

Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Belajar Kosakata Arab” untuk Anak Usia 6-8 Tahun

Eline Kusuma Sumantri ^{a,1,*}, Hesti Rahayu ^{b,2}, M. Faizal Rochman ^{c,3}

^a Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta

¹ kusumantri.elin@gmail.com; ² nadacintaku@gmail.com; ³ m.faizal.rch@gmail.com

* Koresponden penulis

ABSTRAK

Sebagai negara yang mempunyai mayoritas penduduk beragama Islam, penguasaan bahasa Arab penduduk Indonesia masih rendah. Pendidikan bahasa Arab ini sangat penting dimulai sejak anak-anak karena erat hubungannya dengan menjalankan syariat agama sejak dini. Anggapan bahwa bahasa Arab susah karena orang tua juga tidak menguasainya. Karena itu perlu dibuat strategi pembelajaran melalui perancangan buku ilustrasi interaktif yang tepat untuk membantu orang tua dalam mengenalkan kosakata bahasa Arab kepada anak usia 6-8 tahun. Tujuan kreatif perancangan adalah mengenalkan kosakata Arab dengan membuat buku ilustrasi interaktif sehingga mempermudah orang tua mengajarkannya dan menarik minat anak untuk mempelajarinya. Interaktifitas dalam buku berupa *pop up*, *lift a flap*, dan *participation*. Buku ilustrasi interaktif dibuat berdasarkan hasil analisis data dengan metode 5W+1H yang didapat melalui kuisioner, studi pustaka, dan wawancara untuk menjawab rumusan masalah. Hasil perancangan berupa dua buku berisi empat cerita dengan 44 kata benda dalam bahasa Arab. Warna pastel dan gaya ilustrasi kartun digunakan dalam perancangan. Gaya penulisan naskah menggunakan gaya naratif dan deskriptif. Sedangkan, jenis huruf *sans serif* diaplikasikan pada naskah berdasarkan penilaian anak bahwa jenis huruf tersebut mudah dibaca.

Interactive Illustration Book Design of “Learn Arabic Vocabulary” for Children Aged 6-8 years

As a country with a majority Muslim population, the Indonesian population's mastery of Arabic is still low. Arabic language education is very important starting from childhood because it is closely related to practicing religious law from an early age. The assumption is that Arabic is difficult because parents also do not master it. Because of this, it is necessary to develop a learning strategy by designing appropriate interactive illustrated books to help parents introduce Arabic vocabulary to children aged 6-8 years. The creative design objective is to introduce Arabic vocabulary by creating interactive illustrated books so that it is easier for parents to teach and attract children's interest in learning it. Interactivity in the book is in the form of pop-ups, lift a flap, and participation. The interactive illustration book was created based on the results of data analysis using the 5W+1H method obtained through questionnaires, literature studies, and interviews to answer the problem formulation. The results of the design are two books containing four stories with 44 nouns in Arabic. Pastel colors and cartoon illustration style are used in the design. The scriptwriting style uses narrative and descriptive styles. Meanwhile, the sans serif typeface is applied to the script based on the child's assessment that the typeface is easy to read.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Kata kunci

Ilustrasi
Buku Ilustrasi
Interaktif
Kosakata
Bahasa Arab
Anak

Keywords

Illustration
Illustration Book
Interactive
Vocabulary
Arabic
Children

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Dalam kehidupan sehari - hari, manusia saling membutuhkan satu sama lain, hal ini dikarenakan manusia merupakan makhluk sosial yang dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya diperlukan suatu proses interaksi. Proses interaksi ini melibatkan komunikasi sebagai jalan pengungkapan gagasan, keinginan, dan perasaan sehingga interaksi yang dilakukan berjalan lancar dan mencapai kesepahaman. Menurut Falimu [1], komunikasi merupakan proses di mana individu satu dengan individu lain saling memengaruhi melalui pertukaran makna atau pesan. Komunikasi awal yang dilakukan manusia adalah melalui tangis. Ketidakmampuan bayi dalam mengucapkan kosakata membuat tangisan menjadi komunikasi awal yang dikuasai oleh bayi. Bayi menjadikan tangis sebagai bentuk ungkapan pesan, meminta kebutuhan, maupun menyampaikan perasaannya [2, p. 118]. Bahasa menjadi modal awal manusia untuk berkomunikasi dengan dunia sekitarnya. Kemampuan bahasa pada manusia tumbuh sangat pesat terutama ketika masa bayi hingga anak – anak. Anak – anak mampu menguasai hingga tujuh bahasa yang berbeda jika berada dalam situasi di mana anak perlu menggunakan suatu bahasa tertentu untuk berkomunikasi sehari – hari. Kemampuan ini terus berlangsung hingga anak tersebut berusia sembilan tahun [3, p. 22]. Maka tak jarang dapat disaksikan di lingkungan sekitar, para orang tua sibuk untuk mengajari anak – anak mereka berbahasa, baik bahasa Indonesia, bahasa daerah tempat tinggal, maupun bahasa asing.

