



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Gambaran Umum Penelitian**

Sesuai dengan pembahasan yang telah disebutkan dalam pendahuluan, penulis melakukan 4 langkah metode pengumpulan data, yakni studi literatur, observasi, wawancara, dan kuisioner. Keempat pengumpulan data tersebut ditujukan sebagai acuan dari jawaban cara merancang ilustrasi buku alfabet untuk pembelajaran membaca anak yang sesuai baik secara konten maupun visual. Sebagaimana studi literatur sudah dijabarkan dalam tinjauan pustaka, penelitian pengumpulan data yang dilakukan setelahnya adalah melakukan observasi lapangan ke toko-toko buku sebagai bahan referensi dan pertimbangan buku-buku pembelajaran membaca anak zaman sekarang. Dengan melakukan osbservasi secara langsung, diharapkan agar penulis dapat melihat realita jenis-jenis buku bacaan anak yang memiliki beragam jenis dan dijadikan sebagai pendukung dalam membuat perancangan buku alfabet ini.

Langkah penelitian berikutnya adalah melakukan wawancara kepada psikolog anak dimana dalam wawancara ini penulis diharapkan dapat tahu seluk-beluk permasalahan pendidikan membaca dan buku anak zaman sekarang khususnya untuk anak usia 4-6 tahun, sehingga mengerti bagaimana cara memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membebani anak. Kemudian sebagai penelitian akhir, penulis melakukan kuesioner langsung kepada anak-anak untuk lebih mengenal lebih lanjut akan permasalahan primer dan menjawab rangkaian konsep dan unsur desain yang

cocok digunakan untuk media buku. Penulis akan menjelaskan lebih lanjut mengenai masing-masing penelitian dalam pembahasan berikut.

### **3.2. Observasi**

Pengumpulan data pertama yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data melalui observasi lapangan. Penulis melakukan observasi ke toko-toko buku sebagai bahan referensi dalam membuat buku belajar membaca anak dan juga menjadikan toko buku ini sebagai tempat perencanaan dimana buku penulis dapat didistribusikan. Sebagai bahan utama observasi, penulis melakukan pencarian data sekunder dan penelitian langsung ke toko-toko buku Gramedia di kawasan Jakarta, Tangerang, dan Bekasi pada tanggal 4-9 April 2014. Diantara toko buku yang ada, salah satu pusat penelitian dan referensi penulis terletak pada toko buku Gramedia Kids di Grand Metropolitan Mall yang merupakan salah satu toko yang secara khusus menyediakan buku, permainan, dan perlengkapan khusus anak terlengkap di kawasan Jabodetabek.

#### **3.2.1. Observasi Jenis Buku Membaca Anak pada Toko Buku**

Penulis melakukan observasi ke beberapa toko buku Gramedia di kawasan Jakarta, Tangerang, dan Bekasi. Buku cara belajar membaca anak memiliki beragam jenis dimana dalam toko buku baik buku lokal maupun impor cenderung bersaing. Berikut adalah hasil observasi penulis pada perbandingan antara buku lokal dan impor.

## 1. Buku Belajar Membaca Terbitan Lokal



Gambar 3.1 Buku belajar membaca penerbit lokal

Sumber foto : Do ku mentasi pribadi

Penulis melakukan observasi pada beberapa jenis buku pembelajaran membaca terbitan lokal seperti gambar buku yang penulis lampirkan diatas, dan kebanyakan buku-buku ini memfokuskan pelajaran membaca anak pada 4 tahap pembelajaran, yakni ; mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat. Buku-buku tersebut diperuntukan untuk anak usia pra sekolah 4 tahun ke atas yang sudah dinyatakan sesuai dengan persyaratan PAUD. Namun, kebanyakan buku-buku ini hanya fokus pada pembelajaran perbendaharaan kata sehingga cenderung sama dan monoton.



Gambar 3.2 Buku Cerita Alfabet

(*Aaron & the Magic Apple* dan *Berpetualang bersama Alfa & Betty : Menenal Huruf A-Z*)

Sumber : Dokumentasi pribadi

Selain buku-buku yang disebutkan diatas, ada pula jenis buku cerita alfabet yang dapat menjadi referensi penulis. Namun setelah di observasi lebih lanjut kedua buku ini tidak difokuskan untuk anak belajar membaca melihat banyaknya penggunaan teks (bilingual) dan lebih fokus pada cerita yang mengurut sesuai urutan A-Z saja. Untuk visualisasi, kedua buku ini memiliki ilustrasi yang menarik, berwarna-warni, dan karakter yang lucu sesuai dengan selera anak-anak.



## 2. Buku Belajar Membaca Terjemahan



Gambar 3.3 Buku Belajar Membaca Terjemahan

Sumber : Dokumentasi pribadi

Apabila buku lokal lebih memfokuskan pada perbendaharaan kata, buku impor atau buku terjemahan lebih cenderung untuk mempertegas pengucapan kata. Mengingat dalam bahasa Inggris tidak ada pengajaran per suku kata seperti bahasa Indonesia, buku-buku terjemahan ini lebih terkonsep pada bagaimana cara anak melafalkan kata dan memaknainya. Maka dari itu kebanyakan buku belajar membaca impor berisi *vocabulary* dan *story telling*, disertai dengan soal-soal seperti teka-teki yang merangsang memori anak. Untuk visualisasi, buku impor tergolong lebih ilustratif dan interaktif.

Dari hasil observasi yang ada, penulis dapat melihat perbedaan cara pembelajaran antara buku lokal dan buku impor. Dari sini penulis akan menarik kesimpulan dengan mencoba mengambil kelebihan dari kedua pembelajaran membaca yang ada. Penulis akan merancang buku alfabet dengan pengenalan huruf, kata, dan kalimat namun dengan metode *story telling*.

### 3.2.2. Observasi Perencanaan Tempat Distribusi dan Penerbit



Gambar 3.4 Toko Buku Gamedia Kids

Sumber : Dokumentasi pribadi

Sajian buku di Gamedia Kids diperuntukan untuk usia 3 sampai 12 tahun yang sedang dalam masa-masa emas bertumbuh dan berkreasi. Sekitar 55% dari total produk yang ditawarkan di Gamedia Kids merupakan permainan anak-anak untuk belajar dan berkreasi. Sementara 30% lagi merupakan buku-buku anak dan yang juga bisa digunakan orang tua untuk berkreasi bersama buah hati mereka,

dan 15% produk yang ditawarkan akan berupa-berupa alat tulis dan sarana kreatif lain yang bisa digunakan anak-anak untuk belajar dan bermain.

Kurangnya sosialisasi anak karena lebih suka bermain dengan handphone dan gadget menjadi salah satu acuan Gramedia Kids untuk bisa menjadi wahana kreatifitas dan sosialisasi, sehingga anak-anak bisa tumbuh, berkembang, dan berkreasi dengan layaknya dunia anak, bukan dengan dunianya sendiri. Secara singkat, konsep utama Gramedia Kids adalah menjadi tempat bermain sembari belajar, dan belajar sambil bermain. Acuan dan konsep ini tentu secara tidak langsung juga sesuai dengan konsep penulis dalam merancang buku cerita alfabet ini. Maka dari itu Gramedia Kids dapat menjadi salah satu tempat efektif dalam mendistribusikan buku penulis.

