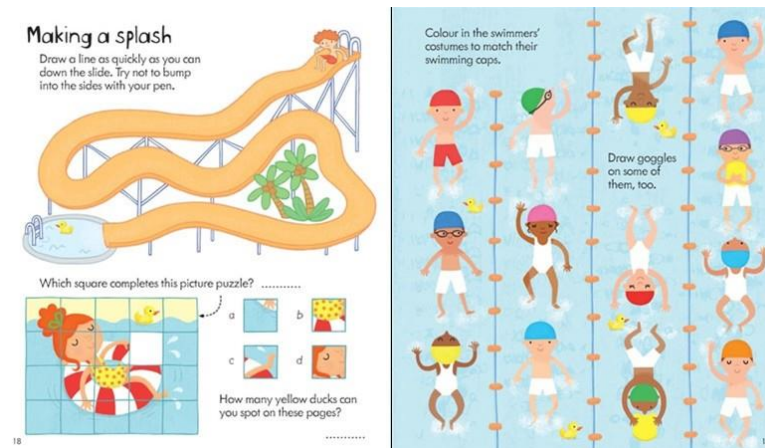
**Gambar 2.3** Efek 3D dari buku *pop-up*  
(Sumber: basbleu.com)

- **Buku Aktivitas**

Buku aktivitas adalah informasi tercetak yang dapat mendorong penggunaannya melakukan sebuah kegiatan atau keaktifan. Secara spesifik, aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas belajar. Di Indonesia, buku jenis ini banyak ditujukan untuk anak usia dini, namun pada umumnya, buku aktivitas dapat diperuntukkan semua kalangan, baik anak pra-sekolah, anak sekolah, remaja, dan dewasa. Konten buku berisi stimulus agar pembaca mendapatkan pengetahuan baru lewat permainan dan tantangan yang melibatkan aktivitas menggunting, menempel, menulis, atau menebak-nebak sesuatu.

---

<sup>20</sup> “Sekilas tentang Pop-up, Lift the Flap, dan Movable Book.”, Desain Grafis Indonesia, <http://dgi.or.id/read/observation/sekilas-tentang-pop-up-lift-the-flap-dan-movable-book.html>



**Gambar 2.4** Konten dalam buku aktivitas  
(Sumber: littlegulliver.com)

## 2.2 Tinjauan tentang Literasi

### 2.2.1 Pengertian Literasi dan Kondisinya di Indornesia

Literasi secara umum dipahami sebagai kemampuan membaca dan menulis. Pengertian itu berkembang menjadi konsep literasi fungsional, yaitu literasi yang terkait dengan berbagai fungsi dan keterampilan hidup. Literasi dalam PIRLS 2006 didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan bahasa tulis yang dibentuk oleh masyarakat dan menjadi sebuah nilai bagi individu.

Pentingnya literasi didiskusikan dalam berbagai seminar dan pernyataan resmi. Dalam pembuka dokumen *Overview of IEA's PIRLS Assesment* disebutkan bahwa literasi adalah salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai siswa, terutama di awal masa sekolah. Literasi adalah pondasi dalam mempelajari berbagai subjek dan dapat difungsikan sebagai hiburan sekaligus pengembangan personal. Namun di Indonesia, kondisi literasi masih cenderung rendah, berbanding terbalik dengan perkembangan infrastruktur dan fasilitas yang terus berkembang.<sup>21</sup>

Dalam PIRLS 2011 *International Results in Reading*, Indonesia menduduki peringkat ke-45 dari 48 negara peserta dengan skor 428 dari skor rata-rata 500 (IEA, 2012). Sebelumnya, uji literasi membaca dalam PISA 2009 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-57 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 493), sedangkan PISA 2012 menunjukkan peserta

<sup>21</sup> Mikhael Gawati, "Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia.", Kompas, <http://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke%2060.dunia/>

didik Indonesia berada pada peringkat ke-64 dengan skor 396 (skor rata-rata OECD 496). Sebanyak 65 negara berpartisipasi dalam PISA 2009 dan 2012. Data PIRLS dan PISA menunjukkan bahwa kompetensi peserta didik Indonesia dalam bidang literasi tergolong rendah.

Fakta tersebut didukung juga oleh survei tiga tahunan Badan Pusat Statistik (BPS) mengenai minat membaca anak-anak Indonesia, yang terakhir kali dilakukan pada tahun 2012. Dikatakan, hanya 17,66% anak-anak Indonesia yang memiliki minat baca.

### **2.2.2 Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Pembelajaran literasi dalam kurikulum Sekolah Dasar masuk di dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Istilah literasi memang tidak tertera secara jelas, tapi substansinya sudah terakomodasi pada ruang lingkungannya. Membaca dan menyimak berada pada aspek kemampuan memahami, sedangkan berbicara dan menulis berada pada aspek kemampuan menggunakan.<sup>22</sup>

Sekolah Dasar merupakan awal seorang anak belajar berbagai keterampilan dasar yang bermanfaat sesuai tingkat perkembangan serta menyiapkan diri untuk mengikuti pendidikan selanjutnya (Ahmad Rofiuddin & Darmiyati Zuhdi, 2001). Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan BNSP 2006 adalah agar siswa menguasai kemampuan: (1) berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, (2) menghargai dan bangga dalam menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, (3) memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, (4) menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial, (5) menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan (6) menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa Indonesia.

Sementara itu, berdasarkan Pusat Kurikulum, kriteria pembelajaran Bahasa Indonesia meliputi: (1) lebih banyak berlatih berbahasa nyata siswa (*meaning focus*); (2) tata bahasa hanya untuk membetulkan kesalahan ujaran

---

<sup>22</sup> Muhana Gipayana, "Pengajaran Literasi dan Penilaian Portofolio dalam Konteks Pembelajaran Menulis di SD.", Jurnal Ilmu Pendidikan Februari 2004, Jilid 11 Nomer 1, Hal 2.

siswa; (3) keterampilan berbahasa nyata menjadi tujuan utama; (4) membaca sebagai alat untuk belajar (*reading for learning*), bukan sekedar *learning to read*; (5) menulis sebagai alat berekspresi dan menyampaikan gagasan; (6) kelas sebagai tempat berlatih menulis, membaca, dan berbicara dalam bahasa Indonesia; (7) penekanan pengajaran sastra pada membaca sebanyak-banyaknya karya sastra; dan (8) pengajaran kosakata untuk menambah kosakata siswa.

Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yang demikian mendorong perlunya pengembangan aktivitas literasi guna mencapai hasil maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Chaedar Alwasilah, ada empat tahapan yang dapat ditempuh pembelajaran literasi sesuai kelas, yaitu (1) *building knowledge of field*, alias pengenalan topik yang akan dibahas; (2) *modeling of text*, yaitu tahap pemajangan (*exposure*) terhadap teks percakapan dan latihan keterampilan membaca terutama membaca teks-teks singkat; (3) *joint construction of text*, untuk menciptakan kolaborasi antarsiswa sehingga diharapkan muncul teks sebagai hasil; (4) *independent construction of text*, yakni kemampuan secara mandiri memproduksi teks tulis. Lebih lanjut, Djibran (2008) menjelaskan bahwa *angles of literacy* bukan hanya membaca pemahaman, tetapi membaca kritis. Modal utama kegiatan menulis adalah kegiatan membaca. Membaca diartikan bukan hanya sekedar membaca, tetapi juga mengapresiasi, memahami, dan berinteraksi dengan yang dibaca.

## **2.3 Tinjauan tentang Perkembangan Anak**

### **2.3.1 Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar**

Seorang anak memasuki sekolah dasar pada usia  $\pm 6$  tahun. Menurut teori Erikson, usia ini memasuki fase ke-IV dalam tahap perkembangan psikososial, yaitu *industry vs inferiority*. Siswa memiliki latar belakang akademik dan sosial yang berbeda-beda. Agar pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif, hal pertama yang harus dilakukan adalah mengenali karakteristik peserta didik agar lebih mudah dalam mengembangkan model pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar (Hanurawan, 2007).

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia 7-11 tahun akan memasuki tahap *concrete operational stage*, dimana anak menerapkan logika berpikir pada barang-barang yang konkret (Slavin, 2006). Kemampuan berpikir anak menjadi lebih baik dengan memecahkan masalah dalam mode logis.

Sumantri dan Permana (2001) menyimpulkan teori bahwa anak berusia setingkat Sekolah Dasar merupakan seorang yang aktif. Lingkungan dan bahan belajar penting untuk tersedia, sebab anak pada masa ini senang melakukan eksplorasi.

### **2.3.2 Perkembangan Kemampuan Bahasa**

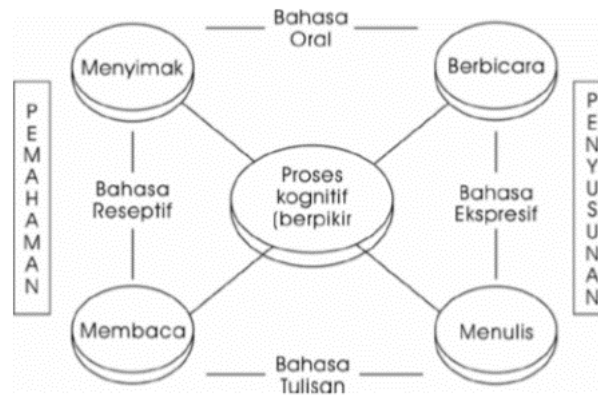
Pada awal masa sekolah dasar, berkembang kemampuan berbahasa sosial yaitu bahasa untuk memahami perintah, ajakan, serta hubungan anak dengan teman-temannya atau orang dewasa. Pada akhir masa sekolah dasar, berkembang bahasa pengetahuan. Perkembangan ini sangat berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir, melihat, dan memahami hubungan antar hal.

Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) ataupun ekspresif (dinyatakan). Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena maknanya diperoleh melalui simbol visual dan verbal. Ketika anak menyimak dan membaca, proses memahami (*comprehending process*) dilakukan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman. Berbicara dan menulis merupakan keterampilan bahasa ekspresif. Anak menyusun (*composing proses*) dan mengekspresikan bahasa melalui proses memaknai arti dari simbol visual dan verbal yang diterima sebelumnya.<sup>23</sup>

Mengembangkan keterampilan pemahaman dan penyusunan merupakan dasar bagi kegiatan belajar secara umum. Thaiss (dalam Bromley, 1992) mengemukakan bahwa anak dapat memahami dan mengingat suatu informasi jika mereka dapat kesempatan untuk membicarakannya, menuliskannya, menggambarannya, dan memanipulasinya.

---

<sup>23</sup> Nurbiana Dhieni, dkk. "Hakikat Perkembangan Bahasa Anak." 2014 (1-28)



**Gambar 2.5** Hubungan antara proses kognitif dan berbahasa  
 2.4 Tinjauan Elemen dalam Buku (Sumber: repository.ut.ac.id)

### 2.4.1 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate* yang berarti menjelaskan. Dalam Bahasa Inggris, *illustration* bermakna menghiasi dengan gambar. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Dari makna-makna tersebut, ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang digunakan agar teks, kalimat, naskah pada buku, majalah, iklan, dan sebagainya, dapat lebih dipahami maksud dan tujuannya, selain sebagai penghias.

Agar ilustrasi dapat dibuat dengan baik dan memenuhi sasaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan:

#### 1) Penguasaan teknik dalam pembuatan

Objek dibuat dengan dengan penguasaan menggambar bentuk yang baik. Tampilan ilustrasi dipengaruhi oleh keahlian pembuat dan menghasilkan pertimbangan atau tanggapan audiens.

#### 2) Pesan yang terdapat di dalamnya

Ilustrasi yang relevan dan menjadi satu kesatuan dengan konten dapat memaksimalkan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens

#### 3) Mudah dipahami

Ilustrasi yang menarik memiliki satu kesatuan unsur yang harmonis. Ketika keberadaannya menjadi titik/pusat perhatian yang ditampakkan dengan jelas, ilustrasi akan mudah diterima dan menjadi daya tarik tersendiri oleh audiens.

Ilustrasi mempunyai beberapa jenis bentuk penggambaran. Soedarso (2012) dalam jurnal *Humaniora* mengategorikannya sebagai berikut:

#### a) Naturalis



Jenis ilustrasi yang merujuk pada kesamaan objek, memiliki bentukan dan warna yang sesuai dengan kenyataan atau realitas di alam.



**Gambar 2.6** Ilustrasi naturalis karya Karla Mialynne  
(Sumber:visualnews.com)

**b) Dekoratif**

Berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dalam suatu *style* tertentu.



**Gambar 2.7** Penyederhanaan bentuk dalam ilustrasi dekoratif karya Rachel Katstaller. (Sumber: rachelkatstaller.com)

**c) Kartun**

Jenis ilustrasi yang memiliki bentuk-bentuk lucu dan ciri khas tertentu. Biasa menghiasi majalah anak dan cerita bergambar.



**Gambar 2.8** Ilustrasi kartun karya Pamela Barbieri  
(Sumber: occhidibimbo.com)

**d) Karikatur**

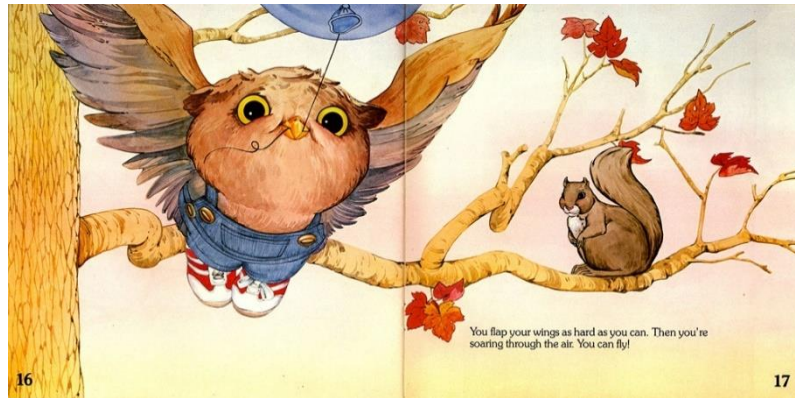
Ilustrasi dengan penggambaran yang mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh, biasa digunakan sebagai kritik atau sindiran. Jenis ini ditemukan di majalah atau koran.