Salah satu bahasa asing yang familiar di masyarakat Indonesia adalah bahasa Arab. Sebab, bahasa Arab masuk, berkembang, dan berakulturasi di Indonesia sudah sejak dulu. Beberapa sekolah di Indonesia bahkan memasukkan bahasa Arab sebagai salah satu mata pelajaran yang ditempuh. Sayangnya, banyak anak – anak yang mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Berdasarkan kuisioner yang dilakukan oleh penulis, 27 dari 36 anak menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Arab. Kesulitan dalam belajar bahasa Arab memicu persepsi bahwa bahasa Arab itu sulit sehingga pembelajaran bahasa Arab mengalami kendala. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayu Nur Islami [4] bahasa Arab dianggap sulit oleh mahasiswa dan pelajar yang pernah mempelajarinya menurut 23 orang dari 36 responden dari data kuisioner. Adanya persepsi bahwa bahasa Arab itu sulit menjadi salah satu faktor kurangnya minat masyarakat untuk belajar bahasa Arab di Indonesia. Menurut Islami [4], seseorang menjadi enggan mempelajari bahasa Arab akibat trauma psikologis yang berasal dari anggapan bahwa bahasa Arab itu sulit sebelum mulai mempelajari bahasa Arab. Sedangkan berkaitan dengan pendampingan belajar terhadap anak, tidak semua orang tua memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang bahasa Arab. Dari kuisioner yang dilakukan penulis pada 33 orang tua, 66,7% orang tua menyatakan tidak bisa berbahasa Arab dan mengalami kendala atau kesulitan ketika ingin mengenalkan bahasa Arab kepada anak-anaknya.

Hal ini sangat disayangkan mengingat Indonesia adalah salah satu negara dengan mayoritas penduduk Islam terbanyak dan bahasa Arab merupakan bahasa pokok yang digunakan seluruh umat Islam dalam memahami serta mengamalkan Al – Qur'an dan Hadist. Sebagaimana firman Allah SWT yang berbunyi “*Sesungguhnya Kami menurunkannya berupa Qur'an berbahasa Arab, agar kamu mengerti*” (QS. Yusuf: 2) Padahal dengan mempelajari bahasa Arab maka besar kemungkinan pemahaman terhadap Al – Qur'an dan Hadist menjadi lebih mendalam tidak hanya berupa hafalan bacaan akan tetapi bisa memahami makna yang terkandung sehingga dapat mengamalkan dengan baik ajaran di dalamnya sehingga terbentuk suatu perilaku yang baik sesuai dengan tuntunan Allah SWT. Selain agar mampu menjalankan syariat agama dengan tepat, bahasa Arab perlu dipelajari agar tetap lestari di Indonesia. Berdasarkan tulisan BEM STAIT Yogyakarta yang dikutip dari Staitbiasjogja.ac.id, Syekh Dr. Sadi Muhammad Salim An Nu'maniy dalam ceramahnya mengatakan bahwa bahasa Arab menjaga keberadaan Islam di suatu negara maka dari itu suatu negara akan kehilangan Islam apabila bahasa Arab yang merupakan bahasa Islam hilang dan mati dari masyarakat muslim negara tersebut.

Selain dari sisi agama, pentingnya anak – anak untuk mempelajari bahasa Arab adalah mengingat bahwa bahasa Arab adalah salah satu dari bahasa yang sering digunakan dalam dunia

internasional. Bahkan bahasa Arab merupakan bahasa resmi kelima dalam Perserikatan Bangsa-Bangsa. Bahasa Arab juga merupakan bahasa resmi Islamic World League dan Organisasi Konferensi Islam di mana Indonesia menjadi salah satu anggotannya [5, p. 1]. Dengan belajar bahasa Arab maka anak dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi arus globalisasi yang memang sudah sangat pesat sekarang ini. Mempelajari bahasa asing akan membuat anak – anak siap apabila di masa yang akan datang mereka dihadapkan dengan situasi di mana mereka harus berkomunikasi dengan bahasa asing. Selain itu dengan belajar bahasa Arab akan mempermudah kita dalam menuntut ilmu – ilmu yang lebih luas, sebab menurut Ridlo [6] dari sekian banyak bahasa di dunia, bahasa Arab, Cina, Spanyol, Jerman, dan Inggris merupakan bahasa yang dipakai secara luas dalam bahasa lisan, tulisan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Belum lagi mengingat bangsa – bangsa selain bangsa dengan bahasa komunikasi asli Arab sudah mulai menyadari betapa pentingnya bagi mereka untuk mempelajari bahasa Arab. Hal ini dibuktikan dengan kenyataan bahwa hampir semua universitas di Amerika baik Perguruan Tinggi Katolik maupun Kristen, misalnya Harvard University dan Georgetown University memasukkan bahasa Arab sebagai salah satu mata kuliah yang diajarkan dengan maksud dan tujuan masing - masing. Bahkan Harvard dan Georgetown University ini mempunyai pusat Studi Arab yang kurang lebih merupakan Center for Contemporary Arab Studies [7].