### **3.3. Wawancara**

Dalam wawancara ini, penulis melakukan konseling pada dua psikolog, yakni kepada Ibu Dian Kun Prasasti dan Ibu Chrysant Karmadi, M. Psi. Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Dian Kun Prasasti, Psi seputar permasalahan pendidikan membaca anak zaman sekarang dengan sistem surat elektronik pada tanggal 17 Februari 2014 dan dijawab pada tanggal 18 Februari 2014. Sedangkan dengan Ibu Chrysant Karmadi, M. Psi, penulis melakukan wawancara seputar pengaruh psikologi pada visualisasi buku anak dengan sistem tatap muka di Rumah Sakit St. Carolus pada tanggal 11 April 2014 jam 16.00-17.00.



### 3.3.1. Wawancara Ibu Dian Kun Prasasti, Psi

Wawancara dengan Ibu Dian menghasilkan kesimpulan bahwa sistem pendidikan saat ini memang dinilai sangat memaksa anak untuk berkembang stimulasinya sejak sangat dini. Pada dasarnya kesiapan anak belajar berbahasa sangatlah bervariasi antara satu anak dengan lainnya, namun ada usia-usia patokan, misalnya 1-2 tahun sudah mulai mengucapkan kata pertama. Apabila lambat, bisa jadi karena adanya hambatan atau karena kurang stimulasi. Stimulasi, adalah aspek yang sangat penting. Anak terkadang terlihat tidak mengerti, tetapi otaknya yang sangat reseptif, dapat menyerap dan memudahkannya belajar bahasa kelak. Bahkan mengajak berbicara sejak bayi dalam kandungan juga sangatlah baik.

Namun permasalahannya orangtua saat ini tergabung dengan sistem kapitalisme pendidikan dan sistem pendidikan nasional yang berantakan. Stimulasi bahasa diberikan dengan centang-perenang. Anak belum siap namun sudah diberikan stimulasi dalam 2 atau 3 bahasa. Seringkali 2 tambahan bahasa asing adalah bahasa Inggris dan Mandarin. Yang menyedihkan, dimana Ibu Dian sering bereaksi keras terhadap beberapa sekolah yang menjadi klien beliau, adalah mereka bahkan tidak mengajarkan bahasa Indonesia.

Dalam sepuluh tahun terakhir, dari observasi terstruktur Ibu Dian di lapangan, kemampuan berbahasa anak semakin menurun. Penyebabnya diantaranya semakin jarang komunikasi dalam keluarga, semakin terjajahnya manusia dengan gadget sehingga komunikasi dalam keluarga minim, stimulasi bahasa dari sekolah yang tidak menunjang, berpikir instan, enggan mendengar,

budaya hedon semakin marak sehingga orang semakin enggan mendengarkan orang lain, enggan mengikuti proses hanya ingin melihat hasil. Terdapat perbedaan kapasitas intelektual anak dalam bidang praktis yang jauh lebih tinggi daripada bidang verbal teoritis (bahasa). Apabila sepuluh tahun lalu diskrepansi ini dianggap indikasi kesulitan belajar dan dialami sedikit dalam populasi, belakangan jumlahnya semakin membengkak.

Selanjutnya, kesiapan berbahasa berlanjut kepada kesiapan membaca. Membaca, dewasa ini adalah hal yang paling dienggani oleh siswa selain mendengarkan. Budaya membaca memang belum ditanamkan dalam masyarakat kita. Sebaliknya budaya gadget semakin menguasai kehidupan orang. Membaca akan menjadi kegemaran anak hanya apabila kebiasaan tersebut dibudayakan di rumah dan dijadikan kebiasaan. Orang yang dapat menjadi pendorong dalam hal ini adalah orangtua. Gadget dan televisi sudah berada dalam taraf toksik bagi pikiran orang dewasa ini. Orangtua tidak memberi contoh sebagai pembaca, melainkan sebagai penggila gadget dan televisi yang acara-acaranya sangat tidak mendidik.

Berkaitan dengan kegiatan membaca sejak dini bagi anak, Ibu Dian menjelaskan beberapa point penting dalam memperkenalkan media buku kepada anak sebagai pembelajaran membaca. Diantaranya adalah:

- Selain sekolah, orang pertama dan yang paling bertanggungjawab menumbuhkan minat baca anak adalah orangtua.

- Tanda-tanda anak siap belajar membaca adalah sudah memiliki artikulasi yang benar, bahasa ekspresif dan reseptifnya berkembang baik, dan menunjukkan ketertarikan terhadap buku.
- Memberikan anak buku yang hanya ada gambarnya dan terbuat dari bahan kedap air atau karton sangat keras sangatlah baik. Buku anak yang paling awal tidak mesti terdapat banyak huruf, gambar-gambar menarik bahkan sangatlah disarankan. Melibatkan berbagai aktivitas indra akan lebih baik, misalnya warna yang menarik, bertekstur, dua dimensi (pop up book), dan lain-lain. Berikan buku tersebut sesering mungkin.
- Selanjutnya, buku yang diberikan sudah mulai gambar-gambar berupa cerita. Dongeng atau *story telling* sangatlah baik dalam hal ini. Tidak perlu anak sudah harus mengenal huruf, yang penting anak menyukai aktivitas dengan buku terlebih dahulu.

### 3.3.2. Wawancara Ibu Chrysant Parmadi, M.Psi

#### 1. Psikologis buku bacaan anak usia 4-6 tahun

- Dalam perkembangan kognitif, anak-anak usia dini kurang dapat menganalisa suatu gambar dengan baik, jadi apa yang ia lihat itulah yang dia mengerti. Maka apabila berkaitan dengan ilustrasi diharapkan agar cara penyajiannya ringan.
- Dalam membaca cerita, anak memiliki daya tahan membaca yang pendek, sehingga dalam satu halaman tidak boleh ada tulisan terlalu banyak dan tebal.

- Karena dia banyak mengkopi, dalam buku cerita anak hendaknya dihindari unsur-unsur yang negatif. Walaupun misalnya ada peristiwa negatif seperti merebut mainan, apabila terjadi plot seperti itu hendaknya ada sebuah penyelesaian, dimana apabila anak itu bandel maka ada timbal baliknya seperti misalnya di hukum ataupun dinasehati.
- Buku cerita untuk anak usia 4-6 tahun kebanyakan masih harus dalam bimbingan orang tua sehingga orang tua dan anak dapat berinteraksi. Maka dari itu petunjuk ataupun tips-tips untuk orang tua dalam isi buku terkadang dibutuhkan sebagai media pendukung.