**Gambar 2.9** Ilustrasi karikatur karya Mike Gibline  
(Sumber: mikegiblinillustration.com)

**e) Cerita Bergambar (Cergam)**

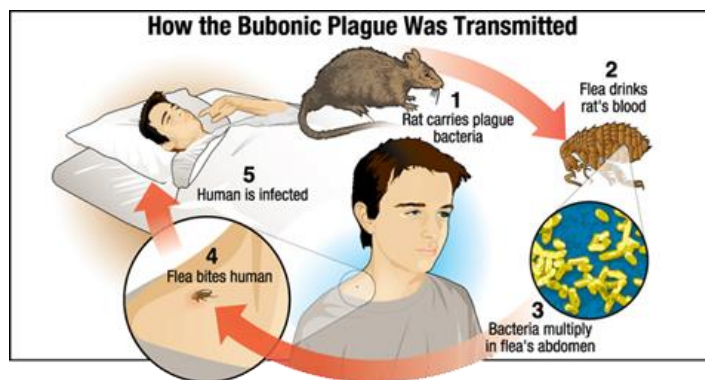
Ilustrasi sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik menggambar cergam dibuat berdasarkan cerita dengan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik.



**Gambar 2.10** Cerita bergambar karya Carol Newsom  
(Sumber: artrep.com)

**f) Ilustrasi Informatif**

Berfungsi untuk menerangkan teks berupa informasi maupun peristiwa. Bentuknya berupa modifikasi foto, gambar natural, atau bagan.



**Gambar 2.11** Ilustrasi informatif karya Timothy Pack.  
(Sumber: timothypack.com)

**g) Ilustrasi Khayalan**

Gambar hasil pengolahan secara imajinatif. Jenis ilustrasi ini ditemukan pada fiksi berupa cerpen, novel, atau komik.



**Gambar 2.12** Ilustrasi khayalan karya Desmond Wong.  
(Sumber: cruzine.com)

## 2.4.2 Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan masalah atau bagian dari diksi yang mempersoalkan cocok tidaknya pemakaian kata, frasa, atau klausa untuk menghadapi situasi tertentu. Gaya bahasa yang menarik dapat diukur melalui beberapa komponen: variasi, humor yang sehat, vitalitas, dan imajinasi atau daya khayal. Variasi menghindari susunan yang monoton dalam nada, struktur, dan pilihan kata. Humor yang sehat berarti gaya bahasa sanggup menciptakan kenyamanan dan rasa gembira. Sementara vitalitas dan daya khayal merupakan pembawaan yang dikembangkan secara berangsur melalui pendidikan, latihan, dan pengalaman.

Gaya Bahasa dapat ditinjau dari berbagai macam sudut pandang. Menurut Gorys Keraf, dilihat dari sudut bahasa atau unsur-unsur bahasa yang digunakan, gaya bahasa dapat dibedakan berdasarkan titik tolak:

### 1. Berdasarkan pilihan kata

Gaya bahasa ini mempersoalkan kesesuaian menghadapi situasi tertentu. Jenis gaya bahasa yaitu gaya bahasa resmi, gaya bahasa tidak resmi, dan gaya bahasa percakapan. Gaya bahasa resmi adalah gaya dengan tingkat tertinggi, yang memiliki struktur lengkap dan digunakan dalam kesempatan-kesempatan resmi. Gaya bahasa tidak resmi memiliki nada yang lebih santai dan pilihan kata sederhana, bentuknya tidak konservatif dan biasa digunakan dalam karya tulis, buku panduan, artikel mingguan, dsb. Gaya bahasa percakapan memakai kata-kata percakapan yang populer dengan menambahkan segi morfologis dan sintaksis.

### 2. Berdasarkan struktur kalimat

Kalimat dapat bersifat periodik bila gagasan utamanya terletak di akhir. Sebaliknya, kalimat bersifat kendur ketika dimulai dengan gagasan utama. Di antara keduanya terdapat kalimat berimbang yang tujuannya untuk mengemukakan beberapa hal dalam kedudukan yang sederajat. Dari beberapa corak struktur kalimat, didapatkan beberapa jenis gaya bahasa, yaitu klimaks, antiklimaks, repetisi, paralelisme, dan antitesis.

### 3. Berdasarkan langsung tidaknya makna

Gaya Bahasa berdasarkan nada tergantung pada sugesti yang dipancarkan dari rangkaian kata. Gaya bahasa ini terbagi atas: gaya sederhana, gaya mulia dan bertenaga, serta gaya menengah. Gaya sederhana cocok untuk memberi

instruksi atau perintah dalam pelajaran. Gaya mulia dan bertenaga merupakan gaya penuh vitalitas dan energi yang digunakan untuk mempersuasi sesuatu. Sedangkan gaya menengah menimbulkan suasana senang dan damai. Nadanya bersifat lembut dan penuh kasih sayang, serta mengandung humor.

#### **4. Berdasarkan nada yang terkandung**

Gaya Bahasa ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu gaya retorik (*rhetorical figures*) dan bahasa kiasan (*tropes*). Dalam titik tolak ini terdapat majas-majas yang lazim digunakan dalam pembuatan karya sastra.

#### **2.4.3 Penggunaan Warna**

Warna secara fisik didefinisikan sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, warna adalah fenomena yang terjadi karena adanya cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*). Menurut Purbasari (2000), Warna adalah suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide, atau gagasan tanpa menggunakan tulisan atau bahasa.

Dalam teori Brewster, warna terbagi menjadi empat kelompok, yaitu:

##### **a) Warna Primer**

Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran warna-warna lain. Warna primer tersusun atas warna merah, biru, dan kuning.

##### **b) Warna Sekunder**

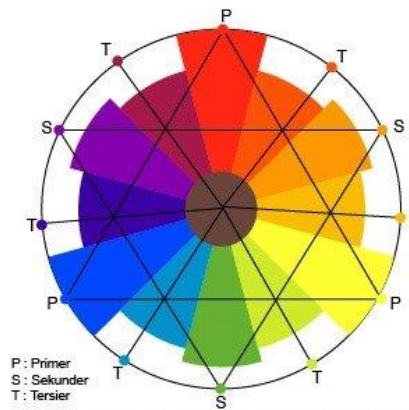
Warna sekunder adalah warna hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya, warna hijau adalah campuran warna biru dan kuning, warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dan kuning.

##### **c) Warna Tersier**

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari campuran warna primer kuning dengan warna sekunder jingga.

##### **d) Warna Netral**

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna netral ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras. Biasanya menghasilkan warna coklat, kelabu, atau hitam.



**Gambar 2.13** Teori warna Brewster  
(Sumber: irfanjulio.blogspot.com)

Selain memberi kesan pada sebuah karya, menurut Darmawan (2011), warna juga memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- **Estetik**

Penggunaan warna yang tepat pada suatu benda akan mampu memberi nilai keindahan.

- **Simbolik**

Warna tertentu yang berdiri sendiri maupun yang dikombinasikan mengandung sebuah tanda atau simbol tertentu.

- **Psikologis**

Warna-warna tertentu dapat mempengaruhi suasana, perasaan, dan kepribadian manusia.

- **Identifikasi**

Sebuah warna dapat menjadi suatu tanda pengenal terhadap sesuatu. Contohnya, warna biru identik dengan langit dan laut, hijau identik dengan tumbuhan, dan sebagainya.

#### **2.4.4 Layout**

*Layout* secara bahasa artinya tata letak, sedangkan menurut istilah, *layout* merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen atau unsur komunikasi grafis berupa teks, gambar, tabel, dan sebagainya. *Layout* bertujuan menampilkan elemen gambar dan teks agar lebih komunikatif dan memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. *Layout* bisa ditemukan pada majalah, iklan televisi, buku, atau *website* (Anggraini dan Nathalia, 2014).

Menurut Rustan (2009:27), elemen *layout* dibagi tiga yaitu:

### 1) Elemen Visual

Semua elemen yang bukan teks yang terlihat dalam suatu *layout* merupakan elemen visual, diantaranya adalah garis, kotak, ilustrasi, atau foto.

### 2) Elemen Teks

Elemen teks sangat bermanfaat dalam hal menjelaskan suatu hal. Elemen teks berupa, sub judul, spasi, nomor halaman, catatan kaki, head dan *footer*, *caption*, *masthead*, *headline*, *signature*, *byline*, dan *body text*.

### 3) Invisible Elements

Elemen berupa *margin* dan *grid* memiliki peran penting dalam menyeimbangkan elemen-elemen lain yang baru akan terlihat pada hasil akhir.

Selanjutnya, elemen-elemen di atas diterapkan dengan memperhatikan beberapa prinsip:

#### 1) Urutan (*Sequence*)

Urutan yang dimaksud adalah alur perhatian atau pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan pada informasi, diurutkan mulai dari yang paling pokok hingga yang kurang penting.

#### 2) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting. Penting dapat diciptakan dengan cara, memberi ukuran huruf lebih besar dibandingkan *layout* lain, menggunakan warna yang kontras, meletakkan hal yang penting pada posisi yang menarik perhatian, dan menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan lainnya.

#### 3) Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip keseimbangan pada *layout* terbagi menjadi dua jenis, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan dibuat sama persis. Sementara pada keseimbangan asimetris, objek-objek yang berlawanan tidak sama namun memberikan kesan seimbang.

#### 4) Kesatuan (*Unity*)

*Layout* yang baik memiliki elemen-elemen yang saling berkaitan dan disusun secara tepat, sehingga menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan.

## 2.4.5 Tipografi

Tipografi adalah disiplin ilmu yang mempelajari karakter, fungsi dan pemakaian huruf dalam sebuah desain. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan bagian visual yang pokok. Huruf memiliki energi yang dapat mengalihkan gerak mata. Energi ini dapat dimanfaatkan secara positif ketika kaidah estetika benar-benar digunakan. 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*).<sup>24</sup>

Dalam lingkup tipografi, terdapat empat kategori huruf:

### 1. Huruf Serif

Huruf Serif adalah huruf yang memiliki tambahan garis kecil pada tiap ujung hurufnya. Huruf Serif memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Huruf Serif dapat memberi kesan klasik, resmi, dan elegan. Huruf Serif terbagi menjadi tiga jenis, yaitu Serif Old Style, Serif Transitional, dan Serif Modern.



**Gambar 2.14** Karakteristik huruf Serif  
(Sumber: [blog.unnes.ac.id](http://blog.unnes.ac.id))

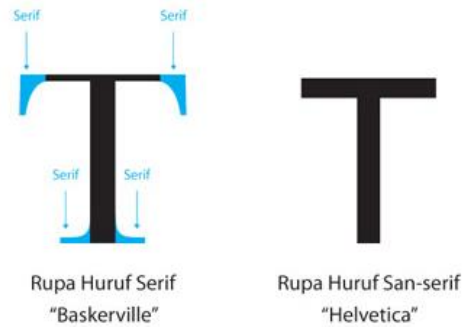
### 2. Huruf Sans Serif

Kata *sans* berasal dari Bahasa Perancis yang berarti ‘tanpa’. Huruf Sans Serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki kait pada bagian ujungnya. Huruf Sans Serif sering digunakan secara *digital* karena tingkat keterbacaan (*legability*) yang dinilai cukup tinggi dibandingkan dengan huruf lainnya. *Font* yang termasuk jenis ini antara lain Futura, Gill Sans, Grotesque, dan Helvetica.

---

<sup>24</sup> Sabrina Amilia, “Perancangan Seri Buku Permainan Tradisional Anak Bali.” 2014 (37-39)





**Gambar 2.15** Perbedaan antara huruf Serif dan Sans Serif  
(Sumber: [blog.unnes.ac.id](http://blog.unnes.ac.id))

### 3. Huruf Script

Huruf Script didasarkan pada variasi *stroke* atau goresan yang dihasilkan tinta dari tulisan tangan. Huruf Script terbagi lagi menjadi bentuk formal atau resmi dan bentuk yang lebih kasual. *Font* yang termasuk dalam kategori Script antara lain Brush Script, Kaufmann, dan Mistral.

*Brush Script*

**Gambar 2.16** Salah satu contoh huruf Script  
(Sumber: [blog.unnes.ac.id](http://blog.unnes.ac.id))

### 4. Huruf Dekoratif

Huruf ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada lalu ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis. Huruf Dekoratif memiliki karakteristik tersendiri tergantung maksud penggunaannya.

*Jullaby*

**Gambar 2.17** Salah satu contoh huruf Dekoratif  
(Sumber: [behance.net](http://behance.net))

## 2.5 Studi Eksisting

Dalam perancangan buku sebagai media pengembangan kemampuan literasi anak ini, dilakukan proses studi eksisting, yaitu menganalisis konten dan elemen visual media yang telah ada sebelumnya. Media yang dianalisis secara tidak langsung dapat dianggap sebagai kompetitor atau pembanding.

### 2.5.1 Buku Panduan

Beberapa buku dengan visi mendorong pembaca, khususnya kalangan anak-anak, untuk mengembangkan dan melatih kemampuan literasinya, telah diterbitkan dan didistribusikan ke toko-toko buku. Berikut adalah judul buku yang akan dianalisis kelebihan dan kekurangannya secara visual maupun konten.

- **Rahasia Sebuah Cerita**



**Gambar 2.18** Sampul buku “Rahasia Sebuah Cerita”  
(Sumber: [ceritacitaveronica.blogspot.com](http://ceritacitaveronica.blogspot.com))

#### Deskripsi Buku

Rahasia Sebuah Cerita merupakan hasil pembukuan materi pelatihan (*workshop*) menulis untuk anak yang diselenggarakan oleh Veronica W, penulis yang beberapa tahun sempat menjadi pengolah rubrik cerita anak tetap di Majalah Bobo. Buku ini memiliki 94 halaman yang membahas teori menulis cerita dan dicetak oleh penerbit Kanisius Yogyakarta, pertama kali pada tahun 2015.

#### Konten Buku

Secara umum, buku Rahasia Sebuah Cerita terdiri dari lima bab utama. Pembahasan diawali dengan bab ‘Mengapa Menulis’ yang berisi penjelasan manfaat menulis, ajakan untuk memandang positif aktivitas menulis dan motivasi agar anak melakukannya secara konsisten. Bab berikutnya, ‘Ada Apa dengan Ceritamu’ dan ‘Yuk Mulai Menulis’, memberikan poin-poin teknis bagaimana proses membuat sebuah karya, mulai dari mencari ide, menciptakan tema, tokoh, dan setting, membuat judul, menyusun plot mulai dari permulaan –

konflik – klimaks, hingga menentukan penyelesaian cerita. Setelah itu, bab ‘Memperindah Cerita’, yang isinya mengajak pembaca untuk melakukan pengecekan (*proofing*) konsistensi penggunaan kalimat, rasionalitas alur, panjang naskah, dan perbaikan (*editing*) apabila terdapat kesalahan pada ejaan atau tanda baca. Di akhir, bab ‘Sebarkan Ceritamu’ memberikan petunjuk bagaimana mempublikasikan karya agar bisa dibaca orang lain. Selain teori menulis yang padat dan jelas, buku ini juga berisi contoh cerita pendek, tips-tips, dan permainan pengembangan kemampuan berbahasa seperti cerita berantai. Semua disusun secara rapi, menggunakan bahasa tidak resmi yang sesuai dengan usia pembaca.