Mengingat hal tersebut di atas, dirasa sangat penting untuk mengajarkan bahasa Arab kepada anak-anak sejak dini. Mengajarkan bahasa Arab sejak dini dapat membuat anak lebih mudah dalam mempelajari suatu bahasa. Jones (1996:103) mengatakan anak – anak lebih memiliki keuntungan dalam mempelajari suatu bahasa karena mereka memiliki lebih banyak waktu untuk belajar dan belum begitu terpengaruh dengan bahasa pertama mereka [8, p. 13]. Dalam tulisan Lany yang berjudul *Inilah Cara Membantu Anak Menyelesaikan Konflik* mengatakan bahwa anak – anak pada usia 6 sampai 8 tahun sedang menjalani proses pembangunan komunikasi (2016:8, dalam surat kabar Guru Belajar, Tangerang Selatan, Minggu, 10 April 2016). Selain itu, Wijarnako [9, p. 103] mengatakan bahwa hingga usia 6 sampai 8 tahun IQ akan berkembang dengan cepat sedangkan mulai usia 18 tahun IQ mulai stabil. Maka, ada baiknya mengajarkan bahasa Arab pada anak usia 6 – 8 tahun.

Adapun salah satu bagian pembelajaran bahasa Arab yang terpenting adalah kosakata. David Wilkins (1972:111) dikutip Thornbury [10, p. 13] mengatakan bahwa tanpa mengetahui grammar maka hanya sedikit hal yang bisa tersampaikan, sedangkan tanpa mengetahui kosakata tidak ada sama sekali hal yang dapat tersampaikan. Mustafa (2011:61) dalam Hakim, Akhyar, dan Asrowi [11] mengatakan kemampuan bahasa Arab seseorang dapat dikembangkan dengan mempelajari kosakata, selain karena digunakan dalam bahasa tulis maupun lisan, kosakata juga merupakan salah satu dari tiga unsur bahasa yang perlu dikuasai.

Dalam rangka mengajarkan bahasa Arab sejak usia dini ini, dibutuhkan suatu perancangan media yang tepat untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab pada anak. Muri'ah & Wardan [12, p. 109] dalam bukunya mengatakan ketika anak – anak belajar bahasa diperlukan berbagai strategi dan penggunaan media guna mendukung pembelajaran agar anak mendapat pengalaman berkesan di mana kegiatan belajar menjadi menyenangkan sehingga meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Untuk mewujudkan pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan pada anak, penulis ingin merancang sebuah buku ilustrasi interaktif untuk belajar kosakata bahasa Arab. Menurut Djogo, Kartaatmaja, dan Setiawan [13], buku ilustrasi adalah buku yang isinya menampilkan hasil visualisasi menggunakan teknik menggambar, melukis, atau fotografi dari sebuah tulisan yang ada dalam buku. Sedangkan menurut Wahyuningtyas dan Arianto [14], buku interaktif adalah sebuah buku yang dapat menciptakan hubungan melalui kegiatan saling aktif antar buku dan pembaca. Buku ini berupa media cetak yang disusun secara sistematis. Maka, buku ilustrasi interaktif merupakan media cetak yang disusun secara sistematis hingga berbentuk buku yang berisi tulisan yang juga disajikan dalam bentuk visual di mana pembaca dapat terhubung dengan buku melalui kegiatan saling aktif antar buku dan pembaca. Buku ilustrasi interaktif cocok digunakan sebab buku ilustrasi interaktif dapat memudahkan dalam mengingat informasi dengan menyajikan pengalaman belajar baru bagi anak melalui teknik interaktif. Ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Dwyer (1978) dalam Hakim, Akhyar, dan Asrowi [11] yang

menyebutkan bahwa manusia dapat mengingat pesan melalui tulisan sebanyak 10%, pesan berupa audio 10%, visual 30%, dan bila disertai aksi melakukan sesuatu maka akan mencapai 80% setelah lebih dari tiga hari. Untuk itu, dengan adanya perancangan buku ilustrasi interaktif ini diharap dapat mempermudah anak dalam belajar kosakata Arab dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan agar anak tertarik dalam mempelajari bahasa Arab.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah buku ilustrasi interaktif yang tepat untuk membantu orang tua dalam mengenalkan kosakata bahasa Arab kepada anak usia 6-8 tahun?

1.3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini, yaitu mengenalkan kosakata bahasa Arab dengan membuat sebuah buku ilustrasi interaktif yang menyenangkan sehingga mempermudah orang tua mengajarkannya dan menarik minat anak untuk mempelajarinya.