## **2. Penulisan teks pada buku bacaan anak**

- Untuk penulisan huruf tentu untuk anak-anak diwajibkan besar dan hindari huruf fancy karena pengenalan bentuk masih cenderung minim. Pemotongan kalimat pun dipastikan jangan sampai terjadi.
- Penulisan tidak harus banyak, melainkan ilustrasi gambar yang bercerita. Kalau anak-anak yang memiliki kemampuan bahasa yang kurang, penggunaan ilustrasi bercerita sangatlah penting.
- Anak-anak sekarang banyak yang bermasalah bahasa, salah satu faktornya adalah kesibukan orang tua yang jarang di rumah sehingga anak-anak kurang berkomunikasi. Buku bahasa yang lebih menjelaskan visual sangatlah efektif, seperti misalnya buku pelajaran namun berunsur ilustrasi dan tidak monoton.



- Hindari kata-kata yang rumit sehingga memerlukan bahasa yang sangat sederhana. Misalnya "Seorang anak mempunyai mainan." disederhanakan menjadi "Anak punya mainan"
- Pada umur 4 tahun mereka lebih ke pengenalan huruf, perbandingan kosakata dengan gambar, dan cara mengeja. Pada usia 5 tahun mereka baru mulai belajar membaca.

### **3. Ukuran dan ketebalan buku anak**

- Kemampuan daya tahan anak mempengaruhi ketertarikan mereka terhadap ketebalan buku. Walaupun tebal diharapkan untuk anak-anak memiliki cerita yang berbeda-beda sehingga mereka tidak. Untuk ukuran buku anak 4-6 tahun, diharapkan buku cenderung lebih besar sehingga lebih eye-catching dan nyaman untuk mereka taruh dipaha ataupun di bidang datar. Hindari buku-buku yang dibentuk karena anak-anak biasanya membalikan halaman dengan ujung atas seperti tangan menarik, sehingga apabila buku tersebut bukunya fancy, maka akan sulit untuk mereka membalikan halaman.

### **4. Target primer buku antara orang tua dan anak**

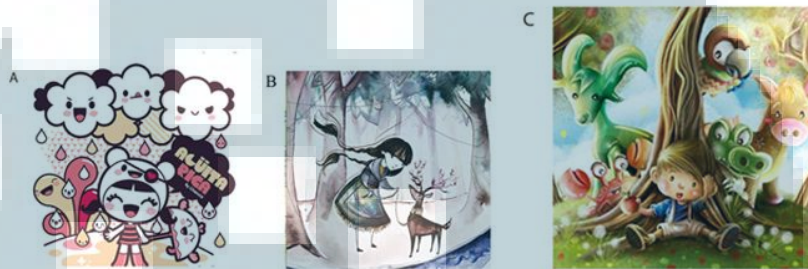
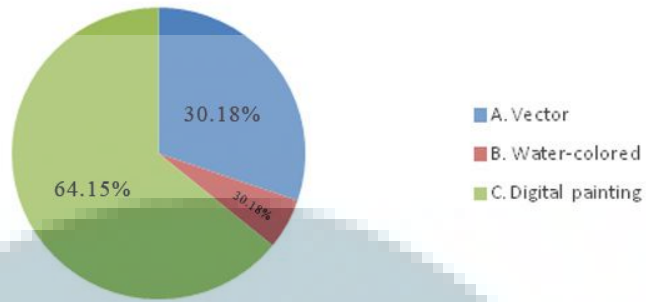
Dalam pemilihan sebuah buku, anak pada dasarnya lebih dominan dalam memilih jenis buku berdasarkan visual, sedangkan orangtua lebih kearah melihat isi dan patokan usia buku tersebut. Meskipun sang anak lebih dominan dalam memilih, pihak orang tua dalam hal ini masih menjadi target primer untuk buku anak, karena anak usia 4-6 tahun masih terlalu dini dan ketertarikan untuk buku itu sendiri

belum begitu besar sehingga belum dapat memilih mana buku yang baik dan benar sesuai dengan usianya.

### **3.4. Kuesioner**

Untuk memperdalam perencanaan akan gambaran visual buku, penulis membutuhkan survey agar buku sesuai dengan target sehingga dapat diterima dengan baik oleh anak-anak. Maka dari itu penulis melakukan kuesioner kepada anak-anak berusia 4-6 tahun untuk mengetahui lebih detail mengenai jenis ilustrasi, karakter favorit, jenis buku, dan jenis huruf yang cocok untuk mereka. Kuesioner dilakukan secara lisan mengingat pada usia tersebut anak-anak masih membutuhkan bimbingan untuk mengisi kuesioner dengan teratur. Sampel terdiri dari 53 anak yang tersebar di wilayah perkotaan seperti Jakarta, Tangerang, dan Bekasi agar jangkauan target lebih meluas dan merata pada tanggal 5-7 April 2014, 9 April 2014, dan 12-13 April 2014 yakni pada *weekend* dan hari libur. Karena buku ini diperuntukan sebagai kegiatan di luar sekolah, penulis lebih melakukan kuesioner di tempat-tempat umum seperti toko-toko buku (Gramedia, Gramedia Kids), tempat bermain (Timezone, Kid Station), Mall (Mall Kelapa Gading, Mall Grand Metropolitan, Sumarrecon Mall Serpong), dan juga lingkungan sekitar penulis. Berikut adalah hasil dari kuesioner :