### Elemen Visual Buku

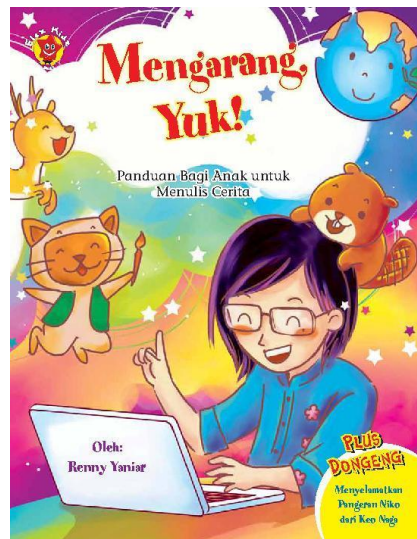
Ukuran buku relatif kecil, yaitu 12x18 cm jilid *softcover*. Sampul buku memiliki ilustrasi khas anak-anak dan pemilihan warna yang cerah, sementara isi buku menerapkan pendukung yang standar hitam putih dengan penggunaan gambar pendukung yang jarang, hanya satu – dua buah ilustrasi tiap babnya.

<b>Analisis SWOT</b>	<b>Strength</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gaya Bahasa tidak resmi yang ringan dan mudah dipahami anak</li> <li>• Terdapat tips-tips, permainan merangkai kata dan bonus cerita</li> <li>• Penataan konten rapi dan terstruktur</li> </ul>
	<b>Weakness</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meski dikemas secara padat, materi berada pada level <i>intermediate-advanced</i>, sesuai untuk anak-anak yang sudah memiliki minat menulis dan ingin menjadi penulis cilik</li> <li>• Gambar pendukung kurang untuk ukuran buku yang ditujukan bagi anak-anak</li> </ul>
	<b>Opportunity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nama Veronica W. dikenal oleh pembaca Bobo, <i>brand image</i> lebih positif dibanding buku lain dengan topik serupa</li> <li>• Buku telah digunakan/disebarkan sebagai materi <i>workshop</i> menulis anak.</li> </ul>
	<b>Threat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bersaing dengan buku panduan menulis lain yang membahas dari dasar dan lebih didukung oleh visual/gambar-gambar menarik</li> </ul>

**Tabel 2.1** Analisis SWOT Rahasia Sebuah Cerita

## 2.5.2 Buku Aktivitas

- Mengarang, Yuk!



**Gambar 2.19** Sampul buku “Mengarang, Yuk!”  
(Sumber: ebooks.gramedia.com)

### Deskripsi Buku

Mengarang, Yuk! merupakan buku aktivitas untuk anak yang suka membaca dan ingin berlatih menulis dari awal. Buku ini menerangkan unsur-unsur sebuah cerita dan dasar dasar menulis. Kemudian, anak diarahkan untuk langsung mempraktikkannya di kotak-kotak kosong dan halaman latihan yang tersedia. Dilengkapi ilustrasi *full-color*, buku yang tersusun atas 48 halaman ini disusun oleh Renny Yaniar, *Editor in Chief* majalah anak-anak “Mombi” dan diterbitkan oleh Elex Media Compitindo pertama kali pada tahun 2009.

### Konten Buku

Buku “Mengarang, Yuk!” membahas tahap-tahap menulis mulai dari menemukan ide, menyusun unsur-unsur pokok seperti tema, tokoh cerita, latar belakang, jalan cerita, dan bagaimana mempublikasikan cerita sendiri. Hanya saja, penyampaian teorinya lebih ringan dan pendek, berkisar 1 – 3 paragraf tiap halaman. Narasi yang ditulis dengan sudut pandang orang pertama (saya), sehingga panduan buku ini memiliki kesan seperti catatan proses menulis yang bisa dijadikan sebagai inspirasi oleh pembacanya. Tidak ada bab-bab khusus yang membedakan pembahasan satu dengan yang lain, pergantian topik diwakili oleh judul di hampir tiap halaman, misalnya ‘Saat Ceritamu Dibaca’ yang berisi dorongan agar pembaca berani memperhatikan tulisannya pada orang lain. Sementara itu, di halaman berikutnya ada ‘Membuat Majalah Sendiri’ yang

berisi pengalaman penulis memperlihatkan tulisannya lewat majalah buatan sendiri karena masih malu mengirimkannya ke media lain.

### Elemen Visual Buku

Ukuran buku cukup besar, yaitu 21,5 x 27,5 cm. Semua halaman buku, mulai dari sampul, isi, hingga halaman latihan memiliki ilustrasi pendukung dengan pilihan warna yang cerah dan beragam. Desain tata letak secara konsisten dipadukan dengan gaya ilustrasi kartun dan teknik *digital coloring*. Dari berbagai ilustrasi karakter yang ada, terdapat karakter yang muncul di sebagian halaman, menyimbolkan ‘Saya’ yaitu penulis buku “Mengarang, Yuk!” sebagai pemandu.

<b>Analisis SWOT</b>	<b>Strength</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembahasan dari dasar dengan deskripsi singkat yang mudah dipahami</li> <li>• <i>Full-color</i>. Memiliki elemen visual yang menarik dan terkonsep</li> <li>• <i>Konsep aktivitas</i>; mengajak anak langsung mempraktikkan sesuai pembahasan</li> </ul>
	<b>Weakness</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antara teori yang disampaikan dan lembar latihan kurang seimbang. Teori disampaikan singkat dan terbatas, namun kotak/lembar latihan diberi berkali-kali.</li> <li>• Beberapa halaman didominasi ilustrasi dan menggunakan elemen warna yang terlalu mencolok</li> </ul>
	<b>Opportunity</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku dengan visual menarik diminati oleh anak-anak secara umum, tidak hanya yang ingin menjadi penulis cilik, tetapi juga bagi yang ingin tahu tentang proses tulis-menulis.</li> </ul>
	<b>Threat</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak hanya bersaing dengan buku panduan menulis yang lain, tetapi buku ini juga berbasis visual yang menawarkan topik yang beragam, seperti buku cerita/dongeng anak, komik pengetahuan, dan sebagainya.</li> </ul>

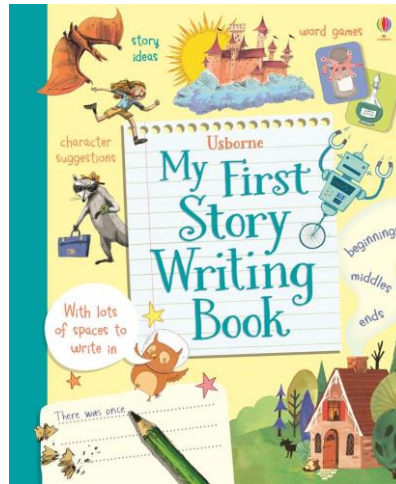
**Tabel 2.2** Analisis SWOT buku “Mengarang, Yuk!”

### 2.6 Studi Komparator

Studi komparator dilakukan untuk mengetahui minat pasar lokal atau dunia terhadap buku yang dapat dijadikan acuan. Pemilihan buku komparator ini tidak hanya berdasarkan persamaan konten dengan buku yang akan dirancang, namun juga

keseimbangan antara konten dan visual. Kesesuaian konsep buku secara keseluruhan dengan target pengguna turut menjadi faktor pertimbangan.

- **Usborne: *My First Story Writing Book***



**Gambar 2.20** Sampul Usborne *My First Story Writing Book*  
(Sumber: usborne.com)

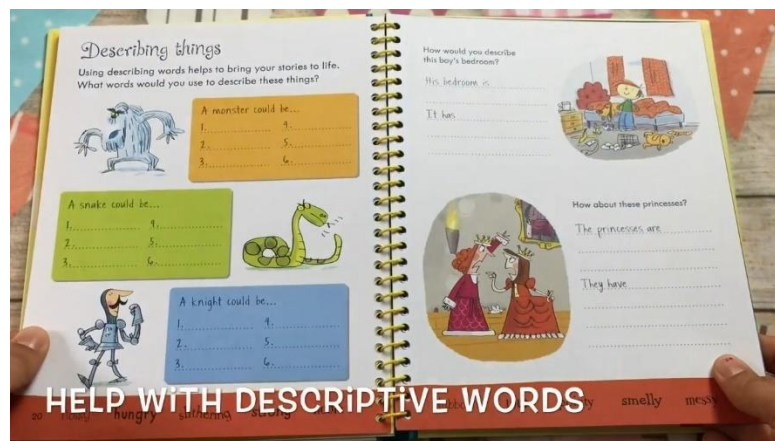
### **Deskripsi**

*My First Story Writing Book* adalah rangkaian buku aktivitas yang diterbitkan pada tahun 2015 oleh Usbourne, penerbit buku anak terbesar yang berbasis di UK. Buku ini disusun oleh Katie Daynes & Louie Stowell, berjumlah 64 halaman dan ditujukan untuk pembaca tingkat Sekolah Dasar (berusia 6 tahun ke atas). Dalam deskripsi resminya, *My First Story Writing Book* diposisikan sebagai buku yang dapat menginspirasi dan mengembangkan imajinasi anak untuk menulis secara kreatif.

### **Konten Buku**

*My First Story Writing Book* khusus dibuat untuk anak-anak yang ingin menulis namun bingung harus memulai dari mana. Karena itu, buku ini diawali dengan permainan-permainan kata sebagai pemanasan (*warm up games*) untuk melatih kosakata dan kesesuaian pilihan kata dalam kalimat. Setelah pemanasan, terdapat lima bab lain, yaitu *Characters; Descriptions; Action; Beginning, Middles, Endings, and Titles; dan Story Planning and Ideas*. Judul bab ini tidak dituliskan secara gamblang, namun diwakili dengan beberapa sub judul menarik, misalnya pada bab *Action*, terdiri dari sub judul *Action Story, Just Do It, What Next?, dan Pick and Mix*. Masing-masing sub judul halaman ini mewakili proses tertentu yang biasa dilihat melalui daftar isi. Bedanya dengan buku panduan menulis biasa adalah

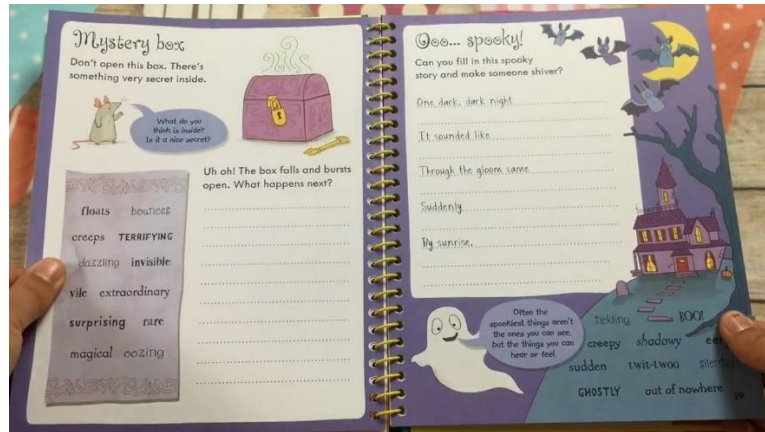
tidak ada penjelasan teori. Anak diajak untuk memahami proses secara tidak langsung melalui aktivitas yang disarankan tiap halaman. Misalnya, untuk melatih kemampuan deskripsi dengan diberi gambar beberapa karakter unik dan kotak kosong di sampingnya untuk mendaftar ciri-ciri yang terlihat. Halaman latihan deskripsi ini memiliki keterangan singkat ‘*Using describing words help to bring your stories to life. What words would you use to describe these things?*’ dan di bawahnya terdapat beberapa rekomendasi kosakata yang dapat diambil atau menjadi inspirasi untuk mengisi kotak.



**Gambar 2.21** Halaman latihan deskripsi  
(Sumber: youtube.com)

### Elemen Visual Buku

Buku yang diterbitkan oleh Usborne rata-rata memiliki dimensi yang cukup besar (24x19 cm) dan dijilid *spiral-bound hardback* untuk memudahkan proses membaca dan menulis, karena halaman dapat dibuka sampai 180 derajat. Visual penuh dan menarik, mulai dari sampul sampai detail kecil seperti kotak aktivitas. Beberapa halaman memiliki warna latar putih, namun banyak ilustrasi pendukung yang membuatnya tidak terkesan kosong. Gaya ilustrasi konsisten menggunakan metode *digital* yang memiliki efek seperti ilustrasi tradisional (cat air, *brush*, pensil). Pemilihan ilustrasi dan ragam palet warna disesuaikan dengan sub judul dan pembahasan tiap halaman. Misalnya, pada sub judul *Mystery Box* dan *Ooo...Spooky* yang sama-sama membahas tentang deskripsi lanjutan, warna yang digunakan adalah biru tua dan ungu untuk mengesankan ‘mistis’. Sedangkan ilustrasinya berupa hantu cilik, rumah hantu, kelelawar, dan pohon kering.



**Gambar 2.22** Elemen visual pada salah satu halaman buku  
(Sumber: youtube.com)

### **Buku-buku yang berkaitan**

Usborne juga menerbitkan beberapa buku yang membahas tentang cara menulis, namun penampilan tulisan bagian luar lebih spesifik dan memiliki pola latihan yang cukup kompleks bila dibandingkan dengan *My First Story Writing Book*. Seperti judulnya, '*My First*' ditujukan bagi anak-anak yang ingin menulis untuk pertama kali. Jadi setidaknya pengguna buku ini telah memiliki kebiasaan membaca, sehingga timbul keingintahuan proses menulis sebuah bacaan. Aktivitas yang ditawarkan pun masih seputar hal-hal dasar seperti memperkaya kosakata, membuat karakter, deskripsi, alur cerita, dan merencanakan ide. Sementara buku-buku Usborne lainnya sudah sampai pada membuat *character sheet* berisi kelebihan dan kekurangan karakter, menghubungkan sebab-akibat suatu kejadian, menerjemahkan gambar, dan tips-tips agar konsisten menulis.

