

Perancangan Ulang Buku Paket Pelajaran Bahasa Sunda Sekolah Dasar Kelas 1 untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Sunda

Ervina Ulinnuha¹ dan Moh Isa Pramana Koesoemadinata²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom,
Jl. Telekomunikasi 1, Terusan Buah Batu Bandung 40257 Indonesia

¹ervinaulinnuha@student.telkomuniversity.ac.id, ²dronacarya@yahoo.co.id

Abstrak: Penutur Bahasa Sunda telah mengalami penurunan di Jawa Barat. Untuk mengatasi hal tersebut, Pemerintah Provinsi Jawa Barat menetapkan pelajaran Bahasa Sunda sebagai pelajaran muatan lokal di Jawa Barat. Namun, minat siswa dalam mempelajari Bahasa Sunda masih rendah. Hal ini disebabkan karena buku yang masih dianggap tidak menarik dan metode penyampaian materi yang kurang optimal. Salah satu penerbit buku pelajaran berpendapat bahwa pada umumnya buku pelajaran tersebut masih didesain seadanya. Dalam penelitian ini, dilakukan perancangan ulang buku paket pelajaran Bahasa Sunda untuk siswa SD kelas 1 dengan menggunakan hasil wawancara dengan pengajar mata pelajaran Bahasa Sunda, analisis dengan membandingkan beberapa buku pelajaran, dan kuesioner untuk memahami buku pelajaran yang diinginkan oleh anak sebagai pertimbangan desain. Berlandaskan pada teori desain, perancangan ulang buku pelajaran Bahasa Sunda Sekolah Dasar kelas 1 dilakukan untuk memperoleh hasil perancangan buku pelajaran yang mudah dibaca dengan tata letak elemen grafis yang dinamis serta gambar dengan gaya kartun sehingga penyampaian materi dapat dibuat lebih menyenangkan untuk anak sekolah dasar.

Kata kunci: buku pelajaran SD, bahasa sunda, perancangan ulang

Abstract: *Sundanese Language speakers nowadays were decreasing. To overcome this condition, Governor of West Java has set Sundanese Language as a mandatory local subject in West Java. However, students' interest in learning Sundanese Language is still low as the text-books are considered unappealing, furthermore, they are delivered in boring teaching methods. One of the textbook publishers argued that most of existing books in the market are still designed with no or low effort. In this research, we redesign Sundanese Language textbooks by interviewing Sundanese Language teachers, analyzing several other textbooks, and distributing questionnaire to understand what kinds of textbooks that the students want as the design consideration for the new ones. Based on design theory, this redesign of Sundanese Language textbook for the first grader of elementary school is created to have a new textbook version that is easier to read with dynamic graphic layout and with cartoon-style illustration so that the delivery of the material can be more attractive for elementary school students.*

Keywords: *Elementary School Textbook, Sundanese Language, Redesign*

PENDAHULUAN

Bahasa Sunda adalah salah satu bahasa daerah yang ada di Jawa Barat yang saat ini mengalami penurunan penutur. Penurunan penutur Bahasa Sunda ini terjadi salah satunya dikarenakan oleh anak-anak muda yang tidak bisa bahkan tidak mengerti berbahasa Sunda, menurut Uu Rukmana, pemimpin majalah *Manglé* (Sukirman, 2019). Untuk mengatasi hal tersebut, Dinas Pendidikan Kota Bandung dengan dasar hukum Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 14 Tahun 2014 tentang Pelestarian Aksara dan Bahasa Daerah menetapkan mata pelajaran Bahasa Sunda sebagai mata pelajaran muatan lokal. Namun, minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Sunda cukup rendah (Pasundanekspres, 2019).

Salah satu penyebab rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Sunda adalah minat baca buku yang rendah. Namun, minat baca buku yang rendah ini bukan berasal dari sifat malas anak-anak namun lebih disebabkan karena buku dianggap tidak menarik oleh anak-anak karena ditulis dengan metode ceramah yang dapat merusak imajinasi anak (Damarjati, 2019). Salah satu penerbit buku Bahasa Sunda di Kota Bandung juga berpendapat bahwa buku pelajaran Bahasa Sunda masih belum didesain dengan baik. Hal ini terlihat pada halaman sampul, pemilihan gaya ilustrasi, dan penggunaan warna serta huruf yang masih dikerjakan seadanya. Selain itu tidak ada evaluasi terhadap buku pelajaran yang telah beredar. Padahal, media pengajaran yang diperuntukkan untuk digunakan oleh banyak guru dan siswa lebih baik untuk dievaluasi oleh seluruh atau sebagian guru atau murid yang terlibat dalam proses pembelajaran (Chambers, 1997). Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat diikutsertakan dan menjadi pertimbangan dalam melakukan evaluasi buku pelajaran, yang dalam konteks ini adalah aspek desain buku.