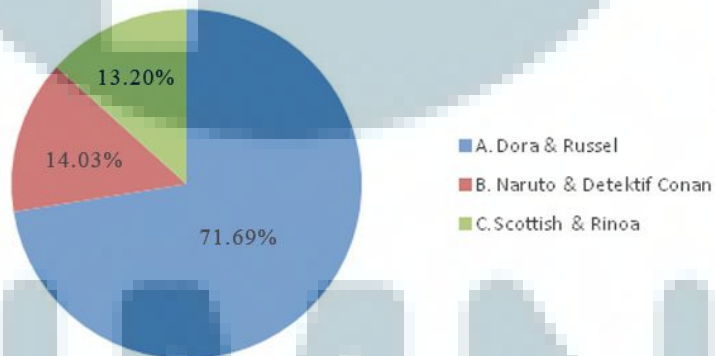
## 1. Jenis Ilustrasi yang disukai Anak



Gambar 3.5 Jawaban pertanyaan 1 kuesioner

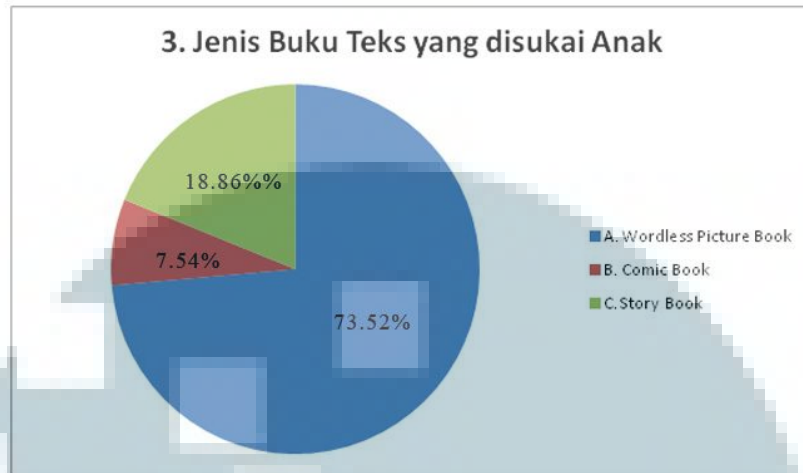
Sumber : Dokumentasi data kuesioner

## 2. Karakter Favorit Anak



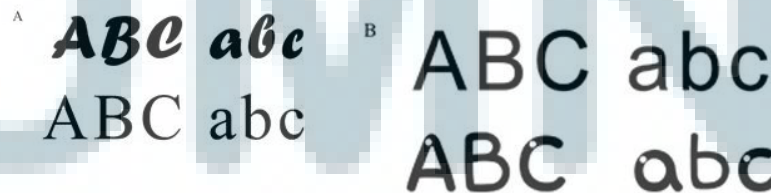
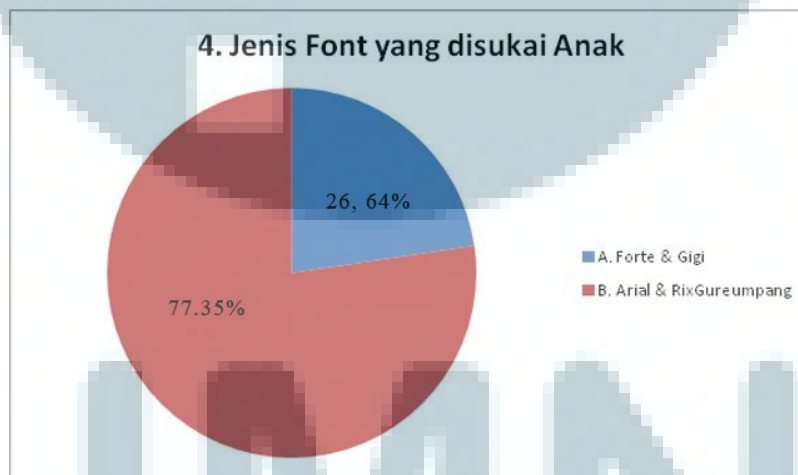
Gambar 3.6 Jawaban pertanyaan 2 kuesioner

Sumber : Dokumentasi data kuesioner



Gambar 3.7 Jawaban pertanyaan 2 kuesioner

Sumber : Dokumentasi data kuesioner



Gambar 3.8 Jawaban pertanyaan 2 kuesioner

Sumber : Dokumentasi data kuesioner



### 3.5. Analisa SWOT

Sesuai dengan pendalaman penelitian yang sudah dilakukan, penulis mendapatkan hasil analisa SWOT dari buku cerita yang akan penulis rancang, yakni :

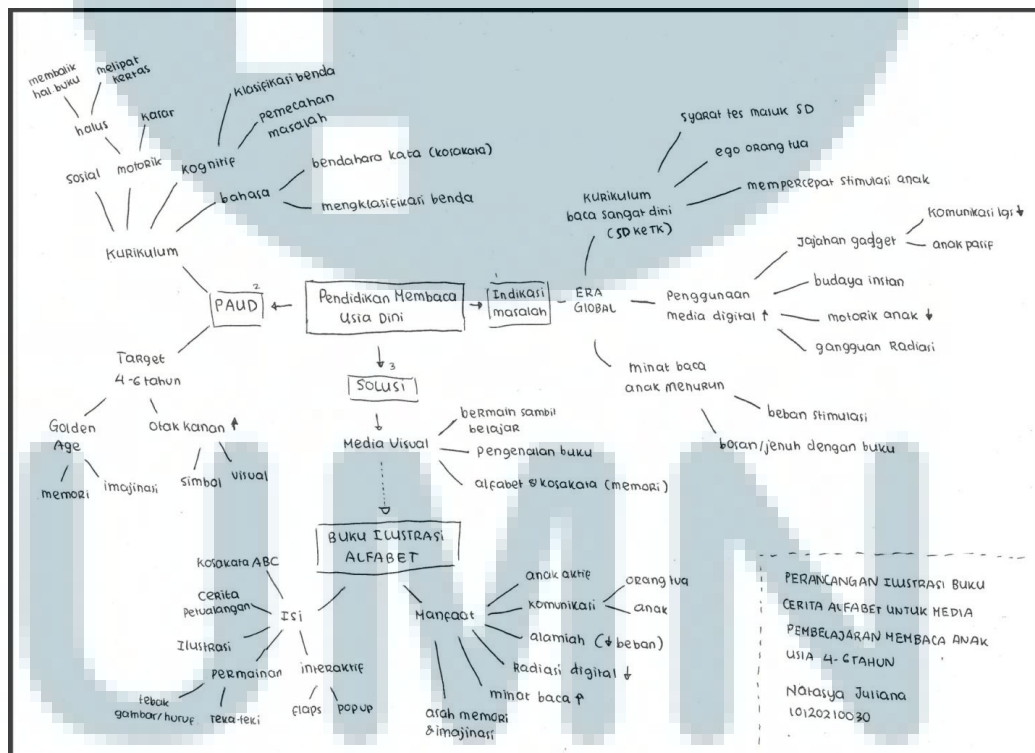
- **Strength**
  - Buku alfabet dengan metode belajar sambil bermain, dimana terdapat pengenalan huruf, kosakata, dan kalimat yang diselingi soal-soal permainan menebak huruf dan kata-kata.
  - Disajikan dengan karakter/tokoh utama yang bercerita tentang perjalanan sehingga konten menjadi komunikatif.
  - Dilengkapi tips-tips untuk orang tua dalam membantu anak belajar.
- **Weakneses**
  - Konten materi tidak terlalu mendetail dalam menjelaskan cara membaca suku kata demi kata, melainkan hanya sesuai dengan perjalanan cerita dan penggambaran visual.
- **Opportunities**
  - Masih sangat sedikit jumlah buku pembelajaran membaca yang belajar alfabet sesuai dengan perjalanan cerita (kebanyakan hanya fokus pada menulis dan membaca perbendaharaan kata).
- **Threat**
  - Buku masih harus dalam bimbingan orangtua atau orang dewasa apabila anak belum menguasai bacaan.

- Secara umum kebanyakan orang tua terkadang lebih memilih permainan digital untuk anak mainkan sendiri ataupun menonton TV karena kesibukan mereka.

### 3.6. Proses Kreatif

#### 3.6.1. Mind Map

Pembuatan buku ilustrasi cerita alfabet dimulai dengan membuat perencanaan konsep kreatif. Sebelum melakukan perencanaan konsep, pembuatan mind map sangat penting untuk menjabarkan gambaran permasalahan secara keseluruhan dari topik yang penulis angkat.