Jika halaman *My First Story Writing Book* dihiasi banyak ilustrasi dan hanya memiliki satu-dua keterangan atau petunjuk latihan, maka buku seperti *Creative Writing Book* atau *Write Your Own Story* memiliki 1-3 paragraf kecil yang menjelaskan tentang teori dan 1-2 halaman penuh berisi latihan menulis peta cerita atau fiksi mikro. Dalam *Creative Writing Book* juga terdapat pembahasan tentang *blogging*, penulisan *review*, jurnalisme dasar, puisi dan naskah film. Elemen visual keduanya tetap menarik, namun *space* untuk latihan menjadi prioritas di beberapa halaman, ilustrasi tersebut ditempatkan pada bagian-bagian pojok.





**Gambar 2.23** Sampul Usborne Creative Writing Book dan Write Your Own Story Book. Keduanya buku level *advance*.  
(Sumber: usborne.com)

Buku Usborne berikutnya adalah *Write Your Own Mystery and Ghost Stories* dan *Write Your Own Adventure Stories*. Kedua buku ini ditunjukkan pada pengguna yang sudah memiliki dasar-dasar menulis dan ingin mengeksplorasi genre tertentu, dalam hal ini misteri dan petualangan. Isinya tidak lagi membahas bagaimana menemukan ide secara umum, tetapi bagaimana ide tersebut dieksekusi menjadi sebuah deskripsi dan dialog sesuai genre yang diinginkan.



**Gambar 2.24** Sampul Write Your Own Mystery and Ghost Stories dan Write Your Own Adventure Stories. Keduanya memiliki penampilan luar yang spesifik  
(Sumber: usborne.com)

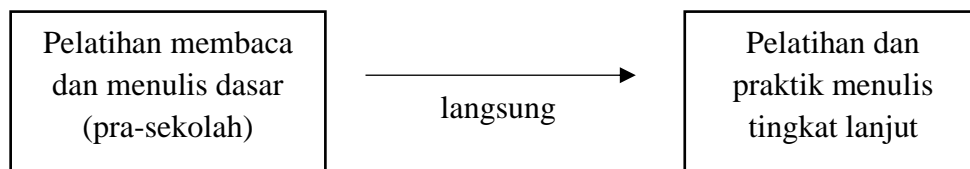
## 2.7 Tinjauan Konten Buku

Analisis ini dilakukan untuk mendapatkan pola pengajaran, kriteria konten, dan pilihan tema buku setelah terlebih dahulu mengidentifikasi beberapa media di studi eksisting. Berikut adalah kesimpulan dari hasil pengidentifikasian sebelumnya:

<b>Media Eksisting</b>	<b>Buku Panduan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori terstruktur, lengkap, dan padat.</li> <li>• Disertai tips dan stimulus berupa permainan.</li> <li>• Minim gambar untuk ukuran buku anak.</li> <li>• Level <i>intermediate-advance</i>, tidak semua anak bisa memahami.</li> </ul>
		<b>Lengkap, tapi sulit dan visual kurang menarik</b>
	<b>Buku Aktivitas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dipenuhi visual yang menarik.</li> <li>• Mengajak belajar lewat berlatih (<i>learning by doing</i>). Cocok untuk pembaca pemula</li> <li>• Gambar dan teks kurang seimbang dan konsisten</li> </ul>
		<b>Visual menarik, untuk siapa saja, tapi kurang konsisten</b>

**Tabel 2.3** Kesimpulan studi eksisting 1 (Sumber: Vidhyanti, 2020)

Media eksisting pembelajaran yang ditemukan belum ada selain buku, karena kegiatan literasi erat kaitannya dengan penggunaan buku. Namun media eksisting berupa buku ini cenderung langsung mengarahkan pada praktik menulis, belum terdapat materi khusus yang membahas membaca dengan pemahaman atau latihan berpikir kritis/bernalarnya. Bila digambarkan, keduanya berada pada kondisi demikian:



**Gambar 2.25** Kesimpulan studi eksisting 2 (Sumber: Vidhyanti, 2020)

Proses pembelajaran literasi yang menengahi fase berlatih dasar dan berlatih tingkat lanjut masih didominasi aktivitas pengajaran lisan, gerakan membaca buku melalui komunitas, dan teori dalam bahasa Indonesia yang mengarah pada *talk about*

language (berbicara tentang bahasa) daripada *using language* (menggunakan bahasa) dalam keseharian (baca bab 1, hal 9).

- **Brain Quest Workbook**

Salah satu media yang mampu menengahi kedua fase pembelajaran bahasa adalah seri *Brain Quest Workbook* (BQW). Buku aktivitas karangan Barbara Gregorich dan tim *advisory panel* ini merupakan buku edukasi *best-seller* di Amerika yang menjadi rujukan guru dan orang tua sebagai pendukung proses belajar di luar sekolah. Konten buku tidak terbatas pada kebahasaan saja, namun semua pembahasan yang mengacu pada kurikulum, seperti Matematika, Sains, dan Sosial. Tapi pada analisis konten kali ini, penulis fokus pada pola pengajaran yang diadaptasi oleh *Brain Quest* dan kriteria penyusunan kontennya.



**Gambar 2.26** Sampul dan isi halaman Brain Quest Workbook (Sumber: amazon.com)

Pembelajaran bahasa dalam BQW edisi untuk anak berusia 9-10 tahun (tingkat 4) terbagi menjadi dua bab, *Reading* dan *Writing*. Tiap bab terbagi lagi menjadi judul-judul yang berbeda tiap halaman, dan satu halaman mewakili satu latihan kemampuan berbahasa. Ini mirip dengan konsep yang diadaptasi oleh Usborne *My First Story Writing Book*. Setelah mengamati total 77 halaman *Reading* dan *Writing*, ditemukan pola konten sebagai berikut:

<p style="text-align: center;"><b>READING</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan mengikuti instruksi teks pendek (jadwal, resep, petunjuk pemakaian)</li> <li>• Membaca teks dan memahami isi cuplikan (koran, artikel)</li> <li>• Menemukan ide pokok dalam kalimat dan paragraf</li> <li>• Membedakan kalimat utama dan kalimat pendukung</li> <li>• Membuat prediksi/lanjutan dari cerita</li> <li>• Membedakan fakta dan opini</li> <li>• Memahami urutan dalam teks/cerita</li> <li>• Memahami konsep sebab-akibat</li> <li>• Membuat kesimpulan logis</li> <li>• mengetahui jenis-jenis dan genre bacaan</li> <li>• Mengenal unsur-unsur dalam cerita: latar, karakter, plot/alur</li> <li>• Memahami dongeng, fabel, legenda</li> <li>• Memahami idiom dan perumpamaan</li> <li>• Mengenal puisi-puisi pendek</li> <li>• Mengisi dialog</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>WRITING</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis dengan sudut pandang sendiri (pengalaman)</li> <li>• Menggunakan <i>story map</i></li> <li>• Belajar membuat karakter dan latar dalam cerita fiksi</li> <li>• Membuat urutan kejadian dan plot/alur</li> <li>• Menulis untuk mengabarkan dan mengajak (lewat surat)</li> <li>• Menulis untuk menghibur (lewat <i>email</i>)</li> <li>• Menulis kreatif lewat puisi pendek (<i>haiku</i>)</li> <li>• Membuat jaring-jaring ide (<i>idea web</i>)</li> <li>• Membandingkan sesuatu</li> <li>• Menggunakan sebab-akibat</li> <li>• Memahami 5W</li> <li>• Cara membuat dan mengorganisir catatan</li> <li>• Pra-menulis (membuat <i>outline</i>)</li> <li>• Membuat laporan</li> <li>• Menggunakan pilihan kata/diksi</li> <li>• Menulis kembali sebuah kalimat</li> <li>• Mengombinasikan kalimat dalam paragraf</li> <li>• Memperbaiki kesalahan kalimat</li> <li>• berlatih <i>proofreading</i> (mengecek kembali bacaan/tulisan sendiri)</li> </ul>

**Tabel 2.4** Pola pengajaran bahasan Brain Quest Workbook  
(Sumber: Vidhyanti, 2020)

• **Buku Tematik K-13**

Berbeda dengan kurikulum sebelumnya, buku tematik merangkum semua materi pelajaran dalam satu tema pembahasan. Bila pembelajaran bahasa di KTSP secara langsung menyebutkan kompetensi apa yang harus dikuasai peserta didik, K-13 mencoba melatih anak untuk memahami lewat soal dan instruksi untuk melakukan aktivitas/permainan. Dalam analisis konten kali ini, fokus bukanlah poin-poin materi Bahasa Indonesia, namun tema yang diangkat sebagai pengiringnya.

Edisi revisi 2016 buku tematik untuk kelas 4 memiliki tema sebagai berikut: (1) Indahnnya Kebersamaan, (2) Selalu Berhemat Energi, (3) Peduli terhadap MakhluK Hidup, (4) Berbagai Pekerjaan, (5) Pahlawanku, (6) Cita-citaku, (7) Indahnnya Keragaman Negeriku, (8) Daerah Tempat Tinggalku, dan (9) Kayanya Negeriku. Dari 9 teman, banyak sekali disisipkan pembahasan mengenai kearifan lokal dalam kurikulum yang tercantum dalam Permendikbud No. 79 Tahun 2014. Pada pasal 2 dikatakan bahwa muatan khusus ini dimaksudkan untuk membentuk pemahaman peserta didik terhadap keunggulan dan kearifan lokal di daerah tempat tinggalnya, agar selanjutnya dapat melestarikan dan mengembangkan keunggulan dan kearifan daerah yang berguna bagi diri dan lingkungannya, dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

Selengkapnya, pokok-pokok tema dan bahasan kearifan lokal dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tema	Sisipan Kearifan Lokal
Indahnnya Kebersamaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghargai keragaman budaya dalam bentuk upacara adat, hari-hari besar suku dan agaman lain</li> <li>• Keragaman seni musik, seni tari</li> <li>• Hasil karya seni seperti batik, anyaman</li> <li>• Keragaman rumah adat</li> </ul>
Selalu Berhemat Energi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informasi mengenai khasiat tanaman/toga (tanaman obat keluarga)</li> </ul>
Peduli terhadap MakhluK Hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kenampakan alam di daerah</li> <li>• Tanaman khas dan bagian-bagiannya</li> <li>• Hewan-hewan di Indonesia, yang ada dan terancam punah (langka)</li> </ul>

Berbagi Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesi masyarakat Indonesia, tergantung kondisi geografisnya</li> </ul>
Pahlawanku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sejarah Indonesia</li> <li>• Perjuangan tokoh-tokoh zaman kerajaan, kolonialisme, dan pra-kemerdekaan</li> </ul>
Cita-citaku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hutan Indonesia</li> <li>• Karya arsitektur terkenal</li> <li>• Kerajinan tangan, ragam motif batik</li> </ul>
Indahnya Keragaman di Negeriku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa-bahasa di Indonesia</li> <li>• Karya seni berupa gerabah, lagu-lagu daerah</li> <li>• Rumah dan pakaian adat</li> </ul>
Daerah Tempat Tinggalku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Objek wisata di daerah</li> <li>• Info geografis, keunikan daerah</li> <li>• Asal-usul tempat, legenda</li> <li>• Cerita rakyat dari daerah</li> </ul>
Kayanya Negeriku	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan dan sumber energi</li> <li>• Peta persebaran SDA di Indonesia</li> <li>• Konservasi flora fauna</li> </ul>

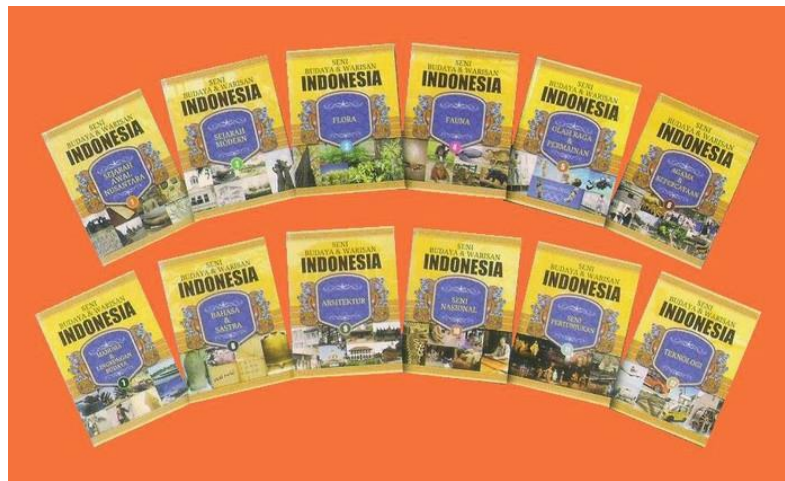
**Tabel 2.5** Sisipan kearifan lokal dalam buku tematik  
(Sumber: Vidhyanti, 2020)

## Kesimpulan dan Referensi

Berdasarkan analisis konten di atas, maka ada beberapa poin yang dapat dijadikan rujukan dalam perumusan konten:

- Pola pengerjaan bahasa Brain Quest Workbook tidak langsung mengarahkan pada pelatihan menulis. Sebelum masuk pada bab *Writing*, pengguna terlebih dahulu dikenalkan bab *Reading* yang berisi jenis bacaan, bagaimana memahami bacaan, dan menemukan ilmu-ilmu baru lewat bacaan tersebut.
- Teks yang digunakan dalam BQW pun berupa cuplikan atau karangan pendek. Tiap halaman terdapat Brain Box, kotak kecil yang berisi inti dari latihan per judul. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan BQW juga membutuhkan peran guru/orang tua, agar anak dapat melewati langkah-langkah pembelajaran dengan lancar.
- Tema yang dipakai oleh buku tematik K-13 sebagian besar mengangkat konten dan kearifan lokal sesuai dengan kesepakatan Kemendikbud. Oleh karena itu, pada penelitian tahap berikutnya, penulis dapat menggunakan referensi spesifik tentang keberagaman di Indonesia sebagai materi pengembangan literasi.

- Salah satu referensi yang dapat diakui adalah Ensiklopedi Seni Budaya dan Warisan Indonesia terbitan PT Aku Bisa. Ensiklopedi ini terdiri dari 12 tema pokok, yaitu: Sejarah Awal Nusantara, Sejarah Modern Flora, Fauna. Olahraga dan Permainan, Agama dan Kepercayaan, Manusia dan Lingkungan Budaya, Bahasa dan Sastra, Arsitektur, Seni Nasional, Seni Pertunjukan, Teknologi. Untuk informasi geografi dan pariwisata, referensi yang dapat digunakan adalah ensiklopedi Jelajah Wisata Indonesia dan Informasi Pariwisata Nusantara yang diterbitkan oleh Kementerian Pariwisata Indonesia. Selain buku, referensi dapat diambil melalui situs resmi *Wonderful Indonesia* dan situs-situs terpercaya lain yang membahas kenampakan alam.