Dalam penelitian ini, akan dibahas perancangan ulang untuk salah satu buku pelajaran Bahasa Sunda yang beredar di Kota Bandung berjudul “Rancagé

Diajar Basa Sunda". Buku tersebut dipilih karena buku "Rancagé Diajar Basa Sunda" merupakan buku pelajaran Bahasa Sunda yang telah ditetapkan sebagai Buku Teks Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah berdasarkan Surat Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat Nomor 425.2/25392-SET DISDIK dan telah beredar sejak tahun 2016. Buku ini akan dirancang kembali dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan anak, mulai dari gaya ilustrasi, penggunaan warna dan pemilihan jenis huruf dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar terutama pelajaran Bahasa Sunda. Selain itu, tulisan ini juga mengisi gap dalam penelitian mengenai desain dari tampilan buku pelajaran Bahasa Sunda yang sejauh penulis ketahui, belum pernah ada.

Media Berbasis Visual menurut Djamarah dan Zain adalah media berbasis visual yang hanya mengandalkan indra penglihatan (Nugrahani, 2007). Media berbasis visual, baik berupa gambar atau perumpamaan, memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa dalam menerima informasi yang diterima pada proses belajar mengajar. Selain itu, media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa karena dapat memberikan gambaran yang lebih jelas antara isi materi pelajaran dengan kondisi yang ada di dunia nyata. Bentuk-bentuk dari media visual dapat berupa gambar representatif, diagram, peta hubungan antar unsur dalam isi materi, dan grafik.

Dalam proses menerima pesan visual pada anak, perkembangan usia anak dan latar belakang yang dianut oleh anak tersebut merupakan dua variabel yang sangat berpengaruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak di bawah 12 tahun cenderung menafsirkan pesan visual secara bagian demi bagian daripada menafsirkan keseluruhan adegan dan melaporkan kesimpulan tentang makna keseluruhan gambarnya.

Apabila dalam suatu media visual terdapat berbagai lambang abstrak atau rangkaian gambar seri yang saling berkaitan satu sama lain yang tidak secara jelas dipahami siswa, maka proses komunikasi edukatif akan gagal (Nana & Rivai, 2002). Oleh karena itu, media visual hendaknya mengembangkan daya imajinasi atau citra anak didik. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur visual dalam media pembelajaran (Nana & Rivai, 2002).

Salah satu media berbasis visual adalah buku ajar. Buku ajar merupakan jenis buku yang digunakan dalam aktivitas belajar mengajar yang telah disusun berdasarkan suatu rencana pembelajaran (Arifin & Kusrianto, 2009). Buku ajar juga berarti buku yang disusun untuk kepentingan proses pembelajaran berdasarkan suatu rencana pembelajaran tertentu yang bersumber dari hasil penelitian atau hasil dari sebuah pemikiran yang dirumuskan menjadi sebuah bahan pembelajaran. Buku yang bersifat personal dapat membuat anak lebih fokus sehingga tepat digunakan untuk media pembelajaran (Pertiwi, et al., 2016). Ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi agar buku dapat disebut sebagai buku ajar, yaitu sederhana, menggunakan bahasa baku, kontekstual, memiliki peta pikiran, dan memiliki penampilan yang menarik (Priyanto, 2012).

Dalam proses pembuatan desain buku ajar, terdapat beberapa elemen desain yang mempengaruhi, yaitu ilustrasi, tipografi, dan tata letak elemen grafis (*Layout*). Menurut Supriyono (2010), ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang bertujuan untuk menjelaskan teks sekaligus menciptakan daya tarik (Supriyono, 2010). Keberadaan ilustrasi dalam media pembelajaran visual dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca. Namun, ilustrasi yang kurang berkualitas dapat merusak desain dan menghancurkan imaji. Ilustrasi yang menarik perhatian pembaca umumnya komunikatif, informatif, dan mudah dipahami, menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca, merupakan ide baru dan orisinal, punya

daya paku yang kuat, dan kualitasnya memadai baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan (Supriyono, 2010).

Supriyono (2010) menjelaskan bahwa tipografi mulanya adalah salah satu ilmu dalam desain grafis yang mempelajari tentang cara memilih dan mengelola huruf. Namun, tipografi berkembang menjadi disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf serta cara memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu. Cara terbaik untuk memilih huruf adalah dengan mempertimbangkan apakah jenis huruf tersebut mudah dibaca dari jarak baca yang diperkirakan sebelumnya. Karena seunik apa pun suatu huruf, apabila sulit dibaca maka huruf tersebut bukan merupakan huruf yang baik. Terdapat dua jenis tipografi yang umum digunakan dalam buku ajar, yaitu tipografi *serif* yang memiliki ciri khas garis-garis kecil yang disebut *counter-stroke* pada ujung hampir semua huruf yang posisinya berdiri horizontal dan tipografi *sans-serif* yang tidak memiliki *serif* atau kait di ujung.

