BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

1.1 Strategi Perancangan

Dari Penjabaran mengenai kegiatan siswa-siswi PAUD RA As-Salam, dibutuhkan media penunjang belajar sebagai tempat menuangkan ekspresi yang tepat berupa buku portofolio dan sarana belajar yang sesuai dengan Kurikulum *Raudhatul Athfal* dan standar kompetensi yang sudah ditentukan.

1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi untuk perancangan media ekspresi sebagai penunjang belajar anak usia dini meliputi :

1. Ilustrasi

   Gambar sebagai penjelas tulisan agar menarik untuk anak-anak usia dini dan membuat anak berimajinasi tentang pesan yang ingin disampaikan. Gambar juga sebagai penjelas dari isi kurikulum agar anak lebih mengerti.

2. Huruf

   Tulisan sebagai deskripsi sebuah cerita. Deskripsi dikemas dengan gaya bahasa yang cocok untuk anak-anak. Contohnya gaya bahasa guru saat mengajar di kelas.

Huruf yang akan dipakai untuk *body text* :

Love Ya Like Sister

Aa Bc Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

, . : " ! ?

1.3 Strategi Kreatif

Untuk kepentingan perancangan media penunjang belajar anak di RA As-Salam Cimahi dilakukan pendekatan informasi dalam bentuk cerita bergambar dengan acuan kurikulum RA. Indikator sesuai aspek perkembangan dikemas dengan gambar yang dimana anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan buku. Contohnya menggambar, menulis, dan menempel.

3.3.1 Referensi *Visual*

Adapun referensi ilustrasi dalam pembuatan buku AKU senang belajar ini :

1. Diela Maharani

   Cara penumpukan gambar seperti gambar-gambar anak-anak dalam menciptakan kesan ruang.



Gambar 7 : Diela Maharani.
Sumber
(http://www.facebook.com/diela.maharanie?ref=ts#!/album.php?aid=420509&id=120927660356)

2. Lalitavistara

Dalam gambar terdiri dari beberapa adegan dalam bentuk gambar datar seperti gambar anak-anak yang belum mengenal perspektif.



Gambar 8 : Lalitavistara
Sumber (http://dkv-unpas.blogspot.com/2010/05/membaca-borobudur.html)

Selain referensi visual, adapun referensi *layout* yang dipakai :

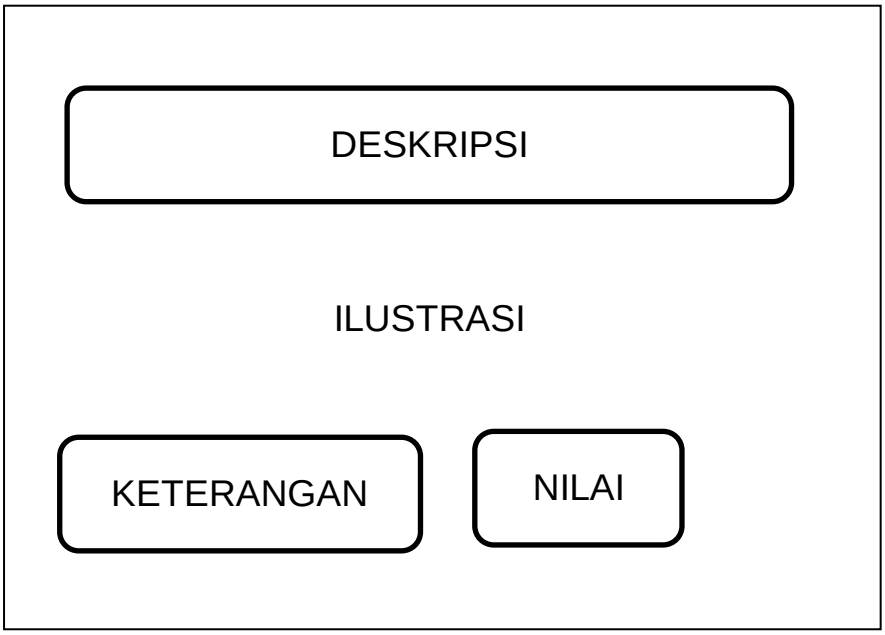
1. Andreas Krapt

Pemilihan *layout* sederhana agar mudah dibaca oleh anak-anak serta gambar dan tulisan menjadi sebuah kesatuan.