2. Teori dan Analisis Data

2.1. Anak

Anak dalam konsep Islam adalah seorang individu yang masih berusia 14 tahun ke bawah. Selain itu dalam Islam, anak merupakan individu yang berusia nol sampai dengan masa *baligh* (sudah haid/berusia 15 tahun) [15]. Wijarnako [9, p. 103] mengatakan bahwa hingga usia 6 sampai 8 tahun IQ anak akan berkembang dengan cepat sedangkan hingga usia 18 tahun IQ mulai melambat perkembangannya. Menurut Sabani [16], anak – anak usia 6/7 sampai 9/10 tahun memiliki karakteristik suka berkhayal dan meniru, suka bergerak dan bermain, gemar akan keadaan alam, serta senang akan drama dan cerita – cerita.

2.2. Buku

Menurut Darmadi [17, p. 27], buku merupakan sumber informasi yang dapat menambah wawasan kita mengenai berbagai aspek kehidupan. Dalam rangka pemenuhan informasi terhadap anak, orang tua dapat memberi buku – buku bacaan untuk anak. Buku – buku bacaan yang diberikan orang tua kepada anak baiknya merupakan buku yang memang disediakan untuk anak. Buku – buku bacaan untuk anak tersebut dapat disebut sebagai sastra anak. Sastra anak menurut Hunt (1995:61) merupakan buku bacaan yang secara khusus cocok untuk dibaca dan dapat memuaskan sekelompok anggota yang disebut anak – anak [18, p. 9]. Kurniawan (2013:23) mengatakan bahwa sastra anak adalah sebuah karya yang bahasanya sesuai dengan perkembangan intelektual dan emosi anak di mana ceritanya berkaitan dengan dunia anak – anak [19, p. 8].

2.3. Buku Ilustrasi Interaktif

Buku ilustrasi interaktif merupakan media cetak yang disusun secara sistematis hingga berbentuk buku yang berisi tulisan yang juga disajikan dalam bentuk visual di mana pembaca dapat terhubung dengan buku melalui kegiatan saling aktif antar buku dan pembaca. Dalam buku ilustrasi interaktif terdapat unsur yang ada dalam buku ilustrasi interaktif yaitu sebuah ilustrasi yang dipadukan dengan teknik interaktif, yaitu:

2.3.1. Ilustrasi

Maharsi dalam bukunya yang berjudul *Ilustrasi* [20, pp. 16–18] mengatakan bahwa ilustrasi merupakan visual yang digunakan untuk memaknai dan mewakili sebuah naskah baik konsep cerita yang berbentuk ide maupun sebuah naskah yang sudah dicetak ke dalam dunia imajinasi audiens. Maharsi [20, p. 78] mengatakan bahwa ketertarikan anak akan naskah yang dikomunikasikan dalam buku dapat ditumbuhkan melalui aspek imajinasi dan eksplorasi visual. Selain itu, Maharsi [20, p. 79] mengungkapkan bahwa ilustrasi yang ada pada buku anak membuat komunikasi edukasi menjadi lebih mudah dan cepat untuk

dipahami oleh anak – anak. Pada buku ilustrasi anak terdapat beberapa elemen pendukung di dalamnya, yakni:

- **Gambar**

Menurut Hamailk (2003) segala sesuatu berbentuk dua dimensi yang diwujudkan secara visual sebagai curahan pikiran dan perasaan merupakan pengertian dari gambar [21, p. 42].

- **Warna**

Secara objektif warna merupakan pancaran dari sifat cahaya sedangkan secara subjektif warna merupakan bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna juga merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang dapat dilihat, bisa disebut dengan pigmen maupun warna bahan yang umumnya terdapat pada benda – benda [22, pp. 11–12]. Warna – warna cerah, warna primer, khususnya warna merah, hijau, dan kuning merupakan warna – warna yang disukai anak. Warna cerah bisa didapatkan pada warna – warna pastel. Warna pastel biasanya adalah warna yang lebih mengarah pada warna muda. Hal ini karena warna pastel biasanya memiliki *value* yang terang. *Value* sendiri adalah tingkat gelap terangnya suatu warna atau tingkat tua muda suatu warna [22, p. 52].

- **Tipografi**

David Crystal dalam Anggraini dan Nathalia [23, p. 51] mengemukakan bahwa tipografi adalah kajian fitur grafis dari lembar halaman. Sedangkan menurut Kusnadi [24, p. 94], tipografi adalah sebuah ilmu yang memilih dan menata huruf pada ruang yang ada untuk menciptakan kesan tertentu. Menurut Setiautami [25] ketika memilih huruf untuk teks anak hendaklah memilih huruf yang sederhana dan bersahabat dengan bentuk karakter yang tidak tajam. Huruf yang baik untuk anak juga perlu memiliki *counter* yang bulat dan terbuka.

- **Layout**

Layout merupakan tata letak ruang atau bidang. Tujuan utama *layout* adalah untuk memudahkan pembaca untuk menerima informasi yang diberikan dengan menampilkan gambar dan teks menjadi komunikatif [23, p. 75]. Anggraini dan Nathalia [23, p. 75] memaparkan prinsip – prinsip *layout*, yaitu *sequence*, *emphasis*, *balance* (*keseimbangan*), dan *unity*. *Sequence* merupakan urutan perhatian dan pandangan mata ketika melihat *layout*. *Emphasis* yaitu penekanan – penekanan pada bagian – bagian tertentu pada *layout*. *Balance* (*keseimbangan*) yaitu teknik untuk mengatur keseimbangan terhadap elemen yang ada dalam *layout*. *Unity* yaitu kesatuan yang diciptakan pada keseluruhan desain.