Elemen desain terakhir yang mempengaruhi proses pembuatan desain buku ajar adalah tata letak elemen grafis (*layout*) atau cara penyusunan suatu hal. Kesederhanaan dalam tata letak elemen grafis merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan dalam membuat media pembelajaran visual. Pada media pembelajaran visual, Supriyono (2010) juga memaparkan bahwa siswa harus dipusatkan pada gagasan pokok atau inti pelajaran dengan cara mengurangi hiasan yang berlebihan. Hal-hal yang harus diperhatikan di dalam pengaturan tata letak elemen grafis adalah keseimbangan (*balance*), kesatuan, *sequence*, dan *emphasis*.

METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan data dan hasil penelitian yang tepat, dilakukan pengumpulan data dengan cara mengkaji teori yang sudah ada, observasi pada

objek desain, wawancara dengan desainer buku, pihak penerbit, pengajar mata pelajaran Bahasa Sunda, dan Kepala Sekolah serta Koordinator Guru Pelajaran Bahasa Sunda, serta pembagian kuesioner dengan bimbingan yang diisi oleh siswa-siswi kelas 1 Sekolah Dasar. Data desain buku sejenis yang telah diperoleh dianalisis dengan metode analisis matriks perbandingan dan diaudit. Kedua data tersebut dikombinasikan dan dilakukan penarikan kesimpulan untuk menghasilkan hasil perancangan yang sesuai.

Khalayak Sasaran

Dalam penelitian ini, dapat diidentifikasi bahwa sasaran utama dalam perancangan ulang ini adalah anak berusia 7-10 tahun dari keluarga berkemampuan ekonomi menengah-kebawah, merupakan anak generasi *alpha*, dan berdomisili di Bandung, Jawa Barat. Sedangkan sasaran sekunder dari perancangan ulang buku adalah pihak penerbit PT. Dunia Pustaka Jaya yang berpusat di Kota Bandung. Anak-anak tipe ini menghabiskan waktu dalam sehari dengan kegiatan sekolah, memiliki minat bermain yang tinggi, dan suka bertualang serta bereksplorasi.

Wawancara dan Kuesioner

Proses pengumpulan data survei kuesioner dalam penelitian ini dilakukan dengan mengunjungi siswa-siswi Sekolah Dasar kelas 1 di dua sekolah yaitu SD Plus Al-Aitaam dan SD Negeri Sukabirus yang keduanya berlokasi di wilayah Kabupaten Bandung. Sedangkan untuk wawancara, terdapat empat narasumber yang diwawancarai, yaitu: perwakilan pihak penerbit (PT. Dunia Pustaka Jaya), Kepala Sekolah SD Plus Al-Aitaam, serta guru koordinator kelas 1 dan guru pengajar Bahasa Sunda SD Plus Al-Aitaam.

Berdasarkan hasil wawancara dan survei kuesioner yang telah diperoleh, anak-anak mengaku bahwa pelajaran Bahasa Sunda merupakan bahasa yang

mudah dan mereka menyukainya. Namun, mereka hanya terkadang saja berbicara menggunakan Bahasa Sunda. Saat dilakukan survei, anak yang menjawab “sulit” pada pertanyaan “Apakah pelajaran Bahasa Sunda itu sulit?” mayoritas merupakan anak dari keluarga perantauan yang berasal dari luar wilayah Jawa Barat sehingga mereka tidak mahir berkomunikasi menggunakan Bahasa Sunda.

Walaupun mayoritas anak mengaku menyukai pelajaran Bahasa Sunda dan menganggapnya mudah, hasil wawancara kepada kepala sekolah, pengajar Bahasa Sunda, maupun koordinator pelajaran mengungkapkan bahwa anak-anak tidak tertarik pada pelajaran Bahasa Sunda dan cenderung tidak semangat saat pelajaran Bahasa Sunda. Hal ini dapat dibuktikan dengan rata-rata nilai Bahasa Sunda yang lebih rendah ketimbang mata pelajaran Bahasa Inggris maupun Bahasa Indonesia.

Menurut koordinator pengajar kelas 1 SD Plus Al-Aitaam, salah satu penyebabnya adalah buku yang kurang menyenangkan ketika dibaca, seperti buku yang tidak berwarna serta gambar yang tidak representatif dan tidak dianggap “lucu” sehingga guru harus mencari referensi lain dari internet saat mengajar.

Guru pengajar mata pelajaran Bahasa Sunda juga menyatakan bahwa terdapat masalah ketika melakukan pengajaran yaitu siswa-siswi yang kurang antusias ketika diajar pelajaran Bahasa Sunda dan terdapatnya perbedaan bahasa yang telah dipahami dengan apa yang tertulis di buku ajar. Walaupun begitu, buku ajar tidak mempengaruhi nilai yang diperoleh oleh anak, karena cara mengajar guru adalah faktor utama yang memiliki dampak signifikan pada pemahaman materi pada anak.