Gambar 3.9 Mind map Pendidikan Membaca Usia Dini

Sumber : Doku mentasi pribadi (2014)

Proses mindmap buku cerita alfabet dibagi menjadi 3 klasifikasi dasar, yakni kurikulum PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), indikasi masalah anak dalam era global, dan solusi media visual. Dalam mindmap, kunci utama PAUD dijelaskan sebagai pendidikan anak usia 4-6 tahun (*golden age*) yang membutuhkan pembelajaran sosial, motorik, bahasa, dan kognitif.

Permasalahan dimulai dari era global yang menuntut anak belajar membaca sejak usia dini (kurikulum SD berpindah ke TK), serta jajahan media digital pada anak yang menjadi terjerumus dalam budaya instan dan pasif. Hal ini juga berakibat pada minat baca anak yang kian menurun akibat rasa jenuh dan beban stimulasi terlalu dini. Karenanya, dalam mindmap diteruskanlah sebuah jembatan solusi dalam bentuk media visual. Kunci utama media visual untuk anak ini adalah metode bermain sambil belajar, pengenalan buku secara alamiah, dan merangsang memori anak lewat alfabet dan kosakata. Maka dari itu, diteruskanlah sebuah media visual dalam bentuk Buku Ilustrasi Alfabet yang memiliki unsur cerita, visual, alfabet/kosakata, permainan teka-teki anak, dan bersifat interaktif. Dari unsur-unsur tersebut, anak-anak diajak aktif, dapat berkomunikasi dengan orang tua, menghindari gangguan radiasi, dan meningkatkan daya motorik serta minat baca. Buku ini berfungsi untuk menjembatani anak untuk belajar dengan lebih alamiah ditengah-tengah tekanan era global.

### **3.6.2. Judul Cerita**

Judul perancangan dari buku cerita alfabet ini adalah “Anna & Bobbi : Petualangan ABC”

### 3.6.3. Tema dan Sinopsis Cerita

Buku cerita ini memiliki tema petualangan, dimana cerita berawal dari perjalanan kedua orang anak yang masuk ke dalam Kota Alfabet. Cerita kemudian akan mengalir sesuai dengan urutan alfabet dari A sampai Z yang terus berjalan ke berbagai tempat seperti kebun apel, peternakan, danau, festival, stadium olahraga, dan lain-lain. Setiap cerita akan mengajarkan anak mengenai huruf, pelafalan dan penulisan huruf, kosakata, dan kalimat.

### 3.6.4. Penokohan

Penokohan terdiri atas 2 karakter utama (laki-laki dan perempuan) yang melakukan perjalanan bersama-sama dan saling melengkapi, yakni :

#### 1. Ana

Karakteristik : periang, aktif, baik hati, dan ingin banyak tahu.

#### 2. Beni

Karakteristik : tenang, aktif, baik hati, dan penolong

Kedua nama pada tokoh utama didasarkan pada urutan alfabet paling awal yakni “a” dan “b” dengan pemilihan nama yang sederhana dan tidak lebih dari 2 suku kata, dengan pertimbangan bahwa anak dapat lebih mudah mengeja dan membaca nama tokoh utama.

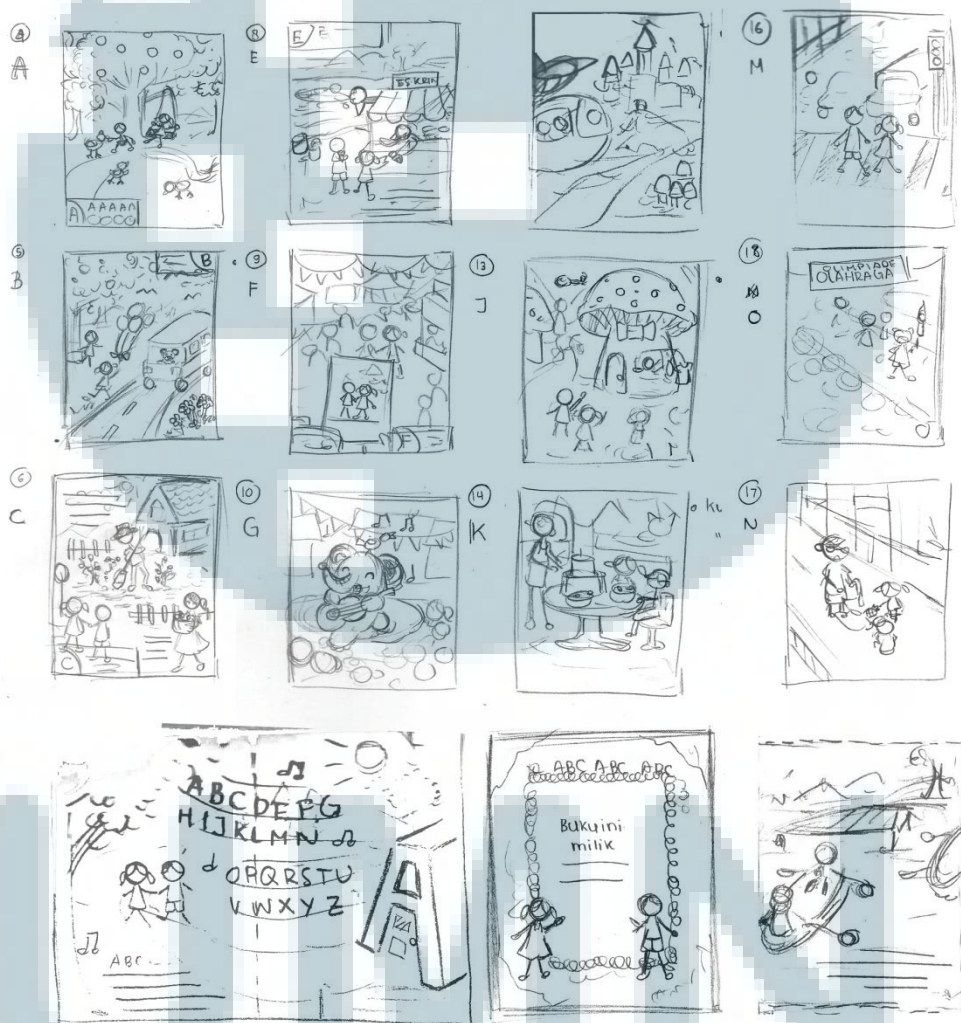
### 3.6.5. Ukuran Buku

Ukuran buku cerita ini adalah B5 (*portrait*) 250 mm x 178 mm dengan total 40 halaman.