2.3.2. **Buku Interaktif**

Buku interaktif memiliki beberapa teknik interaktif yang dapat diaplikasikan. Buku interaktif *pop up* merupakan buku interaktif dengan lipatan gambar yang memiliki unsur 3 dimensi yang muncul ketika halaman di dalamnya dibuka. buku interaktif dengan teknik *peek a boo* terkadang juga disebut dengan buku interaktif *lift a flap*. Buku interaktif jenis ini memiliki teknik membuka dan menutup gambar pada suatu halaman untuk mengetahui kelanjutan gambar pada halaman tersebut. Jenis buku interaktif yang lainnya yaitu buku interaktif *participation*. Buku interaktif *participation* merupakan jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.

2.4. Kosakata Bahasa Arab

Kosakata merupakan salah satu dari unsur bahasa yang sangat penting untuk dipelajari. Tanpa belajar kosakata manusia akan sangat kesulitan untuk belajar suatu bahasa. *Mufradat* merupakan sebutan kosakata dalam bahasa Arab. Sedangkan kosakata sendiri adalah kumpulan dari kata yang diketahui oleh seseorang dan merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu atau semua kata yang diketahui oleh seseorang dan digunakannya dalam menyusun suatu kalimat [26]. Kata merupakan satuan bahasa yang berdiri sendiri dan terkecil. Kata dalam bahasa Arab dibagi menjadi 3 kategori besar [27, p. 1] yakni, *isim*, *fi'il*, dan *huruf*. *Isim* merupakan kata yang menunjukkan arti/makna benda tanpa membutuhkan bantuan dari kata atau lafal lain. *Isim* juga tidak terikat oleh waktu. *Fi'il* disebut kata kerja dalam bahasa Indonesia. Sedangkan *huruf* adalah sesuatu yang bermakna apabila menggandeng dengan kata lain. Kata merupakan kumpulan dari beberapa *huruf* Pransiska [27, p. 3].

2.5. Analisis Data

Perancangan buku ilustrasi interaktif ini menggunakan metode 5W+1H dalam menganalisis data yang telah didapatkan.

2.5.1. *What (Apa)*

Apa yang akan dirancang?

Guna memperkenalkan kosakata bahasa Arab dibuatlah sebuah buku ilustrasi interaktif yang menyenangkan sehingga mempermudah orang tua mengajarkannya dan menarik minat anak untuk mempelajarinya. Buku ilustrasi interaktif ini akan menggunakan gaya gambar kartun, warna pastel cerah, dan huruf sans serif pada naskah cerita. Buku ini akan berisi cerita beramanah sambil menyelipkan kosakata kata benda bahasa Arab yang berhubungan dengan kondisi/keadaan yang muncul dalam cerita.

2.5.2. *Why (Mengapa)*

Mengapa perancangan ini perlu dibuat?

Ada berbagai alasan mengapa perlu dibuatnya sebuah buku ini, yaitu karena masyarakat yang enggan untuk mempelajari bahasa Arab sebab dianggap sulit, serta mengingat pentingnya bahasa Arab sebagai bahasa peribadatan menjadi salah satu faktor mengapa buku ini perlu dibuat. Buku ilustrasi interaktif ini dibuat untuk mengenalkan kosakata bahasa Arab pada anak sejak dini agar menumbuhkan minat dan keinginan belajar bahasa Arab lebih mendalam pada anak. Buku ilustrasi interaktif dipilih karena mampu menyediakan visual, tulisan, dan teknik interaktif yang mampu membantu anak dalam menyerap informasi sesuai dengan gaya belajar mereka.

2.5.3. *Who (Siapa)*

Siapa target audiens dari perancangan ini?

Target audiens utama dari perancangan ini adalah anak – anak usia 6-8 dengan pertimbangan bahwa anak – anak diusia 6-8 tahun belum akan terganggu oleh bahasa pertama mereka. Target audiens pendukung dari perancangan ini adalah orang tua anak yang berperan sebagai pembimbing anak dalam belajar.

2.5.4. *Where (Di mana)*

Di mana hasil perancangan akan disebarluaskan?

Hasil perancangan ini disebarluaskan di toko buku, di seminar, atau dalam suatu acara keagamaan Islam di kota – kota besar di Indonesia.

2.5.5. *When (Kapan)*

Kapan perancangan ini perlu dibuat?

Buku ini dibutuhkan pada masa sekarang untuk mendukung kelestarian bahasa Arab di Indonesia. Buku ini dapat disebarluaskan ketika ada perayaan – perayaan ataupun acara yang berhubungan dengan keagamaan Islam.