Dari hasil survei dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga permasalahan utama yang dapat diatasi dengan perancangan ulang buku pelajaran Bahasa Sunda kelas 1. Pertama, permasalahan anak yang kurang tertarik dengan pelajaran Bahasa Sunda dikarenakan buku yang kurang menarik. Permasalahan dapat diselesaikan dengan mengubah desain buku dengan ilustrasi

dan gambar dengan pengayaan yang disukai oleh anak. Kedua, permasalahan perbedaan pemahaman Bahasa Sunda yang dipahami anak dengan yang tertulis di dalam buku. Permasalahan ini dapat diatasi dengan memperbanyak ilustrasi yang menggambarkan tentang materi ajar yang ada pada buku pelajaran sehingga dapat membantu anak dalam memahami materi yang sedang diajarkan. Terakhir, permasalahan ilustrasi buku yang kurang representatif. Permasalahan ini dapat diatasi dengan memasukkan ilustrasi yang lebih representatif pada buku pelajaran yang telah dilakukan perancangan ulang desainnya.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil Analisis Matrix Perbandingan

Adapun penulis telah melakukan analisis matrix perbandingan kepada beberapa sampel buku pelajaran Bahasa lain yang dianggap ideal sebagai referensi, juga pada beberapa sampel buku pelajaran sejenis untuk perbandingan.

Tabel 1. Matriks Perbandingan Desain Sampul Buku Pelajaran Bahasa Lain

Judul Buku	<i>Chinese Paradise – The fun way to learn chinese</i>	<i>Let's Learn English Grade 2</i>	<i>Bahasa Malaysia tahun 1 Sekolah Kebangsaan Buku Teks</i>
Sampul Buku			
Jenis Sampul	<i>Softcover</i>	<i>Softcover</i>	<i>Softcover</i>
Metode Jilid	<i>Perfect Binding</i>	<i>Perfect Binding</i>	<i>Perfect binding</i>
Analisis Visual	Sampul bergambar 3 anak laki-laki dan perempuan yang bermain, berdandan sebagai badut dan penyihir.	Halaman sampul dengan ilustrasi 5 anak laki-laki dan perempuan yang sedang menengok dibalik	Halaman sampul berupa ilustrasi 1 halaman penuh menggambarkan seorang anak laki-laki yang sedang

	Pada bagian atas buku terdapat judul buku berbahasa Inggris dengan ukuran teks yang besar dengan sub-judul dengan ukuran teks yang lebih kecil. Di bagian bawah terdapat nama penerbit.	pohon. Di belakang terdapat gambar sekolah. Di bagian atas terdapat judul buku dan kelas. Terdapat nama penerbit. Sampul buku ini terlihat lebih bersih karena gambar ilustrasi yang lebih kecil dan dengan elemen yang lebih sedikit.	jongkok dan mengintip dibalik semak-semak. Sampul tidak banyak memakai elemen grafis bentuk dasar. Di bagian atas terdapat judul buku dengan ukuran <i>font</i> besar dan sub-judul dengan ukuran yang lebih kecil. Terdapat kelas dan logo penerbit pada bagian bawah buku.
Ilustrasi	Menggunakan gambar dengan pengayaan kartun yang dibuat secara digital bertekstur.	Pengayaan yang digunakan pada halaman sampul merupakan ilustrasi kartun.	Ilustrasi berupa gambar kolase anak laki-laki dengan pengayaan kartun yang dikombinasikan dengan foto origami bebek.
Tipografi	Tipografi menggunakan huruf abjad bergaya <i>serif</i> dan <i>hanzi</i> .	Judul menggunakan dua tipografi huruf <i>sans-serif</i> . Kata "Let's Learn" menggunakan teks gaya non-formal yang playful.	Judul menggunakan 2 font <i>sans-serif</i> yang berbeda.
Warna	Menggunakan warna-warna pastel untuk memunculkan rasa tradisional.	Warna yang digunakan merupakan warna-warna <i>tint</i> yang bernuansa dingin.	Teknik pewarnaan hanya menggunakan warna dasar yang dikombinasikan dengan gradasi
Layout	Menggunakan <i>layout</i> rata tengah, menyeimbangkan komposisi antara kanan dan kiri	Menggunakan <i>layout</i> rata tengah, menyeimbangkan komposisi antara kanan dan kiri	Menggunakan <i>layout</i> rata tengah, menyeimbangkan komposisi antara kanan dan kiri
Kesimpulan	Merupakan sampul buku yang sangat baik. Walaupun secara ilustrasi kurang menunjukkan identitas Tiongkok, namun didesain sangat baik sehingga tampak menarik dan tidak terasa monoton. Warna ilustrasi, font, dan elemen grafisnya saling mendukung satu sama lain.	Merupakan sampul buku yang cukup. Desain masih belum cukup menarik. <i>Sequence</i> hanya terdapat pada judul buku saja. Sampul buku ini menggabungkan dua font dengan gaya yang berbeda, hal ini yang membuat desain buku kurang baik.	Merupakan sampul buku yang cukup baik. Menggunakan kolase pada halaman sampul gambar merupakan hal yang unik terutama pada buku pelajaran. Penggunaan warna yang harmonis dan mendukung dan font yang tidak berlebihan