Gambar 9 : Andreas Krapt
Sumber (http://www.behance.net/gallery/Brothers-Grimm-Fairy-Tales/416014)

Contoh *layout* yang akan dipakai yaitu:



Pemilihan warna disesuikan dengan warna-warna yang dipakai oleh anak dalam menggambar. Warna yang akan dipakai warna-warna hangat untuk anak-anak, dimana warna hangat memberi arti kasih sayang.



C:1 M:100 Y:100 K:0



C:9 M:18 Y:96 K:0



C:31 M:4Y:96 K:0

Dari strategi kreatif ini penulis mengembangkan indikator-indikator dalam kurikulum yang kemudian dibuat *outline* buku. *Outline* buku terdiri dari halaman dan deskripsi, yaitu :

Halaman	Deskripsi
1	- Ikuti ibu guru membaca doa sebelum belajar - Warnai kalimat doa tersebut
2	- Ikuti ibu guru menyanyikan lagu “ Siapa Namamu” - Isi titik-titik dibawah dengan namamu, kemudian tulis ulang seperti contoh pertama - Gambar dirimu pada tempat kosong yang sudah disediakan dibawah

3	- Ayo bantu Ahlam mencari benda-benda yang harus dibawa ke sekolah - Beri tanda (V) bila benar dan (X) bila salah
4	- Dengarkan dan perhatikan ibu guru saat bernyanyi - Nyanyikan lagu ini bersama-sama dan ikuti gerakan gurumu
5	- Tebalkan titik-titik dibawah ini sesuai dengan bentuknya. - Ulangi membuat bentuk-bentuk tersebut
6	- Ayo kita menempel benda-benda yang mempunyai bentuk dasar geometri yang sama.
7	- Afham dan Ahlam datang tepat waktu ke sekolah - Apa kamu suka datang tepat waktu ke sekolah? - Ini ibu guru Azizah. Siapa nama gurumu?
8	- Ayo kita menggambar bersama Afham dan Ahlam - Menggambarlah dari bentuk-bentuk geometri di bawah ini !
9	- Tulis benda-benda yang berawalan Ba, Be, Bi, Bo, Bu - Gambarlah benda-benda tesebut pada kolom gambar
11	- Ayo bantu Afham dan Ahlam mencari benda-benda berakhiran Sa, Se, Si, So, Su. Tulis pada kolom kata

	- Gambarlah benda-benda tersebut dalam kolom gambar
12	- Suara lonceng telah berbunyi, Afham dan Ahlam selesai sekolah - Kamu tahu bagaimana suara lonceng? - Isi titik-titik dibawah sesuai dengan suara bendanya - Cari beberapa lonceng dan lingkarilah !
13	- Ayah dan ibu menjemput Afham dan Ahlam ke sekolah - Coba kamu temukan mana benda yang kasar dan yang halus - Isi kotak sesuai benda yang kasar dan yang halus
14	- Ayo kita membantu Ahlam dan ibu menghubungkan buah-buahan sesuai dengan angka bilangannya !
15	- Ahlam memperhatikan timbangan buah yang ibu beli - Apa kamu tahu, mana timbangan berat dan yang ringan? - Tulis timbangan mana yang berat dan yang ringan.
16	- Apa kamu mau bermain bersama Afham? - Ayo bermain melambungkan kantong biji sambil berjalan
17	- Ayo pantulkan bola besar, sedang dan kecil punyamu sambil diam di tempat - Isi titik-titik dengan >, <, = sesuai dengan ukuran bola