2.5.6. *How (Bagaimana)*

Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif sebagai pengenalan kosakata Arab yang tepat untuk anak?

Dengan membuat buku ilustrasi interaktif yang sesuai dengan dunia anak, misalnya dengan penggunaan ilustrasi dan teks yang mudah dimengerti anak dan sesuai dengan daya tangkap serta khayalnya. Buku ilustrasi interaktif diberi beberapa teknik interaktif yang mampu menimbulkan rasa tertarik anak pada buku dan isi buku. Proses pembuatan buku ilustrasi interaktif dimulai melalui riset dari sumber literatur, observasi, serta wawancara kepada narasumber dan kuisioner terhadap target audiens. Proses selanjutnya adalah dengan mengolah data tersebut menjadi konsep perancangan, kemudian visualisasi, hingga finalisasi rancangan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tujuan Kreatif

Tujuan kreatif dari perancangan adalah untuk membantu orang tua mengajarkan kosakata bahasa Arab sebagai pembimbing belajar anak menarik minat anak untuk mempelajarinya melalui buku ilustrasi interaktif. Ilustrasi serta teknik interaktif yang terdapat dalam buku diharapkan dapat menarik minat anak – anak untuk membaca dan menghilangkan kesan sulit dari bahasa Arab karena buku dibuat dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan pada anak.

3.2. Strategi Kreatif

3.2.1 *Target Audiens Utama*

- Demografis
 - Umur : 6-8 tahun
 - Agama : Islam
 - Status sosial : menengah ke atas
 - Pendidikan : Taman Kanak – kanak (akhir) dan Sekolah Dasar (awal)
- Psikografis

Anak – anak muslim dengan rentang usia antara 6 – 8 tahun. Buku ini dirancang untuk anak – anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, gemar membaca buku cerita dan sudah bisa membaca huruf Hijaiyah beserta tanda bacanya.

3.2.2 *Target Audiens Pendukung*

- Demografis
 - Umur : 25-47 tahun
 - Agama : Islam
 - Status sosial : menengah ke atas
- Psikografis

Paham tentang pentingnya pendidikan pada anak serta peduli pada strategi mendidik anak.

3.3. Program Kreatif

3.3.1 *Judul Buku*

“Belajar Kosakata Arab Bersama Raras dan Rino” dengan keterangan “*Part 1 dan Part 2*”

3.3.2 **Sinopsis**

Sebagai seorang muslim, kalian pasti tau apa itu Al – Qur’an. Al – Qur’an adalah kitab suci dari agama Islam yang digunakan sebagai pedoman hidup umat Islam. Taukah kamu, bahwa Al – Qur’an ditulis dengan bahasa Arab? Sebagai seorang muslim, baiknya kita juga mempelajari bahasa Arab agar kita lebih paham tentang Al – Qur’an. Nah, supaya lebih mengenal bahasa Arab, yuk, ikuti kisah Raras dan Rino sambil belajar kosakata bahasa Arab melalui buku interaktif *lift a flap, pop up*, dan *participation* ini!

3.3.3 **Format dan Ukuran**

Buku berbentuk portrait dengan ukuran 25,4 x 20,32 cm. Masing – masing buku memiliki jumlah halaman 38 dan 40.

3.3.4 **Isi dan Tema Cerita Buku Ilustrasi Interaktif**

Isi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah pengetahuan kosakata bahasa Arab tentang kata benda yang ada di sekitar anak yang dibalut cerita tentang kehidupan sehari – hari yang dibagi dalam beberapa subjudul dengan permasalahan yang berbeda – beda.

3.3.5 **Gaya Layout**

Buku ilustrasi interaktif ini menggunakan *layout double page* dan *single page*.

3.3.6 **Gaya Visual**

Gaya visual yang digunakan dalam buku ini merupakan gaya ilustrasi kartun menggunakan efek goresan krayon yang disukai anak – anak dengan teknik digital yang dibuat sederhana dan lucu untuk memudahkan anak dalam memahami informasi dalam buku.

3.3.7 **Gaya Penulisan Naskah**

Gaya penulisan naskah menggunakan gaya naratif dan deskriptif.

3.3.8 **Teknik Interaktif**

Beberapa teknik interaktif yang diaplikasikan dalam perancangan ini adalah *lift a flap, pop up*, dan *participation*. *Lift a flap* merupakan teknik yang mengharuskan pembaca untuk membuka lipatan kertas yang ada dalam halaman guna mendapatkan informasi di baliknya. *Pop up* merupakan teknik yang memberikan kesan 3 dimensi pada suatu halaman ketika dibuka. Teknik *pop up* yang akan digunakan pada perancangan ini berupa *v-folding, internal stand, diagonal floating plane*, dan *automatic pull-strip*. Sedangkan *participation* adalah sebuah teknik yang mengintruksikan pembaca untuk melakukan sesuatu.

3.3.9 **Warna**

Warna yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah warna – warna cerah pastel mengingat warna – warna cerah disukai oleh anak.