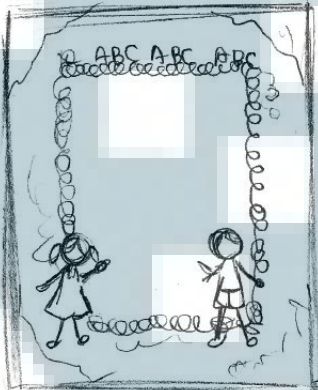


### 3.6.6. Story Board dan Script

Penjelasan story board menggunakan sketsa dengan penjelasan teks disetiap halamannya. Story board ini akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan ilustrasi yang akan di digitalisasikan. Proses digital akan dilakukan di *Adobe Photosop, Adobe Illustrator dan Adobe InDesign.*

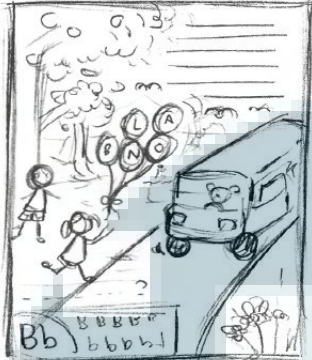

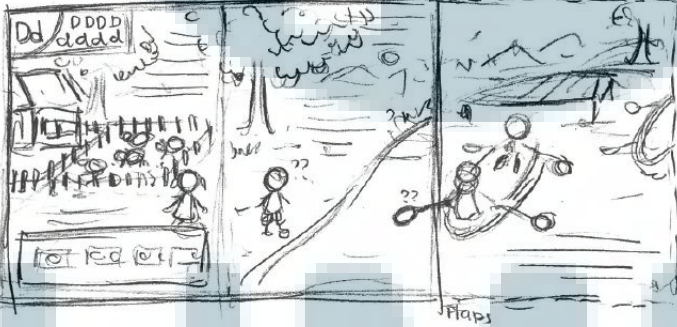







Gambar 3.10 Sketsa Perancangan Buku Alfabet

Sumber : Dokumentasi pribadi (2014)


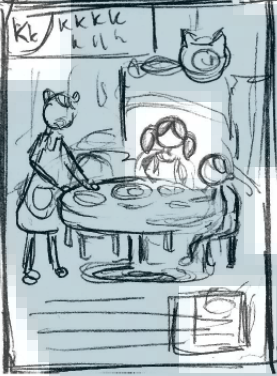
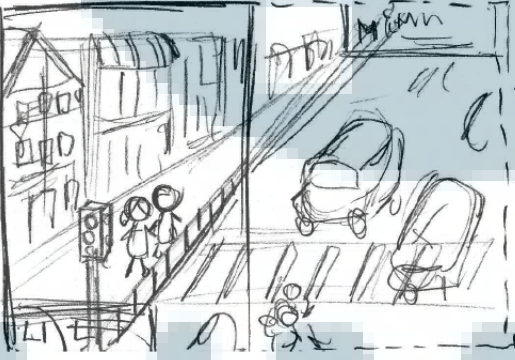
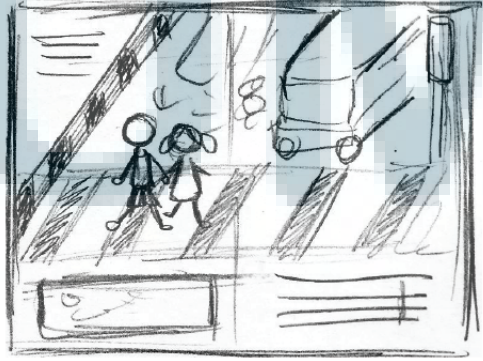
HAL	GAMBAR	KETERANGAN
		<p><b>HALAMAN COVER</b></p>
1		<p><b>INTRODUCTION</b></p> <p>(Penjelasan dan petunjuk mengenai penggunaan buku)</p>
2-3		<p><b>MARI MENGENAL ALFABET !</b></p> <p>Anna dan Bobbi berjalan ke Kota Alfabet. Siapa yang mau ikut? (Pintu A dapat dibuka-tutup)</p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i> Ajarkan anak alfabet dengan nyanyian ABC. Pengulangan lagu akan memudahkan anak menghafal urutan alfabet.</p>
4-5		<p><b>(A) BERMAIN DENGAN "A"</b></p> <p>Kosakata : Apel, Anak, Anjing, Ayam, Ayunan Anna dan Bobbi bermain di bawah pohon APEL. Anna bermain AYUNAN. Bobbi bermain dengan ANJING. Ibu AYAM sedang bermain dengan ANAK-ANAK nya.</p> <p>-----</p> <p><i>Kotak Game : Tebak gambar &amp; kosakata</i></p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i> Bimbing anak untuk menjawab teka-teki di samping. Apakah mereka sudah menguasai?</p>

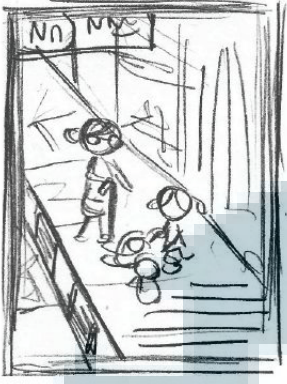
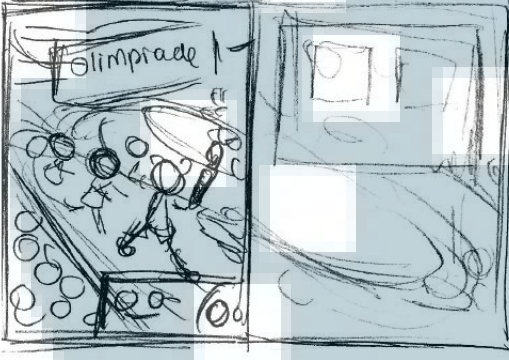




6		<p><b>(B) HATI-HATI ADA BUS !</b>  <i>Kosakata : balon, beruang, bis, burung, Bola</i>          Anna mengejar BALON terbang.          “Hati-hati Anna, BUS pak BERUANG mau lewat.” teriak Bobbi          BURUNG-BURUNG terkejut.</p> <p>-----</p> <p>Kotak Game : Urutkan kata pada balon</p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>          Ajaklah Anak untuk menebak urutan huruf yang teracak pada balon.</p>
7		<p><b>(C) CANGKUL...CANGKUL...</b>  <i>Kosakata : cangkul, cabai, ceri, cerobong</i>          “Cangkul...cangkul...cangkul yang dalam.”          Paman sedang mencangkul.          Paman menanam pohon CABAI di Kebun.          Bibi membawa panen buah CERI.          Manakah yang pedas? Manakah yang manis?</p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>          Ibu dapat menyanyikan lagu “Menanam jagung” saat bercerita.</p>
8-9		<p><b>(D) Ada apakah di Danau?</b>  <i>Kosakata : danau, dayung, domba</i>          Anna dan Bobbi berjalan melewati peternakan DOMBA paman.          Rupanya ada DANAU.          Ah, benda apakah itu?  <i>(flaps) Itu adalah DAYUNG. Mereka sedang menDAYUNG di DANAU. Asyik sekali.</i></p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i> Anak diminta untuk membuka lipatan halaman. Ajak anak menebak sebelum membuka halaman tersebut.</p>
10		<p><b>(E) MEMBELI ES KRIM</b>  <i>Kosakata : es krim, elang, ember.</i>          Pak ELANG menjual ES KRIM di pinggir danau.          “Ayo kita makan ES KRIM.”          Rasanya ENAK sekali.</p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>          Ajarkan anak dalam membedakan penggunaan huruf E pada “ELANG” dan E pada “ES” dan “ENAK”.</p>