**Gambar 2.27** Referensi berupa Ensiklopedi Seni Budaya dan Warisan Indonesia (Sumber: tokopedia.com)

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Studi pada bab ini dilakukan melalui kombinasi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data utama yang akan diolah menjadi konten didapatkan dari studi literatur dan analisis konten media eksisting. Sedangkan pendukung data utama diperoleh dari (1) hasil wawancara mendalam (*in-depth interview*), (2) hasil kuesioner pada target pengguna dan (3) riset eksperimental dengan ahli/pengajar yang telah mumpuni di bidang literasi anak.

#### **3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan maksud mendapatkan gambaran awal terkait objek desain, yakni upaya pengembangan kemampuan literasi dalam konteks membaca pemahaman dan menulis yang telah dilakukan oleh institusi, komunitas, atau masyarakat secara umum, baik dalam bentuk program, gerakan, atau media pembelajaran.

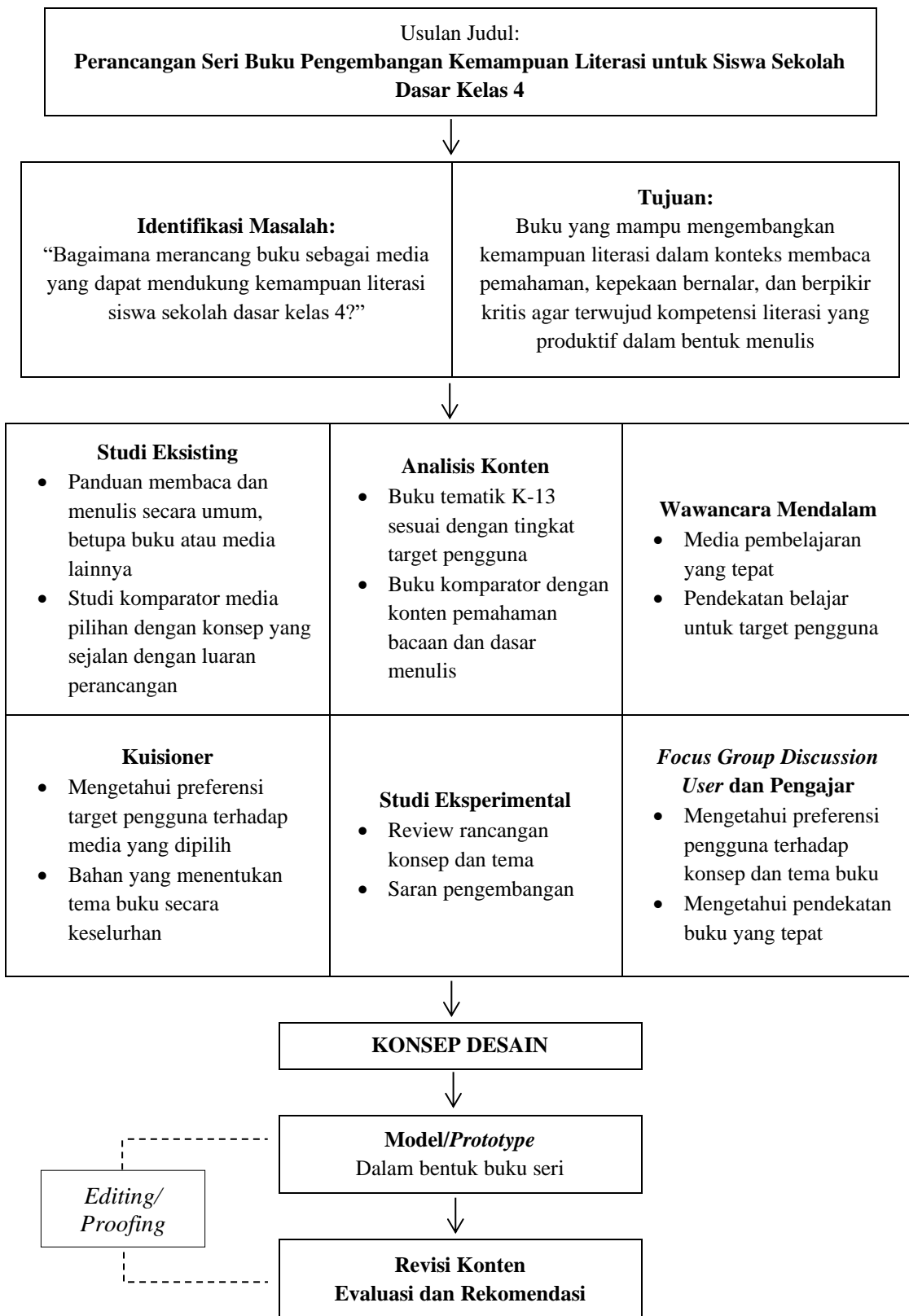
Konsep yang ingin diwujudkan adalah buku yang mengacu pada literasi berbahasa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kurikulum nasional. Oleh karena itu, panduan tematik K-13 menjadi salah satu sumber utama dalam penyusunan konten dan penentuan tema buku. Hal ini dilakukan agar proses penelitian awal tetap sesuai dengan tujuan umum perancangan, yakni “berkontribusi dalam upaya peningkatan literasi sebagai substansi pelajaran Bahasa Indonesia.”

Berikutnya, penelitian dilanjutkan untuk mengetahui hubungan antara media, konten, dan tema dengan preferensi anak-anak berusia sekolah dasar. Sehingga tepat tidaknya keputusan desain dapat disimpulkan, diberi timbal balik dan menjadi poin perbaikan untuk keberlanjutan perancangan.

#### **3.2 Alur Penelitian**

Adanya alur/proses penelitian adalah untuk menunjukkan variabel, masalah, tujuan, hingga objektivitas yang ingin dicapai dengan lebih jelas. Berikut adalah alur/proses riset yang dijalankan:





**Gambar 3.1** Bagan alur/proses penelitian  
(Sumber: Vidhyanti, 2016)

### **3.3 Protokol Penelitian**

Protokol penelitian memberikan acuan terhadap langkah yang akan dilakukan. Menyiapkan protokol sebelum menjalankan penelitian membantu mengorganisir tahap dan ekspektasi pencapaian. Penggunaan protokol juga memudahkan proses evaluasi dari tahapan yang telah dijalani. Berikut adalah protokol-protokol riset yang telah dirancang:

#### **3.3.1 Analisis Konten**

Pada bab sebelumnya, studi terhadap media eksisting telah dilakukan dan memberi gambaran mengenai jenis media pembelajaran literasi yang ada di tengah masyarakat, kelebihan dan kekurangannya dari sisi konten maupun elemen visual. Analisis konten adalah upaya lanjutan dalam proses studi eksisting, hal ini 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.

#### **3.3.2 Wawancara Mendalam**

Bertujuan untuk mendapatkan informasi primer tentang pendekatan belajar yang mampu mengembangkan kemampuan literasi anak dan rekomendasi media untuk semakin menguatkan posisi buku sebagai subjek desain dalam perancangan ini. Wawancara ditujukan pada pengajar ilmu bahasa, penggiat komunitas baca-tulis di tengah masyarakat serta ahli yang memahami proses perkembangan bahasa. Wawancara dapat diiringi dengan diskusi yang bersifat dua arah.

#### **3.3.3 Kuesioner**

Pembagian kuesioner pada target pengguna dilakukan untuk mengetahui preferensi terhadap beberapa variabel pokok sekaligus pengujian hipotesis yang didapatkan melalui analisis konten. Hasil berupa data kuantitatif ini nantinya menjadi pertimbangan dalam memutuskan konsep buku dan tema yang akan diangkat. Kuesioner juga digunakan untuk mendeteksi aktivasi literasi anak dalam kehidupan. Hal ini didasarkan pada penelitian bahwa kondisi psikososial dan kognitif anak, mempengaruhi pembelajaran bahasa.

### **3.3.4 Studi Eksperimental**

Penelitian di tahap ini dilakukan setelah merumuskan konten buku, mendapatkan kesatuan tema, dan menyimpulkan kriteria elemen-elemen visual, karena studi eksperimental bertujuan untuk mendapatkan timbal balik. Narasumber pada studi ini bisa sama dengan pihak yang diwawancarai sebelumnya, atau pihak lain yang memiliki pengalaman dalam pendidikan anak.

### **3.3.5 Focus Group Discussion (FGD)**

Diskusi grup pada penelitian ini dilakukan dua kali, yaitu pada target pengguna (anak-anak berusia 9-10 tahun atau setara dengan kelas 4 SD) dan pengajar literasi. Hasil yang didapat menjadi pertimbangan dalam merevisi konten dan tema yang telah disusun.

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Hasil dan Analisis Penelitian**

**4.1.1 Wawancara Mendalam**

Pada mulanya, wawancara mendalam bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai pendekatan belajar efektif dari pihak yang terlibat langsung dalam proses pengajaran literasi. Pada prosesnya, lebih banyak terjadi diskusi dua arah yang membahas mengenai: (1) pentingnya literasi, (2) usia yang tepat bagi anak mengenal dan mempelajari literasi, (3) pendekatan yang harus dilakukan dan (4) konten yang sesuai dengan anak. Berikut adalah rangkuman hasil wawancara mendalam dan diskusi dengan 3 narasumber berbeda:

Narasumber	Topik Diskusi			
	Pentingnya Literasi	Usia yang Tepat	Pendekatan	Konten
<b>Rezki Amalia,</b> Aktivis sastra dan budaya, Penulis, Wali kelas dan Guru SD.	Literasi adalah dasar mempelajari ilmu lain. Pembelajarannya penting mengingat nilai Bahasa Indonesia di sekolah cenderung lebih rendah dari mata pelajaran lain. Bahasa dianggap sabagai momok.	Seharusnya dari kecil sudah dibiasakan. Tapi untuk penerapan media baru, siswa kelas 4-6 lebih tepat. Siswa kelas 1-3 masih lebih banyak dibacakan dan dilatih kemampuan dasar.	Siswa lebih menyukai pedoman berupa visual atau infografis. Media dapat berupa animasi, aplikasi, atau buku berilustrasi. Setelah belajar mereka harus didorong untuk berlatih.	Teori penulisan yang benar dalam Bahasa Indonesia, belajar menulis narasi.
<b>Winta HS,</b> Penggiat komunitas literasi, Penulis, Pengajar IWEK	Terbiasa membaca dan menulis sejak kecil penting, menjadi batu pijakan untuk membaca dan	Anak bisa diajak rutin membaca dan diajarkan dasar-dasar menulis sejak usia 9-10 tahun. Kecuali anak	Melalui cerita-cerita fiksi (dongeng, fabel), nonfiksi berupa cerita	Mulai dari pembiasaan membaca, baru kemudian diberi pengarahan menulis

	menulis sesuatu yang lebih kompleks nantinya.	berasal dari keluarga atau lingkungan yang sudah terbiasa melakukan aktivitas literasi, bisa sebelum itu.	sehari-hari dan sesuatu yang tidak mengandung banyak teori. Media buku masih efektif karena membaca lewat buku dan aplikasi memiliki efek dan kesan berbeda	sesuatu yang ada di sekitar anak secara perlahan.
<b>Watik Ideo,</b> Penulis buku anak, Pemerhati anak, Penggiat komunitas literasi	Sepakat membaca dan menulis penting dan tidak terpisah, namun anak tidak bisa diperlakukan sama. Ada yang suka membaca tapi tidak suka menulis, atau malu mengungkapkan ide-idenya.	Kita dapat membiasakan literasi pada anak usia berapapun, asalkan materi dan penyampaiannya sesuai. SD dibedakan menjadi dua tahap, pembelajaran awa (kelas 1-3) dan lanjutan (4-6). Treatment-nya tentu tak bisa disamakan.	Cerita-cerita fiksi dengan pesan-pesan tertentu. Gaya penulisan ringan, tidak perlu memaksakan teori rumit. Jangan sampai buku panduan terlalu banyak teks dan padat. Kemas juga media belajar dengan ilustrasi, <i>layout</i> , dan <i>packaging</i> yang menarik.	Terdapat dorongan untuk menumbuhkan kecintaan terhadap membaca dan menulis, tidak langsung melakukan pelatihan. Konten juga diusahakan memotivasi anak agar percaya diri.

**Tabel 4.1** Rangkuman hasil wawancara mendalam

### **Kesimpulan**

Berdasarkan rangkuman wawancara mendalam, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan:

- Kemampuan literasi, atau membaca dan menulis, diperlukan bagi siswa untuk menjalani proses belajar di sekolah maupun di luar sekolah dengan baik. Literasi menjadi pijakan mempelajari ilmu lain yang lebih kompleks. Namun,

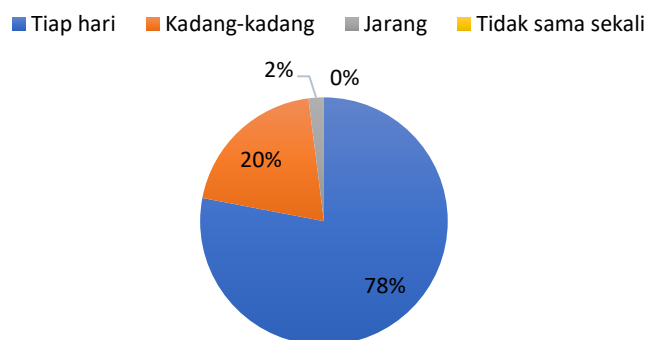
harus tetap diperhatikan bahwa proses tiap anak, atau dalam konteks perancangan ini adalah siswa SD, berbeda-beda.