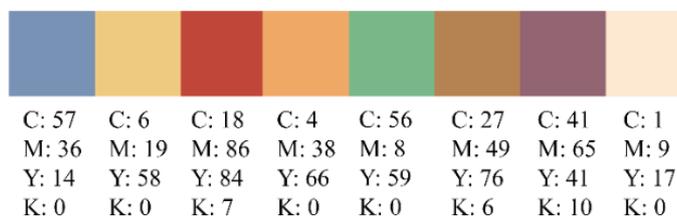


Fig. 1 Palet warna perancangan

3.3.10 **Tipografi**

Jenis *font* yang diaplikasikan pada perancangan ini merupakan *font* yang masuk ke dalam kelas *sans serif*. *Font* yang terpilih adalah *font* Dimbo untuk judul, *font* Petita Bold untuk naskah cerita, dan *font* Dubai untuk penulisan bahasa Arab.

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

Font Dimbo

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

Font Petita Bold

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Font Dubai

3.3.11 Finishing

Finishing buku menggunakan *hardcover* dengan *laminating glossy* dengan pertimbangan bahwa *hardcover* memiliki ketahanan yang kuat serta mampu menampung banyak halaman. Sedangkan *laminating glossy* dapat membuat sampul buku menjadi lebih terang serta bagus sehingga dapat menarik perhatian anak. jenis kertas yang akan digunakan adalah *ivory 210 gsm* karena kertas tersebut memiliki ketebalan sedang sehingga tidak mudah sobek untuk mengaplikasikan teknik interaktif.

3.4. Media Utama



Fig. 2 Buku Ilustrasi Interaktif



Fig. 3 Salah satu halaman *pop up* pada buku



Fig. 4 Salah satu halaman *lift a flap* pada buku



Fig. 5 Salah satu halaman *participation* pada buku

3.5. Media Pendukung



Fig. 6 Poster promosi



Fig. 7 Sticker



Fig. 8 Totebag



Fig. 9 Flashcard



Fig. 10 Notebook



Fig. 11 Box Packaging



Fig. 12 Brosur pameran

4. Kesimpulan

Untuk menarik minat anak dan membantu orang tua dalam mengajarkan bahasa Arab sejak dini, dibuatlah perancangan buku ilustrasi interaktif belajar kosakata bahasa Arab untuk anak usia 6-8 tahun ini. Hasil perancangan berupa dua buku berisi empat cerita dengan 44 kata benda dalam bahasa Arab. Buku ini berisi kombinasi anatara cerita beramanah, ilustrasi, dan teknik interaktif yang membuatnya unik dari buku biasa. Interaktifitas dalam buku berupa *pop up*, *lift a flap*, dan *participation*. Berdasarkan data yang didapatkan pada perancangan ini menggunakan warna pastel, gaya ilustrasi kartun, dan jenis huruf sans serif. Buku ilustrasi interaktif dinilai mampu menarik minat anak untuk membacanya karena menyediakan beberapa kejutan yang tidak ada dalam buku biasa. Selain itu buku ini dapat membantu anak dalam memahami penulisan Arab dari kosakata Arab yang muncul dicerita.

Dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif ini terdapat beberapa kendala yang dialami seperti ketika harus menyelaraskan kosakata yang akan muncul dengan jalan cerita, format penulisan bahasa Arab dalam komputer yang sedikit rumit, pemilihan kosakata mana yang akan digunakan ketika sebuah kata memiliki sinonim bahasa Arab lebih dari satu, dan penggambaran karakter yang harus selalu terlihat sama mengingat buku ini menggunakan karakter yang sama dalam setiap cerita yang ada. Selain kendala mengenai pembuatan buku secara digital, pada proses pencetakannya juga ditemukan beberapa kendala, seperti kesulitan untuk menemukan tempat cetak yang cocok dengan format buku yang diinginkan, perlunya percobaan cetak berulang kali untuk memastikan bentuk interaktif dapat tercetak dengan sempurna, serta diperlukan ketelitian untuk menentukan jenis kertas yang cocok untuk media buku maupun pendukungnya ketika mencetak.

Meskipun ditemukan banyak kendala dalam pembuatan buku ilustrasi interaktif ini, namun terdapat juga manfaat yang dapat diambil dalam proses pembuatan buku ini seperti, penulis mendapat kesempatan untuk kembali belajar bahasa Arab seiring pembuatan buku, penulis juga dapat belajar bagaimana menulis cerita anak dengan banyak membaca referensi buku cerita anak, penulis mendapat kesempatan untuk belajar tentang jenis kertas dan teknik cetaknya, serta penulis juga mendapatkan ilmu tentang pembuatan teknik – teknik buku interaktif. Jadi, meskipun penulis bertemu dengan beberapa kendala dalam proses pembuatan buku ilustrasi interaktif ini, penulis juga dapat menemui hal – hal yang menyenangkan dalam proses pembuatan buku ini.