Tabel 2. Matriks Perbandingan Desain Isi Buku Pelajaran Bahasa Lain

Jumlah Halaman Buku	40 halaman	125 halaman	140 halaman
Jenis Kertas	-	-	-

Keunikan	Isi buku banyak menggunakan gambar dan ilustrasi baik berupa ilustrasi binatang maupun ilustrasi menggunakan karakter.	Buku ini memiliki <i>layout</i> yang unik dengan meminimalkan jarak ruang kosong (<i>white-space</i>). Selain itu banyak kegiatan menggunting dan menempel dan hal yang menarik lainnya merupakan pertanyaan yang dibawakan secara menarik.	Buku ini memiliki tata letak selayaknya buku majalah anak dengan <i>layout</i> yang sangat dinamis. Karena minimnya tulisan, maka pada tiap halaman, terdapat panduan untuk guru dalam menyampaikan materi.
Ilustrasi	Bergaya ilustrasi kartun 2 dimensi dengan pewarnaan sederhana yang banyak memunculkan tekstur sehingga tampak seperti dibuat secara manual. Di buku ini penjelasannya berupa dialog sebuah karakter yang sedang melakukan kegiatan yang sedang ia lakukan. Hal ini merupakan implementasi komik pada buku pembelajaran.	Ilustrasi cukup untuk mendukung proses pembelajaran. Gaya ilustrasi yang digunakan merupakan <i>doodle</i> kartun sederhana dengan pewarnaan sederhana. Buku ini juga mengimplementasikan dialog antar karakter sebagai penjelasan materi. Mayoritas Gambar yang digunakan merupakan hasil dari unduhan internet.	Ilustrasi kartun dengan pewarnaan yang detail. Jumlah ilustrasi yang banyak dan memenuhi halaman dan meminimalkan teks bacaan. Terdapat banyak penjelasan yang dibawakan dengan karakter yang saling berdialog.
Tipografi	Campuran <i>hanzi</i> dan huruf kapital. Huruf kapital yang digunakan merupakan sans-serif berukuran 12 untuk isi penjelasan dan ukuran 18 untuk sub-judul.	Sans-serif dan <i>Comic Sans</i> yang berukuran 14 untuk isi dan judul kegiatan. Untuk judul bab menggunakan huruf <i>sans-serif</i> berukuran 36.	<i>Sans-serif</i> berukuran 14 untuk isi dan judul. Tulisan judul ditebalkan sebagai pembeda.
Warna	Warna yang digunakan pada isi buku merupakan warna <i>tint</i> , sehingga memunculkan kesan pastel yang lembut.	Warna yang digunakan merupakan warna <i>tint</i> . Pada satu halaman terdapat 2-3 warna yang berbeda.	Warna yang digunakan merupakan warna dasar dan warna <i>tint</i> . Beberapa huruf menggunakan warna kontras seperti biru murni dan ungu murni untuk memberikan penekanan.
Layout	Memiliki beberapa pola. pada 1 halaman terdapat 2 ilustrasi yang memenuhi halaman dan pada 1 halaman dibagi menjadi 3 gambar.	Merupakan penataan yang seimbang, proporsi antara kanan dan kiri.	Menggunakan tata letak yang seimbang dan rata kanan kiri. Pola yang digunakan mayoritas berupa gambar yang memenuhi halaman kemudian ada penjelasan singkat di bawahnya.
Sistem Grafis	Tidak menggunakan ilustrasi seperti pada buku di	Sistem grafis yang digunakan juga tidak	Hanya berupa gambar bebek yang digambarkan

	Indonesia. Sistem grafis hanya berupa gabungan dari bentuk dasar yang sederhana. Hal ini untuk mengimbangi halaman sudah dipenuhi dengan ilustrasi sehingga anak tidak terganggu dengan gambar yang tidak penting.	menggunakan ilustrasi. Sistem grafis yang digunakan juga menggunakan gabungan dari bentuk dasar. Hal ini untuk mengimbangi halaman sudah dipenuhi dengan ilustrasi sehingga anak tidak terganggu dengan gambar yang tidak penting.	sedang melakukan aktivitas seperti menulis, bernyanyi, membaca dan berbicara. Sistem grafis lainnya berbentuk lingkaran untuk nomor halaman dan bentuk gabungan lingkaran dan persegi.
Kesimpulan	Merupakan buku yang sangat unik. Buku ini memaksimalkan ilustrasi dan meminimalkan tulisan. Walaupun banyak menggunakan ilustrasi, namun tidak ada gambar yang terbuang sia-sia atau hanya sebagai hiasan saja. Memiliki alur baca yang baik Buku ini juga sangat interaktif karena mengajak anak untuk melakukan kegiatan seperti membaca, menulis, mendengar serta berhitung	Merupakan buku yang kurang baik. Secara desain, banyak ilustrasi yang seolah-olah “asal tempel” tanpa diolah terlebih dahulu dan tata letak yang berantakan. Walaupun begitu memiliki alur baca yang baik. Namun buku ini memiliki pembawaan yang ringan seperti mengganti “Quiz” menjadi “Riddle” dan kegiatan yang lebih interaktif.	Buku ini memiliki desain yang sangat bagus. Buku ditata sangat baik, dengan ilustrasi penuh warna serta kegiatan yang sangat interaktif seperti berhitung, menyanyi serta menyimak. Ukuran huruf yang digunakan merupakan ukuran yang sangat pas. Buku ini juga mengajarkan untuk bersosialisasi terutama hal yang harus diketahui anak untuk menjaga diri sendiri.