- Usia yang tepat bagi anak untuk mengenal literasi dan melakukan pelatihan praktis tergantung dari pembiasaan sebelumnya. SD kelas 4-6 atau SD kelas tinggi sudah mulai dilatih untuk menulis narasi pendek dari buku yang dibaca atau imajinasi sendiri. Karena itu, apabila buku yang dirancang fokus pada pengembangan berpikir kritis dan mendorong untuk menulis, akan lebih cocok diterapkan pada awal tahap lanjutan yaitu kelas 4 sekolah dasar.
- Pendekatan untuk mengenalkan literasi dimulai dari pemberian cerita-cerita fiksi berupa cerpen, dongeng, fabel, dan sebagainya. Dengan elemen visual yang menarik dan sesuai konteks. Cerita nonfiksi juga diberikan dengan catatan dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, bukan mempelajari penulisan laporan atau menulis karya ilmiah yang sifatnya kompleks dan baru dapat diberikan saat Sekolah Menengah Pertama.
- Bentuk media yang disarankan untuk mendorong siswa terbuasa membaca dan berlatih menulis adalah buku dengan ilustrasi, *layout* dan *packaging* yang menarik. Watik Ideo, salah satu narasumber yang juga seorang penulis buku anak produktif, sempat menyebutkan tidak ada salahnya menerbitkan buku dalam dua versi, yakni buku fisik dan buku elektronik (*e-book*). Tapi menurut beliau buku masih menjadi media pembelajaran utama, karena hasil penjualan dan keterjangkauan *e-book* untuk anak masih belum melampaui buku fisik.

#### **4.1.2 Kuesioner**

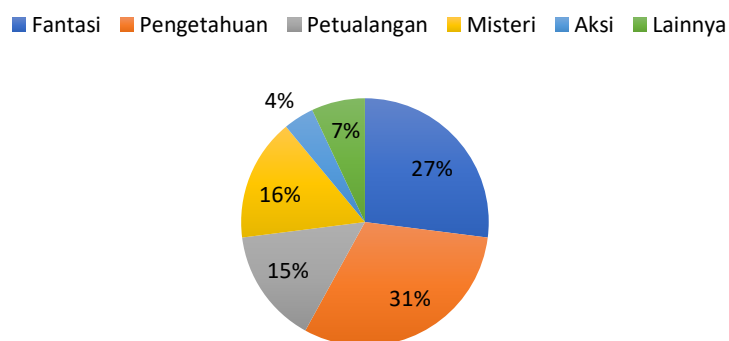
Pembagian kuesioner dilakukan untuk mengetahui aktivitas literasi dan preferensi target pengguna, yaitu anak berusia 9-10 tahun (kelas 4 SD), terhadap konten buku yang akan dirancang. Karena itu, pertanyaan kuesioner terdiri dari: (1) Seberapa sering literasi membaca) dijalankan dalam kehiduapn sehari-hari, (2) Jenis bacaan (genre) pilihan, dan (3) tema lokal berdasarkan K-13 yang diminati. Kuesioner berhasil dibagikan pada 105 anak kelas 4 dari SD yang berbeda-beda, di antaranya adalah SDN Kejawan I, SDN Karah I, dan beberapa SD swasta. Di dalamnya termasuk murid-murid IWEC, yaitu sekolah menulis anak yang berbasis di Surabaya. Berikut adalah rekapitulasi jawaban yang didapatkan:

## Frekuensi Membaca



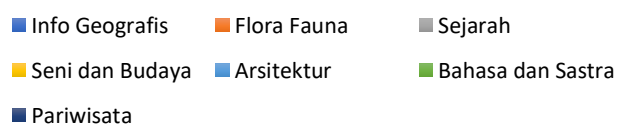
Gambar 4.1 Diagram Frekuensi Membaca

## Jenis Bacaan



Gambar 4.2 Diagram Jenis Bacaan

## Tema Lokal Pilihan



Gambar 4.3 Diagram Tema Lokal Pilihan

## **Kesimpulan**

Rata-rata responden yang berjenis kelamin laki-laki (30%) dan perempuan (70%) ternyata memiliki kebiasaan membaca yang baik, yaitu 78%. Hasil ini tidak lepas dari kondisi lingkungan yang mendukung, baik sekolah maupun keluarga. Di SDN Kejawan I misalnya, kurikulum berbasis membaca telah dijalankan sejak 2014. Sehingga di setiap kelas, dapat dijumpai perpustakaan mini yang disusun oleh anggota kelas. 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 yang diinginkan ada dalam sebuah buku. Info geografis yang dimaksud oleh penulis adalah fenomena atau penampakan alam di Indonesia. Pemilihan tema ini sesuai dengan jenis bacaan berupa pengetahuan umum yang digemari anak. Oleh karena itu, penulis akan mempertimbangkan untuk memilih:

- Buku bertema kondisi geografis daerah-daerah di Indonesia dengan fakta-fakta atau pengetahuan umum sebagai pengiring pembelajaran literasi.
- Buku bertema wisata dengan panduan genre pengetahuan dan fantasi sebagai pengiring pembelajaran literasi
- Buku yang memadukan antara fakta-fakta geografis suatu daerah dan potensi wisatanya dengan unsur pengetahuan fantasi sebagai pengiring pembelajaran literasi. Buku ini nantinya memiliki konsep seperti seri komik sains Ikhtisar Hidup yang memiliki jalan tokoh dan jalan cerita tersendiri sebagai pendekatan dalam memberi pembaca pengetahuan-pengetahuan baru.

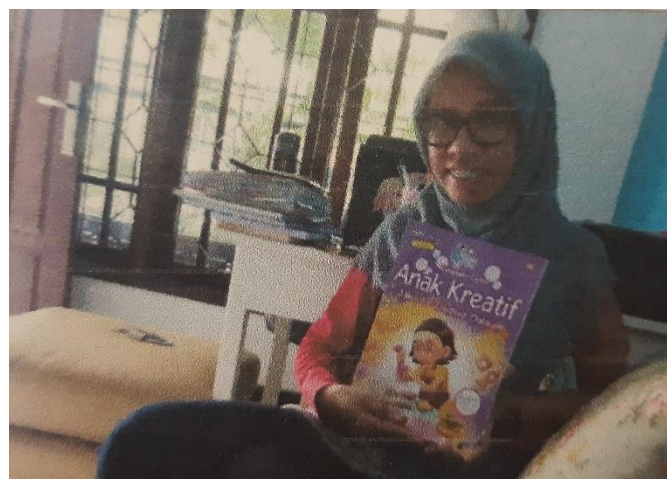




**Gambar 4.4** Beberapa contoh seri komik sains Ikhtisar Hidup (Sumber: goodreads.com)

#### 4.1.3 Studi Eksperimental Bagian 1

Studi Eksperimental dilakukan untuk mendapatkan timbal balik sekaligus melaksanakan diskusi terkait konsep buku, konten buku, dan tema awal yang telah diputuskan. Pada tahap ini, penulis telah menyiapkan rumusan konten dari hasil studi literatur, eksisting, dan analisis konten. Penulis juga telah menentukan konsep buku dan dua tema yang sesuai dengan hasil preferensi pengguna dalam penelitian sebelumnya. Narasumber studi eksperimental adalah Watiek Ideo, penulis buku anak dan penggiat komunitas literasi yang dipilih penulis menjadi narasumber tetap untuk wawancara mendalam maupun studi eksperimental berikutnya.



**Gambar 4.5** Diskusi konsep dengan narasumber tetap (Sumber: Vidhyanti, 2020)

Berikut adalah pokok-pokok konten yang akan disusun. Pola pengajarannya mengadaptasi media eksisting *Usborne My First Story Writing Book* dan *Brain Quest Workbook* untuk anak tingkat 4:

<b>Langkah-langkah Menulis Ide Sendiri</b>	
Bagian 1: INTRO/PEMANASAN	Melatih penggunaan dan perbendaharaan kosakata dengan permainan
Bagian 2: KARAKTER	Mengidentifikasi karakter dalam cerita dan membuat contoh karakter sendiri
Bagian 3: DESKRIPSI	Melatih penggunaan kata deskriptif dengan menjelaskan gambar/objek dalam beberapa kalimat
Bagian 4: SETTING	Mengidentifikasi <i>setting</i> /latar tempat dan waktu dalam sebuah cerita dan membayangkan latar rekaan.
Bagian 5: ALUR	Mengetahui tahapan alur dan membuat alur cerita sederhana
Bagian 6: OVERVIEW DAN PLANNING	Mengulang kembali tahap 1 – 5, berlatih menyimpulkan dan menuliskan rencana cerita

**Tabel 4.2** Rancangan konten dalam 6 bab utama

Rancangan di atas hanya berfokus pada berlatih kosakata, memahami, atau mengidentifikasi unsur-unsur cerita, merencanakan unsur cerita rekaan sendiri, dan menulis paling banyak 2 paragraf. Belum ada aktivitas menulis kreatif dalam bentuk kumpulan paragraf atau berbagai macam genre, karena buku ini direncanakan berkembang dalam sebuah seri, dan seri pertama adalah tahap memahami bacaan dan unsur-unsurnya – melatih kemampuan bernalar/berpikir logis. Tahap kedua nantinya baru berupa dasar-dasar menulis – pengembangan unsur dalam cerita. Keputusan ini diambil atas pertimbangan poin-poin materi yang begitu banyak, bila dipaksakan menjadi satu buku, akan menjadi buku teori yang terkesan ditujukan untuk anak-anak yang memiliki

kemampuan *intermediate – advance* seperti media eksisting Rahasia Sebuah Cerita. Sementara buku ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca pemahaman dan dapat dibaca oleh anak yang sudah maupun tidak memiliki keinginan menulis sebelumnya.

Kemudian, berikut adalah konsep buku yang ditawarkan dan tema yang didiskusikan dengan narasumber:

- Buku berbentuk serial yang memiliki tokoh sebagai pemandu. Penulis mengaitkan proses membaca pemahaman menuju ke menulis seperti sebuah perjalanan.
- Buku didominasi dengan instruksi aktivitas dan selipan teori yang terkandung dalam jalan cerita tersendiri.
- Tema yang diambil adalah (1) Jelajah Indonesia dan (2) Cerita Rakyat. Dasar pemilihan tema Jelajah Indonesia di antaranya karena mengungkap kearifan lokal, mendukung tema kurikulum K-13, dan dapat terindra/dekat dengan lingkungan siswa. Sementara pemilihan tema Cerita Rakyat, selain mendukung tema kurikulum K-13, dapat dikaitkan pada Pembudayaan Budi Pekerti (PBP) yang sedang dikembangkan di ranah akademik dan dekat dengan kemampuan dasar berbahasa.

Respon yang didapatkan dari narasumber terangkum dalam beberapa poin:

- Tema buku, upayakan dekat dan dapat diindra oleh mereka di kehidupan sehari-hari. Agar mereka mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru yang mampu dipraktikkan secara langsung. Tema Jelajah Indonesia menarik untuk dikembangkan.
- Aktivitas menulis dalam buku nantinya dibuat tidak terlalu panjang. Anak biasanya merasa dituntut dan akhirnya mengerjakan seadanya. Maksimal 1 lembar.
- Rangkuman adalah upaya pertama memahami bacaan, konsep *mind map* dan *picture organizer* dapat digunakan.
- 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.

- 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 .
- Teori yang bisa digunakan adalah memahami unsur-unsur cerita dan langkah-langkah yang dirumuskan.

#### 4.1.4 Focus Group Discussion (FGD)

*Focus Group Discussion* (FGD) pada target pengguna dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- (1) Mengetahui tanggapan anak tentang pembelajaran literasi (Bahasa Indonesia) di sekolah.
- (2) Mengetahui kebiasaan baca dan tulis anak di sekolah dan di rumah.
- (3) Mengetahui kriteria bacaan yang menarik bagi anak.
- (4) Mengetahui pendapat anak tentang buku aktivitas.
- (5) Mengetahui destinasi wisata Indonesia yang ingin dikunjungi oleh anak.



**Gambar 4.6** FGD dengan target pengguna  
(Sumber: Vidhyanti, 2020)

Pertanyaan	Jawaban
Mata pelajaran apa yang kalian sukai?	Variatif. IPA, IPS, Matematika paling banyak disebut
Mata pelajaran apa yang tidak kalian sukai?	PKN dan Bahasa (Inggris, Jawa, Indonesia)
(Bagi yang menyukai Bahasa Indonesia): Mengapa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia?	Pertanyaan di buku lebih mudah dikerjakan.
(Bagi yang kurang menyukai Bahasa Indonesia): Mengapa tidak suka belajar Bahasa Indonesia?	Banyak teks yang harus dibaca, susah mengerjakan tugas-tugas seperti menulis/mengarang.

Apa kalian suka membaca?	Ya. Alasannya: Asyik, dapat pengetahuan baru. Tidak. Alasannya: Membosankan. Lebih suka menonton TV/Youtube.
Apa di sekolah terdapat program membaca setiap hari?	Ada sekolah yang belum .menerapkan, ada yang sudah merintis dengan menghimbau siswa membaca di perpustakaan
Apa di luar sekolah, kalian juga membaca buku?	Jarang. Jenis buku yang dimiliki dan dibaca terbatas pada buku pelajaran.
Bagaimana dengan menulis?	Tidak suka. Sulit mencari ide dan mencari kata-kata yang sesuai
Apa kalian ingin memiliki kemampuan menulis yang baik?	Ingin. Apalagi tulisan bisa jadi film.
Menurut kalian, buku seperti apa yang menarik?	Memiliki gambar, penuh warna, tidak banyak teks, berisi petualangan dan pengetahuan. Seperti komik sains dan komik pertarungan.
Bagaimana dengan buku yang mengajak kalian latihan membaca dan menulis?	Setuju, bila buku berisi banyak kuis, permainan, dan <i>goals/reward</i> yang bisa didapatkan, meskipun ada yang dasarnya tidak biasa membaca dan menulis.
Tempat mana di Indonesia yang ingin kalian kunjungi?	Bali, Yogyakarta, Malang, Lamongan (WBL), Probolinggo (Bromo). Umumnya mereka menyebutkan daerah-daerah yang dekat dengan tempat tinggal dan terdengar familiar. Belum banyak tahu tempat-tempat wisata di Indonesia.

**Tabel 4.3** Hasil tanya jawab di *focus group discussion*

### **Kesimpulan:**

- Siswa cenderung menganggap aktivitas membaca dan menulis berhubungan dengan akademis (Bahasa Indonesia) saja, padahal ketika digali lebih dalam, mereka bisa menikmati aktivitas tersebut dengan pendekatan yang menarik.
- Anggapan ini membuat beberapa siswa enggan dengan aktivitas membaca dan menulis. Ada yang menganggap aktivitas tersebut penting dari awal karena telah dibiasakan oleh sekolahnya.
- 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.

- Buku aktivitas yang mengajak untuk berlatih membaca dan menulis menjadi menarik bagi siswa ketika disisipi kuis, permainan, dan *goals* (target).
- Siswa cenderung memilih tempat wisata yang dekat dengan tempat tinggal dan terdengar familiar. Pengetahuan mereka tentang tempat wisata belum mencakup seluruh Indonesia.