Referensi

- Falimu, "Etika Komunikasi Pegawai Terhadap Pelayanan Penerbitan Pajak Bumi dan Bangunan," *J. Komun.*, vol. 9, no. 1, pp. 9–16, 2017, [Online]. Available: <https://journal.umy.ac.id/index.php/jkm/article/download/2573/2679>
- Y. Subakti, *Ensiklopedia Calon Ibu: Panduan Lengkap Mendidik Anak secara Islami*. Jakarta Selatan: Qultum Media, 2007. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=ZuoWmrYpvzgc>
- M. A. Khalfan, *Anakku Bahagia Anakku Sukses: Panduan Islami bagi Orang Tua dalam Membesarkan Anak*. Jakarta: Zahra Publishing House, 2004. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=0-JI4%5C_HcyPEC
- A. N. Islami, "Al-Arabiyyah Sahlah' sebagai Label Perspektif Baru dalam Menyongsong Pembelajaran Bahasa Arab di Era New Normal," *J. Din.*, vol. 1, no. 2, pp. 55–69, 2020, doi: 10.18326/dinamika.v1i2.55-69.
- S. Hadi, *Kata-kata Arab dalam Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2015. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=IFdaDwAAQBAJ>
- U. Ridlo, "Bahasa Arab Dalam Pusaran Arus Globalisasi: Antara Pesimisme Dan Optimisme," *Ihya al-'Arabiyah*, vol. 2, no. 95, pp. 210–226, 2015.
- A. Aziz and Y. M. Dinata, "Bahasa Arab Modern Dan Kontemporer; Kontinuitas Dan Perubahan," *Mumtaz J. Stud. Al-Qur'an dan Keislam.*, vol. 3, no. 2, pp. 152–168, 2019, doi: 10.36671/mumtaz.v3i2.38.
- Tursinawati, Darmawati, N. Inayah, and S. Irnanda, *Cara Praktis Berbahasa Inggris Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2015. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=%5C_6SXDwAAQBAJ
- J. Wijanarko, *Mendidik Anak: Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional dan Spiritual*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=TFPw7QEr0ZYC>
- S. Thornbury, *How to Teach Vocabulary*. England: Pearson Educational, 2002. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=5qLkoAEACAAJ>
- M. L. Hakim, Akhyar, and Asrowi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arab. J. Arab. Stud.*, vol. 2, no. 2, pp. 156–162, 2017, [Online]. Available: <http://journal.imla.or.id/index.php/arabi>
- S. Muri'ah and K. Wardan, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Malang: Literasi Nusantara, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=xGb5DwAAQBAJ>
- C. N. Djogo, K. Setiawan, and H. Kartaatmadja, "Perancangan Buku Ilustrasi Bertema Self Love untuk Pembaca Perempuan Usia Remaja dan Dewasa Muda," *Rupaka J. Ilm. Desain Komun. Vis.*, vol. 3, no. 1, 2020.
- I. A. Wahyuningtyas and F. Arianto, "Pengembangan Buku Interaktif Operasi Hitung pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Berkebutuhan Khusus Slow Learner Kelas 3 di SDN Ketintang 2 Surabaya," *J. Mhs. Teknol. Pendidik.*, vol. 10, no. 19, 2020.
- M. F. Khusni, "Fase Perkembangan Anak dan Pola Pembinaannya dalam Perspektif Islam," *Martabat J. Peremp. dan Anak*, vol. 2, no. 2, pp. 361–382, 2018, doi: 10.21274/martabat.2018.2.2.361-382.
- F. Sabani, "Perkembangan Anak - anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun)," *J. Kependidikan*, vol. 8, no. 2, 2019.
- Darmadi, *Membaca Yuk "Strategi Menumbuhkan Minat Baca pada Anak Sejak Usia Dini."* Bogor: Guepedia Publisher, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=s6JqDwAAQBAJ>
- B. Nurgiantoro, *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2018. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=%5C_ZtjDwAAQBAJ
- S. P. M. P. Sri Widayati and I. W. Harits, *Penulisan Naskah Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=GaMBEAAAQBAJ>
- I. Maharsi, *Ilustrasi*. Yogyakarta: Dwi - Quantum, 2016. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=AH58DwAAQBAJ>
- J. Simarmata et al., *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=oNjdDwAAQBAJ>
- S. E. Sanyoto, *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=eWZhMwEACAAJ>
- L. Anggraini and K. Nathalia, *Desain Komunikasi Visual Dasar - dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa, 2014.

-
- Kusnadi, *Dasar Desain Grafis*. Tasikmalaya: Edu Publisher, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=12RnDwAAQBAJ>
- D. Setiautami, “Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak,” *Humaniora*, vol. 2, no. 1, 2011.
- N. Isnaini and N. Huda, “Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route pada Siswa Kelas VII MTs 10 Sleman,” *Al Mi'yar J. Ilm. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.35931/am.v3i1.156.
- T. Pransiska, *Cara Mahir Menguasai Ilmu Nahwu: Skematik -- Aplikatif -- Praktis*. Yogyakarta: Semesta Ilmu, 2017. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=caD%5C_DwAAQBAJ