	dan jumlahnya.
18	- Ajak temanmu bermain lempar tangkap bola - Bermainlah pada jarak jauh lalu jarak dekat
19	- Ayo teman ikuti perintah gurumu seperti yang dilakukan Ahlam - Berjalanlah diatas papan titian - Berjalan jinjit diatas papan titian - Menghadap ke depan , angkat tumit sambil membawa beban
20	- Ayo membaca syair bersama Afham dan Ahlam - Ajak teman-temanmu untuk membacakannya juga bersama-sama
21	- Ahlam menghitung domba hingga tertidur - Tebalkan angka-angka bilangan tersebut - Ayo bantu Ahlam menghitung domba sesuai bilangannya
22	- Bantu Afham , Ahlam, ayah dan ibu menemukan pasangan sarapannya - Tarik garis untuk menghubungkannya
23	- Ahlam selalu tiba kesekolah tepat waktu. Saat masuk kelas, Ahlam mengucapkan salam.

	Ahlam memberi salam sambil mencium tangan ibu guru. Ibu guru Azizah adalah pengganti orangtua di sekolah dan Ahlam harus meghormatinya.
24	- Hallo teman, Kenalkan ini Azman teman Afham. Afham mengajak Azman bermain. Apa kamu senang bermain dengan teman? Ayo ajak temanmu bermain besama!
25	- Isi titik-titik sesuai dengan posisi bola pada gambar di atas
26	- Apa kamu tahu gerakan apa saja yang dilakukan Azman? - Baca dan katakana dengan kencang bersama teman-temanmu.
27	- Ayo kita menempel stiker pada gambar dan membuat menara kubus - Tempel stiker pada gambar pola. Urut dari besar ke kecil dan sebaliknya - Susun kubus mainan 12 buah hingga menjadi menara bersama teman-temanmu
28	- Ibu guru Azizah sedang mengajar dikelas.

	- Apa kamu tahu ada beberapa benda yang janggal ? - Cari benda tersebut lalu tulis pada kolom yang sudah tersedia.
29	- Terima kasih telah membantu Afham dan Ahlam blajar dan bermain. Ayo teman tulis kata terima kasih dan ucapkan bersama-sama !
30	- Ayo bantu Afham dan Ahlam mencari jalan pulang ke rumah - Apa kalian tahu seperti huruf apa gambar jalan di bawah? - Warnai jalan menuju rumah yang benar
31	- Ayo bantu ibu menyebutkan isi wadahnya - Katakan dengan kencang bersama teman-temanmu
32	- Afham, Ahlam, Ibu dan Ayah sedang mengukur berat badannya - Gambar dirimu pada kolom putih sebelah Ahlam - Tuliskan berapa berat badanmu
33	- Afham, Ahlam, ayah dan ibu sedang mengukur meja - Ukur panjang mejamu? Tulis pada kolom yang sudah tersedia

34	- Afham dan Ahlam sedang bermain bola, tetapi bolanya berbeda - Apa kamu tahu bola apa yang dimainkan Afham dan Ahlam ?
35	- Ayo bermain *hula hoop* bersama Afham. - Goyangkan badanmu dan biarkan *hula hoop*mu berputar!
36	- Ayo kita bermain berlari dan melompat bersama Afham. - Berlarilah kemudian hitungan 1,2,3 hap. Melompatlah!
37	- Afham senang bermain memanjat, bergelantung dan berayun. - Ayo bermain bersama Afham dan ajak teman-temanmu - Tunggu perintah gurumu untuk memulai. - Aba-aba 1,2,3 mulai memanjatlah, bergantung dan berayunlah.
38	- Apa kamu mau membantu ibu menjahit baju untuk Ahlam? - Ibu guru yang akan member contoh bagaimana menjahit jelujur - Ayo siapkan benangmu dan menjahitlah !
39	- Ayo bermain bersama Ahlam dan ajak temanmu juga

	- Berjalanlah mundur 1 meter sambil membawa beban - Dan berjalanlah ke samping 1 meter sambil membawa beban
40	- Ibu menyiram bunga di kebun - Ayo kita membuat gambar bunga sendiri - Gunting bentuk-bentuk geometri - Tempel pada pola yang sudah disediakan
41	- Ayo gerakan jari-jarimu pada cat - Melukislah sebuah gambar dengan jari-jarimu pada lembar kosong - *Finger painting* ini hadiah untuk ayah