## BAB V

### KONSEP DESAIN

Bab ini membahas konsep pembuatan buku sebagai media pengembangan kemampuan literasi. Terdapat tiga jenis konsep, yaitu konsep dasar, konsep desain, dan konsep pengembangan. Konsep dasar meliputi ide dasar dan kriteria desain, yang dalam konteks perancangan ini merupakan hasil keputusan desain mengenai konten buku, tema, dan elemen visual. Konsep desain meliputi *draft* konten, dan konsep pengembangan adalah rencana pada tahap perancangan berikutnya.

#### 5.1 Ide Dasar



**Gambar 5.1** Peta penentuan ide dasar (Sumber: Vidhyanti, 2020)



## 5.2 Kriteria Desain

Kriteria desain di sini mencakup: (1) rancangan konten yang disusun berdasarkan studi literatur, analisis konten media eksisting, diskusi pengguna, dan timbal balik yang diperoleh melalui studi eksperimental dengan narasumber yang ahli di bidang literasi anak, (2) proses untuk menghubungkan antara konten dengan tema yang diangkat, dan (3) elemen-elemen visual buku seperti gaya ilustrasi, pemilihan huruf/*font*, *layout*, serta penggunaan warna.

### 5.2.1 Rancangan Konten

Konten dalam buku ini terbagi menjadi 6 bab umum yang dirinci menjadi empat pembahasan khusus. Seluruhnya disisipkan teori memahami bacaan. Berikut adalah penjabarannya:

- Halaman Judul + Biodata Pemilik (1 halaman)
- Daftar Isi + Petunjuk Penggunaan (1 halaman)
- PART I : PEMANASAN (8 halaman)  
Tujuan: Memahami bacaan dan mengingat kembali kosakata yang diketahui/dikuasai
  - Membaca peta, petunjuk penggunaan, jadwal, daftar (*list*)
  - Membaca teks pendek (buku harian, pengumuman)
  - Melengkapi kata yang kurang dalam petunjuk/teks pendek
  - Permainan kosakata, sinonim-sinonim.
- PART II : DESKRIPSI (8 halaman)  
Tujuan: Melatih kemampuan mengidentifikasi sesuatu lewat poin dan deskripsi
  - Mengidentifikasi gambar dan menyimpulkan dalam poin
  - Memberi *caption* pada suatu peristiwa
  - Melatih penggunaan padanan kata (*simile*)
  - Melengkapi deskripsi (*fill in the blanks*)
- PART III : KARAKTER (8 halaman)  
Tujuan: Memahami fitur dan sifat karakter sebagai unsur cerita
  - Menebak dan menuliskan fitur-fitur/fisik karakter
  - Mengidentifikasi interaksi antarkarakter lewat dialog
  - Membuat profil karakter (nama, tempat tinggal, hobi, dsb.)
- PART IV : SETTING (8 halaman)

- Tujuan: Melatih kepekaan terhadap latar tempat dan waktu
  - Membayangkan dan menjelaskan sebuah pemandangan
  - Menuliskan perasaan ketika berada di tempat tertentu
  - Menuliskan 3 W (*Who, Where, When*)
  - Mengidentifikasi *genre* fiksi dan nonfiksi
- PART V : TAHAPAN ALUR (8 halaman)
 

Tujuan: Memberikan gambaran alur dari awal sampai akhir

  - Mengidentifikasi bagian permulaan, konflik dan resolusi
  - Menuliskan kemungkinan akhir cerita
  - Memahami hubungan sebab-akibat
  - Memahami urutan kejadian (*sequence*)
- PART VI : IDE DAN PERENCANAAN (8 halaman)
 

Tujuan: Menulis dan merencanakan sesuai inisiasi/imajinasi sendiri dalam bentuk teks pendek

  - Menulis kesimpulan, laporan sederhana, surat
  - Membuat jaring-jaring ide (*idea web*)/ *mind map*
  - Menuliskan rencana kegiatan, acara
  - Menulis buku harian karakter
- Glosarium (2 halaman)
- Daftar Pustaka (1 halaman)

### 5.2.2 Rancangan Konten Bertema

Tema yang digunakan adalah paduan informasi geografis dan pariwisata Indonesia, terangkum dalam kata kunci “Jelajah Indonesia”. Di sini penulis menggunakan beberapa referensi tentang kondisi alam dan potensi wisata Indonesia. Untuk seri I, penulis menggunakan pendekatan melalui Pariwisata Jawa Timur, dengan pembahasan cabang yang difokuskan pada Taman Nasional Bromo-Tengger-Semeru. Jawa Timur dipilih terlebih dahulu atas hasil studi literatur tentang pariwisata Indonesia (Jawa Timur menduduki peringkat pertama dalam hal tujuan wisata dan asal wisatawan di tahun 2016). Sementara itu, 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. Sedangkan Bromo-Tengger-Semeru dipilih berdasarkan hasil diskusi kelompok dengan target pengguna. Tahap yang dilakukan sebelum menghubungkan antara rancangan konten dengan tema pilihan adalah:

**a) Mengumpulkan informasi Umum**

Informasi mengenai Wisata Jawa Timur secara umum dan 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
- Kondisi demografi dan kehidupan bermasyarakat

**b) Mengumpulkan fakta-fakta unik**

Fakta-fakta tentang Wisata Jawa Timur dan Bromo didapat melalui *website*, blog, atau artikel. Bagian ini memuat pengalaman dan pengamatan penunjang yang tidak didokumentasikan dalam buku atau ensiklopedia umum. Proses ini dilakukan untuk menambah nilai dan pengetahuan baru bagi pembaca, seiring dengan proses belajar literasi. Beberapa fakta, Wisata Jawa Timur dan TNBTS berkaitan dengan:

- Titik (*spot*) favorit pengunjung
- Mitos dan kisah mengenai beberapa destinasi wisata yang tersebar di kalangan masyarakat lokal maupun wisatawan
- Kebiasaan masyarakat lokal di daerah dan interaksinya dengan wisatawan
- Hasil kreativitas dari penampakan alam. Misal: memanfaatkan bunga Edelweiss di Bromo untuk aneka ragam aksesoris.

Informasi-informasi mengenai Wisata Jawa Timur dan TNBTS yang telah didapat kemudian digabungkan dalam rancangan konten, menghasilkan rancangan baru yang lebih dekat dengan target pengguna. Penggunaan judul sebagai pengganti poin pembahasan mengadopsi kriteria yang digunakan oleh media eksisting. Ini dimaksudkan untuk memudahkan pengguna memahami materi dan menekankan posisi tema sebagai *entry point*.

- Halaman Judul + Biodata Pemilik
- Daftar Isi + Petunjuk Penggunaan
- Pengenalan Tokoh (Pemandu Buku)

### 5.2.3 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 Jawa Timur dan entitas di sekitarnya. Untuk mendapatkan palet warna, penulis mengumpulkan beberapa foto yang mewakili dalam satu *moodboard*, kemudian mem-*pick* dan mengurutkan warna yang mendominasi.



**Gambar 5.2** Moodboard buku edisi TNBTS (Sumber: Vidhyanti, 2020)

### 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.



**Gambar 5.3** Ilustrasi kartun komik Ikhtiar Hidup yang dijadikan acuan  
(Sumber:goodreads.com)

### c) Spesifikasi Buku

Luaran yang diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- Buku berjumlah 50 halaman tiap serinya
- *Full-color*. Halaman bolak-balik
- Memakai kertas berukuran cukup tebal (AP 210-260 gram)
- Buku dijilid *hardcover* dan *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.

## 5.3 Proses Desain

Berikut adalah proses desain awal dalam beberapa halaman buku. Untuk tokoh, referensi dan karakteristik berasal dari media eksisting dan ciri target pengguna.

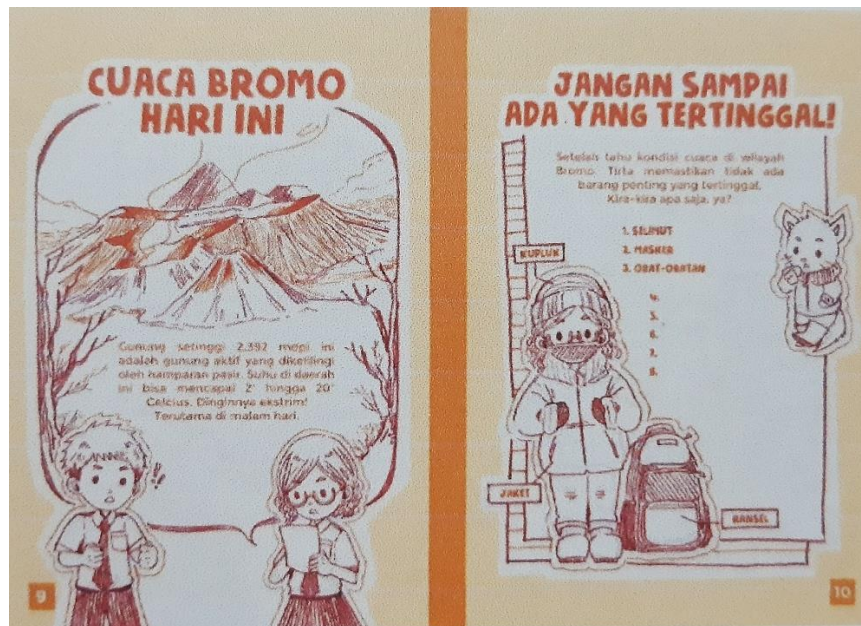
Terdapat tokoh yang memandu buku tiap seri, yaitu (1) karakter anak laki-laki (Surya) yang pemberani dan menyukai hal-hal baru, (2) karakter anak perempuan (Tirta) yang kalem namun mengetahui banyak hal, (3) karakter ayah (Dr. Bhumi) yang menemani Surya dan Tirta selama berpetualang, dan karakter pendukung berupa kucing yang mengesankan unsur ‘fantasi’.



**Gambar 5.4** Desain awal karakter pemandu

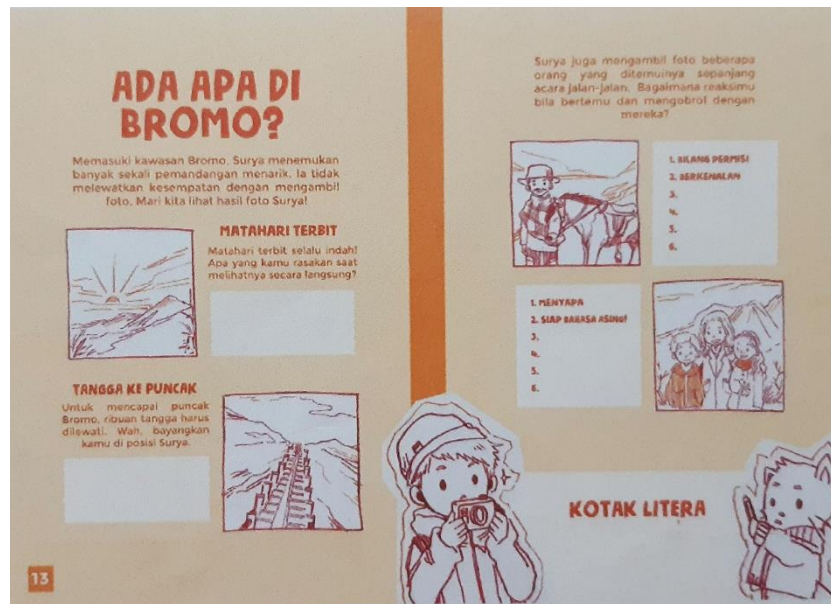
Halaman 9 dan 10 mewakili kemampuan pembaca teks pendek atau petunjuk dan melengkapi daftar yang kurang. Di sini teks pendek berupa laporan cuaca wilayah Bromo yang dibacakan oleh kedua tokoh, kemudian halaman berikutnya membahas barang-barang yang perlu dipersiapkan untuk menghadapi cuaca ekstrim. Kedua halaman diupayakan saling berhubungan untuk mempermudah memahami jalan cerita. Karena termasuk dalam BAB I: PEMANASAN, di bagian melengkapi daftar,

pengguna masih dipandu untuk melengkapi. Terdapat contoh jawaban sebelum akhirnya pengguna didorong untuk mengisi dengan koleksi kosakata yang sesuai.



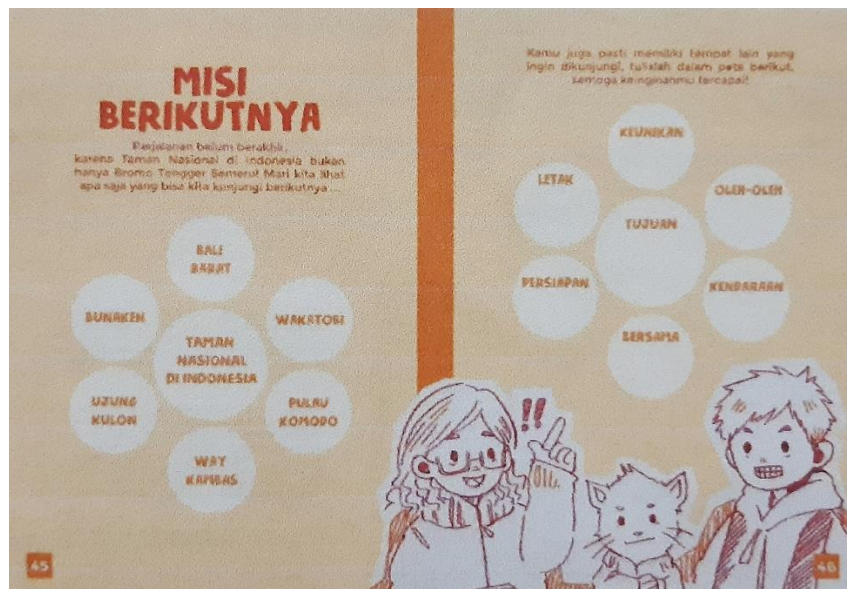
**Gambar 5.5** Konsep desain halaman 9-10  
(Sumber: Vidhyanti, 2020)

Berikutnya, halaman 13 dan 14 mewakili BAB II: DESKRIPSI. Artinya, di sini pengguna buku diajak untuk mulai mendeskripsikan suatu gambar atau peristiwa secara sederhana dalam bentuk poin-poin. Di halaman 13, konsep yang digunakan adalah 'tuliskan *caption* atau keterangan' dalam satu - dua kalimat pendek, sedangkan halaman berikutnya memakai konsep 'tuliskan poin kegiatan yang akan dilakukan'. Terdapat bagian 'Kotak Litera' yang direncanakan berisi pelajaran berbahasa tentang apa yang dapat diambil di halaman-halaman tertentu. Sama seperti konsep halaman 9 – 10, karena termasuk pada 3 bab awal, pengguna dipandu dengan pemberian contoh.