Tabel 3. Matriks Analisis Perbandingan Desain Sampul Buku Pelajaran Bahasa Sunda Yang Sudah Ada

Sampul Buku			
Judul Buku	Pamekar Diajar Basa Sunda: Pikeun Murid SD/MI Kelas 1	Pangrumat Basa Sunda: Pikeun Murid SD/MI Kelas 1	Mida Dami: Pangajaran Basa Sunda Pikeun Murid SD/MI Kelas 1
Jenis Sampul	Soft Cover	Soft Cover	Soft Cover
Metode Jilid	Perfect Binding	Perfect Binding	Perfect Binding

Analisis Visual	<p>Terdapat sekelompok anak laki-laki dan perempuan berseragam lengkap, seragam merah putih untuk murid sekolah dasar di dalam ruangan yang penuh dengan tempelan pada dinding belakangnya. Anak-anak Nampak tertawa-tawa sambil berdorong-dorongan seolah-olah sedang berebut sesuatu. Diatasnya terdapat judul buku dengan ukuran yang besar berwarna biru dan subjudul dengan ukuran yang lebih kecil berwarna hitam. Dibawahnya. Pada bagian paling atas buku terdapat logo penerbit dengan ukuran yang besar dan kelas di bagian paling bawah buku Secara keseluruhan buku ini sangat kaku dan terasa sangat formal.</p>	<p>Terdapat gambar 5 yang terdiri dari anak laki-laki dan perempuan yang sedang bermain Bersama. Di atasnya, terdapat Judul buku berwarna hijau dengan ukuran teks besar dan sub-judul dengan ukuran teks yang lebih kecil di atas elemen grafis berwarna oranye. Kemudian, di atasnya terdapat penulis buku dan tahun ajaran buku. Lalu, mata diarahkan kepada bagian paling bawah buku yang berisi nama penerbit dan kelas. Secara keseluruhan halaman sampul buku ini memunculkan kesan menyenangkan dan tidak kaku.</p>	<p>Pada halaman sampul terdapat Judul buku dengan ukuran huruf yang besar, tebal dengan efek timbul berwarna oranye dan sub-judul di bawahnya. Terdapat ilustrasi 2 orang anak laki-laki dan perempuan berseragam merah putih yang sedang berjalan di jalan desa. Di bagian bawah buku terdapat kelas dan tahun kurikulum ajar. Sedangkan nama penerbit dan nama penulis terdapat pada bagian atas buku. Secara keseluruhan halaman sampul buku ini memunculkan kesan formal namun tidak terlalu kaku.</p>
Ilustrasi	<p>Menggunakan foto anak-anak yang berbentuk lingkaran yang sedang terawatawa dan sling berdorong. Foto yang digunakan tanpa filter tertentu, tidak tampak ada perubahan dalam foto.</p>	<p>Penggambaran 5 anak yang bermain dengan riang dengan latar belakang siluet pohon sederhana. Gaya yang digunakan merupakan kartun yang dibuat secara digital. Teknik ilustrasi yang menyerupai gambar 3 dimensi tanpa garis tepi.</p>	<p>Bergaya kartun sederhana yang menggambarkan 2 orang anak laki-laki dan perempuan yang berjalan menggunakan seragam lengkap. Tampak pemandangan gunung dan rumah. Dikombinasikan dengan motif batik transparan di atasnya.</p>
Tipografi	<p>Menggunakan sanserif-arial.</p>	<p>Menggunakan <i>serif</i>.</p>	<p>Menggunakan <i>sans-serif</i> yang berkesan sangat <i>playful</i>.</p>
Warna	<p>Menggunakan warna merah untuk elemen utama dengan efek 3d dan warna biru untuk elemen tambahan.</p>	<p>Memakai perpaduan warna oranye hijau, warna komplementer panas untuk elemen grafisnya. Ilustrasi menggunakan warna dengan</p>	<p>Ilustrasi dengan pewarnaan warna dasar dengan <i>shading</i> halus. Motif batik berwarna keunguan dan foto langit berwarna biru.</p>