Tabel 2 : Outline buku

1.3.2 Konsep *visual*

a. Format buku

Format buku *landscape* dengan ukuran 27.5 cm X 21 cm. Pemilihan format *landscape* untuk memudahkan anak saat belajar dengan buku ini. Buku inipun bukan hanya mengajak anak belajar membaca tetapi anak diajak berinteraksi langsung dengan buku.

b. Ilustrasi karakter

Karakter tokoh-tokoh pada buku ini dibuat sederhana yang dikhususkan untuk siswa-siswi RA yang duduk dikelas B, dimana anak-anak tersebut berusia 5-6 tahun.

Untuk kepentingan perancangan media penunjang belajar di RA As-Salam Cimahi dilakukan studi lapangan ke RA As-Salam Cimahi sebagai bahan acuan pembuatan karakter. Dari hasil studi dilakukan penyederhaan bentuk dari foto-foto beberapa siswa RA As-Salam untuk karakter tokoh-tokohnya. Berikut ini adalah studi setiap karakter pada buku portofolio AKU Senang Belajar :

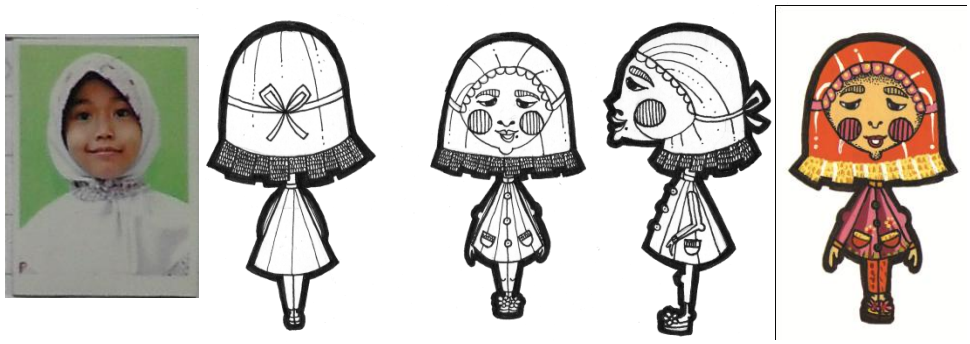
- Afham

Afham berarti yang pandai. Tokoh Afham diambil dari siswa RA As-Salam Cimahi yang bernama Zaenal. Zaenal duduk dikelas B di RA As-Salam dan berumur 6 tahun dan merupakan salah satu siswa yang pandai menurut ibu guru Yeni Andriani selaku guru di kelas B yang mengajar Zaenal.



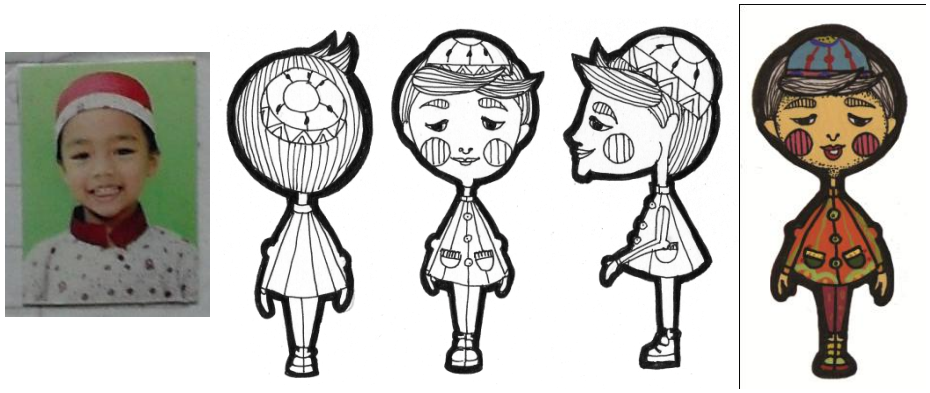
- Ahlam

Ahlam berarti impian. Ahlam diceritakan sebagai adik kembarannya Afham. Tokoh Ahlam diambil dari siswi kelas B RA As-Salam Cimahi yang bernama Oktavia yang berumur 6 tahun.