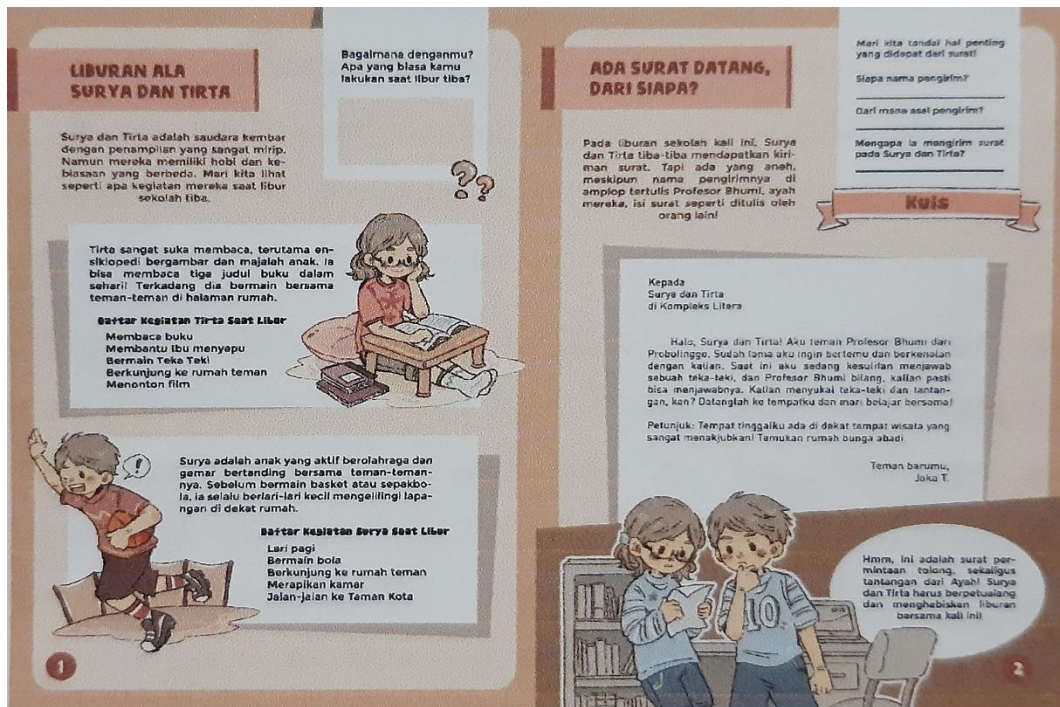
**Gambar 5.6** Konsep desain halaman 13-14  
(Sumber: Vidhyanti, 2020)

Bab 4 – 5 , buku memiliki frekuensi latihan yang lebih banyak, dan *space* yang lebih luas untuk menyampaikan ide lewat tulisan. Di halaman ini, penggunaan diminta menginisiasi sebuah ide baru dalam sebuah peta pikiran (*mind map*). Peta pikiran berfungsi untuk melatih penyusunan ide secara runtut, agar dalam mengerjakan halaman selanjutnya (membuat laporan, rangkuman) atau menulis tingkat lanjut di buku-buku edisi berikutnya menjadi lebih mudah.

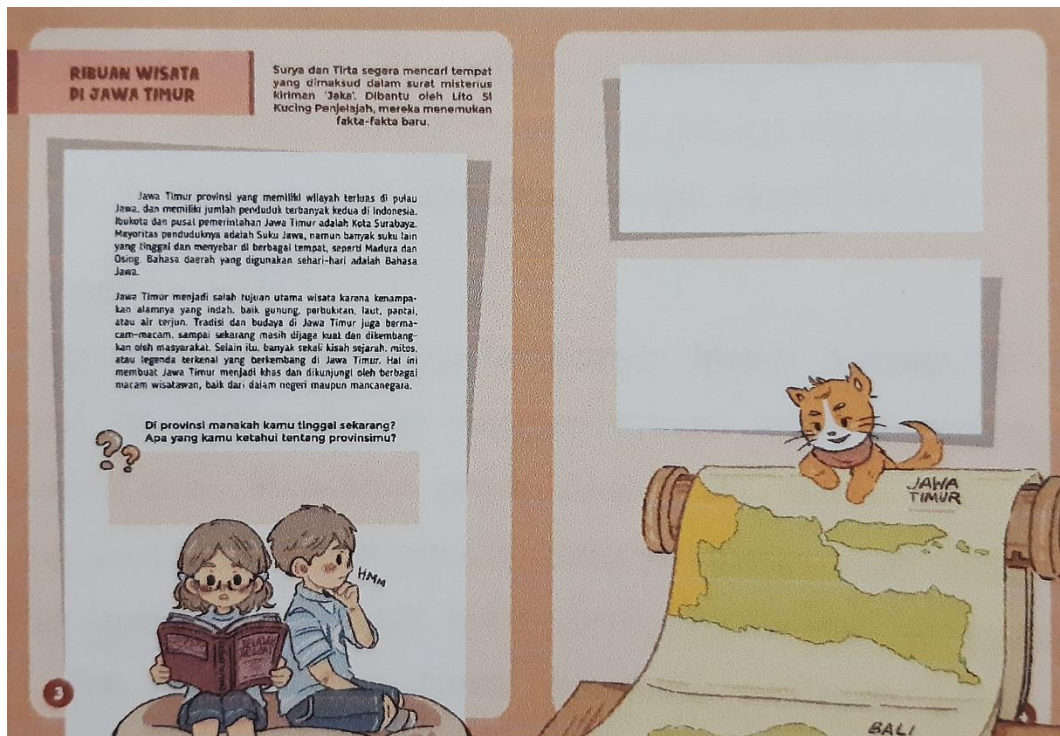


**Gambar 5.7** Konsep desain halaman 45-46  
(Sumber: Vidhyanti, 2020)





Gambar 5.8 Konsep desain awal 1



Gambar 5.9 Konsep desain awal 2

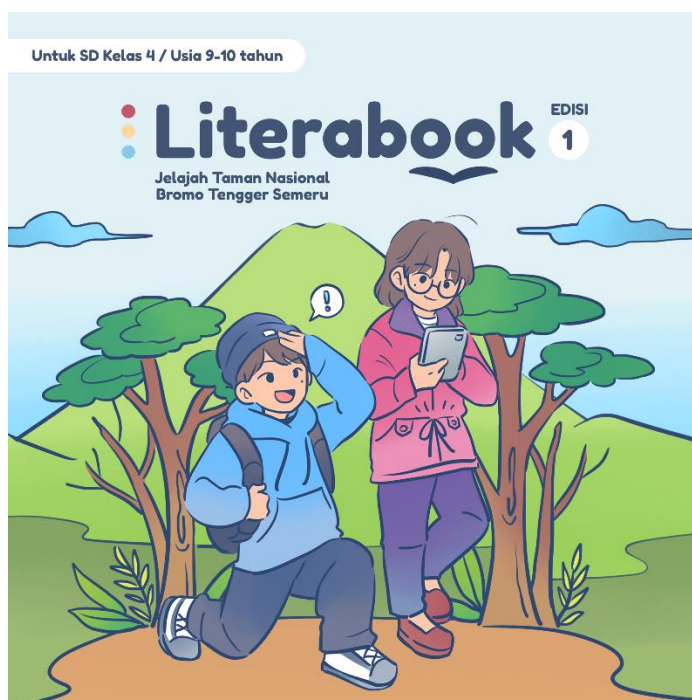
Konsep desain awal yang sudah diwarnai dan disusun dalam bentuk halaman buku berukuran A4. *Layout* menyerupai buku informasi/bacaan dan elemen visual yang digunakan masih cenderung kaku. Setelah dievaluasi, konsep ini diperbaiki dengan perubahan komposisi menjadi 1:1 dan penataan elemen visual yang lebih dinamis.

### 5.3 Implementasi Desain



Gambar 5.10 Logo buku seri

Buku seri memiliki nama “Literabook” (definisi secara bahasa: buku literasi), dengan logo yang menggunakan *typeface* Fredoka One, 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.



Gambar 5.11 Logo yang diterapkan dalam sampul Edisi 1

## Fredoka One

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
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)								\$

## Baloo

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
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	(	)								\$

Gambar 5.12 Tipografi final untuk judul dan isi.

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.

 Literabook



Gambar 5.13 Penerapan *font* dalam halaman pembuka buku.

Komponen halaman buku berikutnya berisi konten-konten interaktif yang mengarahkan pada aktivitas membaca dan menulis. Terdapat enam bagian (*part*) yakni pemanasan, deskripsi, karakter, *setting*/latar, alur, dan perencanaan/ide. Tiap bagian 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 bagian tertentu dengan melihat daftar isi dan keterangan.

## Daftar Isi

<b>Pemanasan</b>		<b>Latar</b>	
Kenalan, Yuk!	4	Tebak Latar	24
Liburan Impian?	7	Kunjungan Spesial	26
Kuis dari Ayah	9	Fakta atau Fiksi?	28
Siap-siap Berangkat	11		
<b>Deskripsi</b>		<b>Alur</b>	
Ada Apa di Bromo?	12	Cerita Suku Tengger	32
Jelajah Sekitar	14	Asal-Usul Kasada	34
Kelana Bersama	17	Kisah Ranu Kumbolo	36
Mari Teropong!	19		
<b>Karakter</b>		<b>Ide &amp; Rencana</b>	
Bertemu Kawan Baru	20	Catatan Perjalanan	39
Jelajah Sekitar	22	Misi Berikutnya	40
		Kembangkan Idemu	42

**Gambar 5.14** Daftar isi dan keterangan bagian buku

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. Mulai tiga part terakhir (latar, alur dan perencanaan), space untuk teks dan pelatihan menulis di halaman cenderung lebih banyak dibanding ilustrasi.



**Gambar 5.15** Desain karakter pemandu yang sudah diperbaiki



Gambar 5.16 Halaman buku bagian pemanasan



Gambar 5.17 Halaman buku bagian deskripsi





Gambar 5.20 Halaman buku bagian alur



Gambar 5.21 Halaman buku bagian ide dan perencanaan

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 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 mereka 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.

#### **6.2 Saran**

Seri buku pengembangan kemampuan literasi bertema 'Jelajah Indonesia' ini diapresiasi dan dianggap mampu untuk meningkatkan kemampuan anak, khususnya siswa kelas 4 SD. Hanya saja, perlu dilakukan *user testing* dan penyusunan yang melibatkan target pengguna. Sehingga elemen-elemen dalam buku seperti gaya ilustrasi, penggunaan bahasa, tata letak, ukuran huruf, memenuhi preferensi pengguna. Utamanya bagi konten, selain sesuai dengan konsep kurikulum Bahasa Indonesia, juga perlu ditimbang apakah latihan yang diberikan terlalu susah atau justru lebih mudah.





## DAFTAR PUSTAKA

- . "*Gerakan Literasi Bangsa Membentuk Budaya Literasi.*" Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/berita/189>>
- . "*Literasi Indonesia Sangat Rendah.*" *Republika*, 15 Desember 2014. 9 September 2016. <<http://republika.co.id/berita/koran.didaktika/14/12/15/ngm3g840-literasi-indonesia-sangat-rendah>>
- . "*Menggerakkan Literasi Melalui Perpustakaan.*" Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. <<http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/berita/2338>>
- Amalia, Ainna "*Masa Emas Belajar Bahasa.*" *Kompas*, September 2010. 14 Oktober 2016. <<http://health.kompas.com/amp/read/2012/10/23/0213232/Masa.Emas.Belajar.Bahasa>>
- Dewayani, Sofie. "*Mencanangkan 2015 Sebagai Tahun Kebangkitan Literasi.*" Erlangga, 2014. 30 Mei 2017. <<http://www.erlangga.co.id/pendidikan/8131-mencanangkan-2015-sebagai-tahun-kebangkitan-literasi.html>>
- Gewati, Mikhael. "*Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia.*" *Kompas*, Agustus 2016. 14 Desember 2016 <<http://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke.60.dunia>>
- Gunawan, Gun Gun. "*Menulis Sejak Dini: Langkah Awal untuk Menjadi Manusia Bernilai.*" 18 Desember 2014. 13 September 2016. <<http://gunawanktt.blog.uns.ac.id/2014/12/18/menulis-sejak-dini-langkah-awal-untuk-menjadi-manusia-bernilai/>>
- Mutiah, Arju. "*Pembelajaran Bahasa Indonesia di antara Dua Kurikulum dan Peranannya dalam Pengembangan Literasi.*" Konferensi Nasional Bahasa dan Sastra III, Oktober 2015.

Nurdiyanti, Eko dkk. “*Pembelajaran Literasi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.*” *Jurnal Paedagogia* Jilid 13, No 2 Agustus 2010, 116.

Pujiono Setiawan. “*Berpikir Kritis dalam Literasi Membaca dan Menulis untuk Memperkuat Jati Diri Bangsa.*” *Jurnal PIBSI XXXIV Tahun 2012*, 778.

Putra, Yudha M. “*Penguasaan Bahasa Indonesia Kalangan Muda dinilai Lemah.*” *Republika*, 2016. 30 Mei 2017.

<<http://www.republika.co.id/berita/pendidikan/education/16/07/23/oar5cn284-penguasaan-bahasa-indonesia-kalangan-muda-dinilai-lemah>>

Sitepu, Bintang. “*I. Buku dan Perkembangannya.*” 2010. 4 Oktober 2016.

<<https://bintangsitepu.wordpress.com/2010/10/12/penyusunan-buku-pelajaran/>>

Subandiyah, Heny. “*Pembelajaran Literasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.*”, *Jurnal Paramasasta* 2 No 1, 2015.

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. *Education for All: Literacy for Life*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2005.

Wardi Tati D. “*Paradigma Baru Literasi.*” *Tempo*, November 2013. 2 Februari 2017. <<https://www.tempo.co/read/kolom/2013/11/30/939/Paradigma-Baru-Literasi>>

## **BIODATA PENULIS**

Nama : Rucita Thea Vidhyanti  
NRP : 08311340000127  
Tempat/ tanggal lahir : Jombang, 16 Juni 1995  
Bidang studi : Desain Komunikasi Visual,  
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital,  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya  
Alamat : Perum Permata Asri H-10 Bangil, Pasuruan  
No. HP : 081333789113  
E-mail : citavidhya@gmail.com