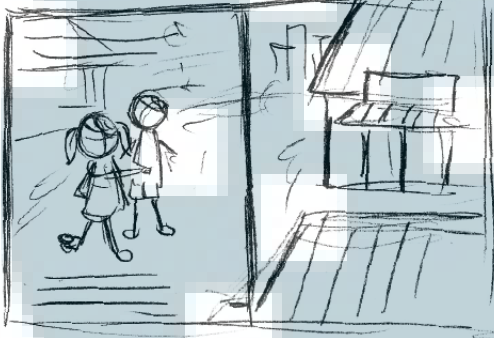


11		<p><b>(F) MARI DATANG KE FESTIVAL</b></p> <p><i>Kosakata : festival, foto, film</i>  Anna dan Bobbi berada di FESTIVAL.  “Ayo kita mengambil FOTO.”</p> <hr/> <p><i>Kotak Game : Temukan kedua perbedaan foto Anna &amp; Bobbi! huruf apakah yang hilang? Tuliskan disamping kotak.</i></p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>  Ibu dapat membimbing Anak untuk mencari perbedaan. Ajak anak untuk aktif mencari.</p>
12-13		<p><b>(G) BAGAIMANA CARA PERGI KESANA?</b></p> <p><i>Kosakata : gajah, gagak, gitar</i></p> <p><i>Kotak Game : Lihat map.Temukan cara untuk pergi ke tempat “G”. Ada apakah disana?</i></p> <hr/> <p>ada GAJAH! si GAJAH bermain GITAR.  si GAGAK bernyanyi merdu.</p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>  Bantu Anak untuk memberikan garis titik-titik dari “A” ke “G”. Dan huruf apakah yang terlihat dari titik-titik itu?</p>
14		<p><b>(H) MAU NAIK APA?</b></p> <p><i>Kosakata : harimau, helm, helikopter</i>  Pak HARIMAU mengajak Anna dan Bobbi naik HELIKOPTER.  Jangan lupa pakai HELM untuk keamanan.</p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>  Selain benda berawalan “H”, coba perkenalkan anak dengan benda berakhiran “H” seperti “sampah”, “wadah”, dan lainnya.</p>
15		<p><b>(I) LIHAT !</b></p> <p><i>Kosakata : istana, indah</i>  Kita bisa melihat ISTANA dari atas.  INDAH sekali. Dapatkah kita kesana?</p> <hr/> <p><i>Kotak Game : Selain istana, dapatkan kamu menebak benda “I” yang lain dibawah ini? Bacakan dengan lantang.</i></p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>  Bimbing Anak dalam menebak benda-benda berawalan I lainnya.</p>

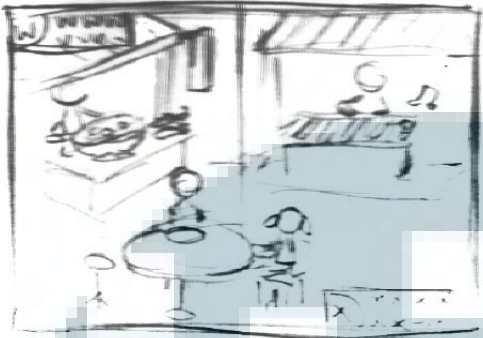
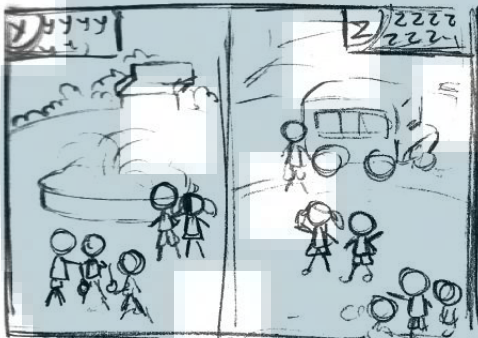

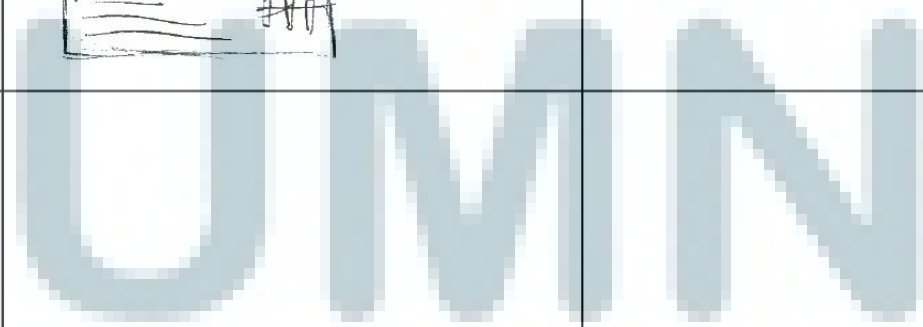


16-17		<p><b>(J) DI PONDOK JAMUR</b>  <i>Kosakata : jamur, jerapah, jemuran, jam</i></p> <p>Anna dan Bobbi berada di Pondok JAMUR Bibi JERAPAH sedang mengangkat JEMURAN.  “Mari kami bantu!”</p> <p>-----</p> <p><i>Kotak Game : tarik garis penghubung antara gambar dengan kata-kata di samping.</i></p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>  <i>Bantu anak menebak sebelum menarik garis.</i></p>
18		<p><b>(K) SANTAP SIANG DI PONDOK</b>  <i>Kosakata : kursi, kue, kacang, kota, kereta, kuda</i>  “Silakan duduk di KURSI.” Bibi menyediakan KUE dan KACANG-KACANGAN.  Anna dan Bobbi makan dengan lahap. Sekarang tiba saatnya berangkat ke KOTA. Anna dan Bobbi naik KERETA KUDA. Terimakasih bibi Jerapah atas makan siang nya.</p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i></p>
19		<p><b>(L&amp;M) LAMPU LALULINTAS</b>  <i>Kosakata : kursi, kue, kacang, kota, kereta, kuda</i>  Anna dan Bobbi tiba di kota. LAMPU LALULINTAS masih hijau.  (flaps) MOBIL dan MOTOR masih berlalu-lalang dengan kencang.</p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>  sambil belajar membaca, kenali anak dengan penggunaan rambu lalulintas. Bimbing mereka saat membuka lipatan halaman. Ada apakah di jalan raya?</p>
		<p><b>(M) MARI MENYEBERANG</b>  <i>Kosakata : mobil, motor, merah, menyebrang</i>  lampu untuk MOBIL dan MOTOR sudah MERAH. Anna dan Bobbi siap menyeberang. Hati-hati.</p> <p>-----</p> <p><i>Kotak Game :</i></p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i></p>