- Azman

Azman berarti cita-cita. Azman diceritakan sebagai teman Afham dan Ahlam di sekolah. Tokoh Azman diambil dari siswa kelas B RA As-Salam Cimahi yang bernama Rayhan yang berumur 6 tahun.



c. Studi Lokasi

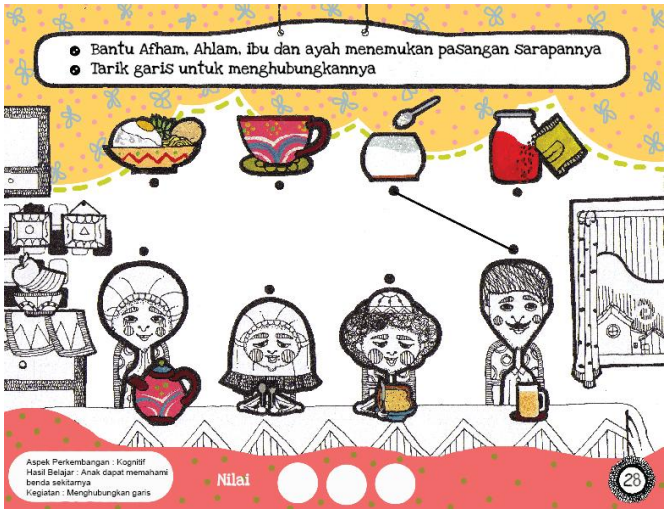
Adapun beberapa lokasi pada buku AKU Senang belajar ini yaitu:

- Sekolah



Gambar 10 : Isi buku AKU Senang Belajar

- Rumah



Gambar 11 : Isi buku AKU Senang Belajar

3.4 Strategi Media

Anak-anak bebas menuangkan ekspresinya dalam media penunjang belajar pendidikan anak usia dini yang meliputi:

1. Media utama

   Buku portofolio mengambil salah satu tema dari kurikulum RA. Salah satu tema yang diambil adalah AKU yang terdiri dari dua buah sub tema. Sub tema pertama diri sendiri 1 dan sub tema yang kedua diri sendiri 2.

   Isi buku sesuai dengan aspek-aspek perkembangan yang terdapat di kurikulum RA yaitu pembiasaan moral dan nilai-nilai agama, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Setiap aspek perkembangan berisikan indikator-indikator yang dikemas dengan sebuah cerita. Dari setiap cerita berisikan indikator-indikator dimana anak bisa belajar, bermain, bernyanyi, dan berekspresi dengan berinteraksi langsung dengan buku.

   Buku portofolio ini sebagai pelengkap hasil belajar siswa-siswi selama di RA As-Salam yang akan dibawa saat pendaftaran masuk sekolah dasar.





Gambar 12 : Buku AKU Senang Belajar
Sumber (Dokumen pribadi)

2. Media pendukung

Media pendukung mendampingi media utama agar penyampaian media utama dapat diaplikasikan pada media pendukung yang meliputi :

a. Geometri timbangan

Pada tema AKU dalam kurikulum terdapat indikator-indikator yang mengenalkan anak dengan bentuk geometri. Bentuk geometri yang dikenalkan yaitu, lingkaran, segi

empat dan segitiga. Bentuk geometri sebagai alat peraga pada saat anak belajar mengenai geometri yang diceritakan pada buku portofolio, sehingga anak tidak hanya berinteraksi dengan buku tetapi anak bisa langsung melihat dan memegang, merasakan bagaimana bentuk- bentuk geometri tersebut.

Bentuk-bentuk geometri di kemas dalam bentuk timbangan dimana anak bisa mengenal berat dan ringan juga.