		nuansa putih (<i>tint</i>) sehingga tampak padu jika disandingkan dengan warna elemen grafis.	
Layout	<i>center</i> / rata tengah	<i>center</i> / rata tengah	<i>center</i> / rata tengah
Penampilan Identitas Buku	Identitas yang menonjol pada sampul halaman ini adalah formalitas. Hal ini tampak karena foto anak-anak menggunakan seragam lengkap didukung dengan penggunaan teks yang bersifat kaku dan formal.	Identitas yang menonjol pada sampul halaman ini merupakan identitas anak-anak. Hal ini terlihat karena sampul menunjukkan kesan menyenangkan. Tidak ada unsur budaya yang diangkat pada halaman sampul buku.	Halaman sampul buku menunjukkan kesan buku pelajaran untuk anak Sekolah Dasar.
Kesimpulan	Secara anatomi, buku ini tidak memiliki nama pengarang. Halaman judul terasa sepi dikarenakan minimnya ilustrasi dan elemen grafis yang digunakan. Buku sudah menggambarkan buku pelajaran, namun masih belum menggambarkan isi pembahasan buku.	Secara keseluruhan sampul sangat Baik. Desain mempertimbangkan ketertarikan anak dengan menggunakan ilustrasi kartun. Pemilihan warna yang harmoni dan <i>sequence</i> yang jelas. Sampul ini juga memiliki anatomi yang lengkap	Secara keseluruhan, sampul Buku ini cukup. Memiliki anatomi yang lengkap dan cukup menggambarkan isi buku.

Tabel 4. Matriks Analisis Perbandingan Desain Isi Buku Pelajaran Bahasa Sunda Yang Sudah Ada

Judul Buku	Pamekar Sunda: SD/MI Kelas 1	Diajar Pikeun Murid	Basa Murid	Pangrumat Sunda: SD/MI Kelas 1	Basa Murid	Mida Pangajaran Sunda Pikeun SD/MI Kelas 1	Dami: Basa Murid
Jumlah Halaman	140 halaman			83 halaman		100 halaman	
Jenis Kertas	HVS 70 gram			HVS 60 gram		HVS 50 gram	
Keunikan	Desain : memiliki alur baca yang jelas, <i>full-color</i>			Memiliki tata letak elemen grafis yang lebih rapi, lebih nyaman untuk dibaca dalam waktu yang lebih lama. Penambahan karakter wayang di samping penomoran halaman.		Desain menggunakan siluet Gedung Sate pada penomoran halaman.	

Ilustrasi	Gabungan gambar ilustrasi dan foto. Gambar ilustrasi menggunakan peng gayaan kartun sederhana dengan karakter anak-anak	Campuran dari foto dan gambar. Ilustrasi buku ini menggunakan peng gayaan kartun sketsa sederhana dengan karakter anak-anak.	Ilustrasi dengan peng gayaan realis pada sebagian besar buku dan beberapa kartun sebagai ilustrasi bacaan cerita dengan karakter anak-anak.
Tipografi	<i>Sans-serif</i> dengan ukuran 14 untuk teks isi dan ukuran 24 untuk judul tiap bab.	<i>Sans-serif</i> dengan ukuran 14 untuk teks isi dan ukuran 18 untuk judul tiap bab.	<i>Serif</i> dengan ukuran teks 14 untuk isi. Dan ukuran 22 untuk sub-judul.
Warna	Isi buku <i>full-color</i> . Dengan elemen grafis berwarna merah. Background putih dengan teks berwarna hitam, sedangkan teks yang ditebalkan berwarna merah.	Isi buku menggunakan 3 buku, yaitu hitam untuk teks, warna merah untuk <i>highlighter</i> dan sistem grafis dan putih untuk latar belakang	Isi buku monokrom, hitam dan putih. hitam sebagai teks, putih sebagai latar belakang. sistem grafisnya menggunakan penggabungan bentuk dasar dan perpaduan warna kroma.
Layout	Teks dirancang seimbang rata kiri. <i>Layout</i> banyak menyisakan ruang kosong (<i>white space</i>). Banyak tulisan dalam satu halaman yang tertata secara teratur.	Tata letak sangat rapi, mempertimbangkan jarak teks dengan ruang kosong (<i>white-space</i>) pada satu halaman dengan baik. Sehingga mata tidak lelah ketika membaca. Beberapa halaman dibagi 2 kolom untuk mengurangi jumlah kertas.	Tata letak teks yang memenuhi halaman. Peletakan teks kurang mempertimbangkan jarak kertas untuk penjilidan. Sehingga, buku harus ditekan untuk membuka lebih luas. Peletakan gambar monoton, mayoritas rata kiri.
Sistem Grafis	Berupa ilustrasi. Sistem grafis terdapat pada 3 bagian: pinggir buku (berupa ilustrasi semut yang transparan), nomor halaman dan subtema pembelajaran (bergambar siput dan jamur), dan gambar paus yang digunakan setiap ganti tema pembelajaran.	Gabungan dari garis yang digabungkan dengan gambar ilustrasi sederhana. Tiap halaman dan tiap awal bab diberi gambar wayang sebagai sistem grafis.	Gabungan dari beberapa bentuk dasar. Pada sistem grafis penomoran halaman terdapat siluet Gedung Sate.
Kesimpulan	Buku Pamaekar Diajar Basa Sunda memiliki desain yang cukup. Ilustrasi, layout, pemilihan font dan warna masih dapat dimaksimalkan	Buku Pangrumat Basa Sunda memiliki desain yang bagus. <i>Layout</i> yang sangat rapi sehingga enak untuk	Desain buku kurang baik. Tampak teks kurang tertata dengan baik. Banyak gambar resolusi kecil sehingga