20		<p><b>(N) MEMBANTU NENEK</b>  <i>Kosakata : nenek, nanas, nangka</i>  Anna dan Bobbi membantu NENEK. NENEK menjatuhkan kantungnya. kantungnya berisi buah NANAS dan NANGKA.  <i>Kotak Game : Manakah yang nanas? manakah yang nangka?</i></p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua : Bimbing anak untuk menebak kedua buah berawalan “N” tersebut.</i></p>
21		<p><b>(O) PERTANDINGAN OLAH RAGA</b>  <i>Kosakata : olahraga, olimpiade, obor</i>  Anna dan Bobbi tiba di stadium OLAHRAGA. Ada pembukaan lomba OLIMPIADE. Mereka membawa OBOR.</p> <hr/> <p><i>Kotak Game : Tebak gambar &amp; kosakata</i></p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua : Bimbing anak untuk menjawab teka-teki di samping. Apakah mereka sudah menguasai?</i></p>
22-23		<p><b>(P) BERENANG DI PANTAI</b>  <i>Kosakata : pantai, pelampung, payung, pasir</i>  Dimanakah ini?  Anna dan Bobbi bermain di PANTAI. Anna hendak berenang dengan memakai PELAMPUNG. Bobbi sedang bermain PASIR.</p> <hr/> <p><i>Kotak Game : kata mana sajakah yang digunakan di pantai dengan huruf awal “P”?</i></p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua : Bimbing anak untuk mencari benda-benda di pantai saat berhasil menebak game.</i></p>
24		<p><b>(Q) HURUF APAKAH ITU?</b>  Anna dan Bobbi menemukan sebuah restoran dengan nama...Q, itu Q, bagaimana cara membacanya?</p> <hr/> <p><i>Kotak Game : Tiru mimik kata “Q”</i></p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua : Huruf ‘Q’ sangat jarang digunakan sebagai awalan dalam Bahasa Indonesia (Kebanyakan kata serapan). Pusatkan anak untuk melafalkan huruf “Q” terlebih dahulu.</i></p>



25		<p><b>(R) LUKISAN APAKAH ITU?</b></p> <p><i>Kosakata : rusa, raja, ratu, rambut</i>  Pak RUSA sedang melukis. Apa yang ia lukis?  Pak RUSA melukis RAJA dan RATU.  RAMBUT ratu ikal dan panjang. Cantik sekali.</p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua :</i> Otot-otot lidah anak perlu dilatih untuk mengucapkan huruf “R”. Tuntun anak untuk meletakkan lidah pada langit-langit mulut di belakang gigi tanpa ditekan dan tanpa menyentuh gusi. Lalu hembuskan nafas melalui mulut dengan menggetarkan lidah. Lakukan secara perlahan.</p>
26-27		<p><b>MARI BERBELANJA!</b></p> <p>Anna dan Bobbi tiba di pasar.  Mereka ingin berbelanja.  Apa saja yang mereka beli?</p> <p><i>(lipatan kiri dan kanan)</i>  <i>kiri menuju huruf “S” dan “T”</i>  <i>kanan menuju huruf “U” dan “V”</i></p>
		<p><b>(S&amp;T)</b></p> <p><i>Kosakata : sapi, susu, sepeda, stroberi</i>  <i>toko, tomat, timun, terong, toge</i>  Bibi SAPI bersepeda sambil menjual SUSU.  Anna ingin membeli SUSU STROBERI.  Anna dan Bobbi mengunjungi toko SAYURAN.  ada TOMAT, TIMUN, TERONG, dan TOGE.</p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>  Ajarkan perlahan kepada anak untuk tidak cadel. Anak usia pra membaca kebanyakan mengganti huruf 'S' dengan 'C' (sama seperti kasus 'R' dengan 'L').</p>
		<p><b>(U&amp;V)</b></p> <p><i>Kosakata : udang, ubur-ubur, uang, vas</i>  Anna dan Bobbi mengunjungi toko ikan. Selain ikan, ada hewan laut lainnya seperti UDANG dan UBUR-UBUR. Anna ingin membeli UDANG.  Anna memberikan UANG kepada pak penjual.  Anna dan Bobbi tiba di toko bunga. Bunga-bunga tertata rapi di dalam VAS. Bentuk VAS bunga ada bermacam-macam.</p> <hr/> <p><i>Untuk Orang Tua :</i>  Huruf F (ef) dan V (ve). Meskipun bacaannya sama, pengertian kedua huruf akan berbeda dalam bahasa asing. Dalam Bahasa Indonesia pun kita tidak dapat mengganti “aktivitas” dengan “aktifitas”.</p>

28-29		<p><b>(W &amp; X) SANTAPAN MAKAN SORE</b></p> <p><i>Kosakata : wajan, wortel, xilofon.</i></p> <p>Anna dan Bobbi mulai lapar. Hmm wangi apa ini sedap sekali. Mereka melihat WAJAN raksasa. Pak koki sedang memasak sup WORTEL.</p> <p>Anna dan Bobbi makan sore sambil diringi oleh musik XILOFON.</p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i></p>
30-31		<p><b>(Y &amp; Z) BERMAIN DI TAMAN</b></p> <p><i>Kosakata : yoyo, zebra</i></p> <p>Hari sudah mulai gelap. Anna dan Bobbi duduk di bangku taman menunggu jemputan datang. Anak-anak sedang bermain YOYO seru sekali.</p> <p>Pak ZEBRA sudah datang menjemput, ayo kita pulang.</p> <p>-----</p> <p><i>Untuk Orang Tua :</i></p>
32		<p><b>KAMI PULANG !</b></p> <p>Anna dan Bobbi tiba di rumah dengan selamat. Perjalanan ALFABET bersama Anna dan Bobbi sudah selesai. Sampai jumpa kembali!</p>
		

### 3.6.7. Penerbit Buku

Penerbitan sebuah buku pada dasarnya disesuaikan dengan kategori buku dan target market. PT Bhuana Ilmu Populer (BIP) adalah perusahaan penerbit buku bacaan anak dan umum yang bernaung dalam kelompok Gramedia. BIP mulai menerbitkan buku sendiri pada tahun 1998, diawali dengan buku-buku prasekolah dan buku TK, seperti buku membaca, mewarnai, dan mengenal bahasa asing. Hingga sekarang, sudah lebih dari 1000 buku anak diterbitkan oleh BIP yang telah bekerja sama dengan penulis intern maupun dengan penulis luar. Penulis memilih BIP sebagai penerbit dikarenakan adanya penekanan pada motto “Passion for Knowledge” pada perusahaan, dimana BIP sendiri sudah berkomitmen menyemarakkan dunia baca di Indonesia dengan buku-buku bermutu demi mencerdaskan generasi bangsa mendatang. Maka dari itu kebanyakan buku BIP memiliki tema pengetahuan khususnya untuk anak-anak, dan buku cerita ilustrasi “Ana & Beni : Petualangan ABC” menjadi jenis buku yang tepat dalam kategori tersebut.

UMMN