Gambar 13 : Geometri timbangan
Sumber (Dokumen pribadi)

b. Kubus mainan

Kubus ini terdapat 12 buah. Kubus mainan terbuat dari kayu yang digunakan pada saat anak membuat menara dengan balok mainan.



Gambar 14 : Kubus mainan
Sumber (Dokumen pribadi)

c. *Hula hoop*

Hula hoop sebagai media pelengkap saat anak-anak belajar bagaimana bermain *hula hoop* seperti yang dijelaskan dalam buku AKU Senang Belajar. Anak-anak tidak hanya melihat ilustrasi bagaimana bermain *hula hoop* tetapi anak-anak bisa langsung melakukannya.



Gambar 15 : Hula hoop
Sumber (Dokumen pribadi)

d. Bola

Ukuran bola terdiri dari bola besar, sedang, dan kecil. Bola sebagai alat peraga anak untuk mengenali ukuran dan bermain lempar tangkap bola.



Gambar 16 : Bola mainan
Sumber(dokumen pribadi)

e. *Puzzle* angka 0-9

Anak-anak pada tema AKU belajar mengenal bilangan. Angka peraga ini berfungsi agar anak tahu bagaimana bentuk angka secara jelas, bisa di pegang dan dirasakan bentuknya.



Gambar 17 : Puzzle angka
Sumber (Dokumen pribadi)

f. *Puzzle* huruf hijaiyah

Raudhatul Athfal merupakan pendidikan anak usia dini yang formal berdasarkan agama islam. Anak-anak diajarkan menulis dan mengenal huruf hijaiyah. *Puzzle* huruf hijaiyah sebagai alat peraga dimana anak bisa bermain dan belajar mengenal bentuk-bentuk huruf hijaiyah.



Gambar 18 : Puzzle huruf hijaiyah
Sumber (Dokumen pribadi)

g. Alfabet A-Z

Alfabet ini sebagai alat bantu memperkenalkan macam-macam bentuk huruf dimana anak dapat merasakan dan memegang huruf tersebut.



Gambar 19 : Alfabet A-Z
Sumber (dokumen pribadi)

h. *Puzzle* jam

Puzzle jam ini berfungsi memperkenalkan waktu pada anak, terutama mengajarkan anak sekolah tepat waktu seperti pada kurikulum. Jam ini berbentuk *puzzle* dimana anak bisa bermain memasangkan bilangan sesuai dengan jumlah bendanya pada papan jam ini.



Gambar 20 : Puzzle jam
Sumber (Dokumen pribadi)

i. Kursi

Kursi merupakan sarana belajar anak yang dipakai setiap hari. Kursi juga dapat digunakan sebagai alat peraga sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak dalam mengenalkan macam-macam gerakan.



Gambar 21 : Kursi
Sumber (Dokumen pribadi)

j. Meja

Meja sebagai sarana belajar anak pada saat menulis yang dipakai setiap hari. Meja juga sebagai alat peraga untuk mengukur panjang meja seperti pada kurikulum.



Gambar 22 : Meja
Sumber (Dokumen pribadi)

k. Brosur

Brosur sebagai media promosi RA As-Salam Cimahi yang kebetulan menerima siswa baru untuk tahun ajaran 2011-2012.



Gambar 23 : Brosur
Sumber (Dokumen pribadi)

l. Spanduk

Spanduk sebagai media promosi RA As-Salam Cimahi yang kebetulan menerima siswa baru untuk tahun ajaran 2011-2012.



Gambar 24 : Brosur
Sumber (Dokumen pribadi)

1.4 Strategi Distribusi



Gambar 25 : Logo Erlangga for Kids
Sumber : http://erlangga-mempawah.blogspot.com/2010/09/erlangga-pos-mempawah.html

Untuk kepentingan perancangan media penunjang belajar di RA As-Salam Cimahi dipilih penerbit Erlangga *for kids* yang berada di bawah naungan Erlangga. Erlangga *for kids* menerbitkan buku-buku pengetahuan anak baik fiksi maupun nonfiksi. Penjualan buku dilakukan langsung ke RA.