untuk menunjang halaman <i>full-color</i> . Buku ini banyak menggunakan ilustrasi yang bersifat dekoratif.	dibaca. Penempatan gambar yang baik, sehingga tidak membuat pembaca kebingungan. Warna elemen grafis yang digunakan membuat halaman terasa lebih terang.	pecah. Ukuran gambar dan teks juga terlalu besar sehingga terasa memenuhi halaman. Hal ini menyebabkan buku Mida Dami memiliki halaman yang paling banyak dibandingkan buku lainnya.
--	--	--

Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil analisis di atas, dalam perancangan ulang Buku Pelajaran Bahasa Sunda ini, terdapat tiga ide besar perancangan buku yang akan ditekankan yaitu “menyenangkan”, “identitas visual Budaya Sunda”, dan “harga yang tidak berubah”. Hal ini bisa didapat dengan penyampaian materi yang dibawakan seperti buku cerita anak, serta memasukkan identitas sunda dalam buku.

Dalam perancangan ulang ini, penulis ingin mendekatkan buku pelajaran dengan anak. Oleh karena itu, buku didesain ulang dengan memilih anak sebagai pertimbangan utamanya. Dengan rancangan ulang buku yang baru ini, diharapkan anak-anak akan mau untuk membaca buku pelajaran atas kemauannya sendiri dan tidak perlu menunggu pelajaran berlangsung untuk membuka buku.

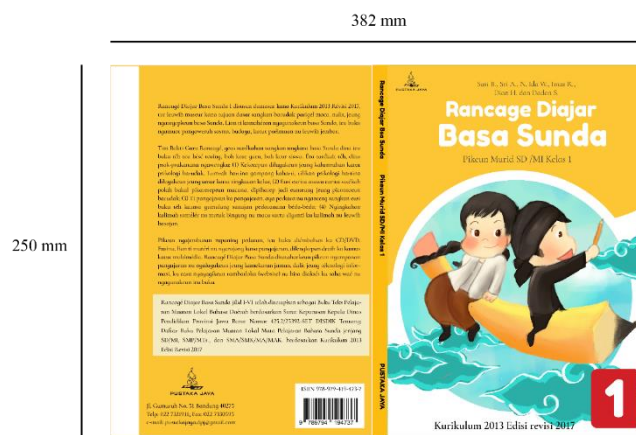
Pendekatan perancangan buku pelajaran yang baru terinspirasi dari perancangan buku cerita anak, dimana penataan elemen teks dan gambar yang lebih dinamis dan lebih naratif. Pada perancangan buku ini gambar tidak hanya berfungsi sebagai penghias, namun sebagai elemen yang memiliki peran sebagai penyampaian isi buku.

Buku ini nantinya akan memunculkan beberapa karakter anak dan karakter wayang golek bernama “Cepot” yang sebelumnya belum ada pada buku yang telah beredar. Kesan menyenangkan dimunculkan pada karakter dalam buku yang saling berdialog dan berinteraksi dengan riang dalam bentuk ilustrasi, komik atau monolog. Beberapa penyampaian materi dibawa oleh karakter yang bercerita

langsung kepada pembaca (anak-anak) sehingga penyampaian pelajaran terasa lebih interaktif dengan anak.

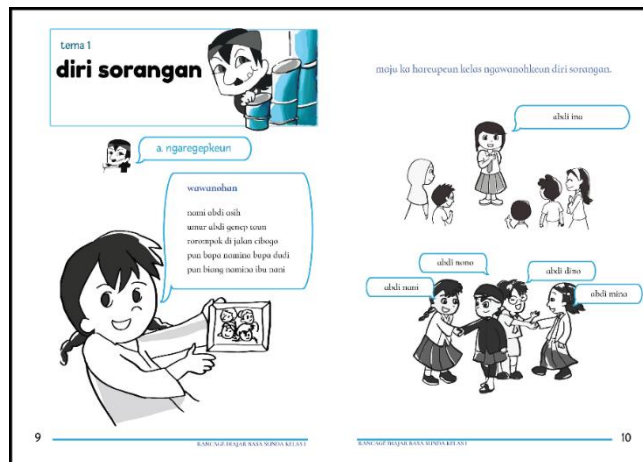
Hasil Perancangan

Hasil perancangan akhir buku berisi 83 halaman berukuran B5 (176mm x 250mm) dengan halaman sampul berwarna dan dengan halaman isi menggunakan tiga warna (hitam, putih, dan biru).

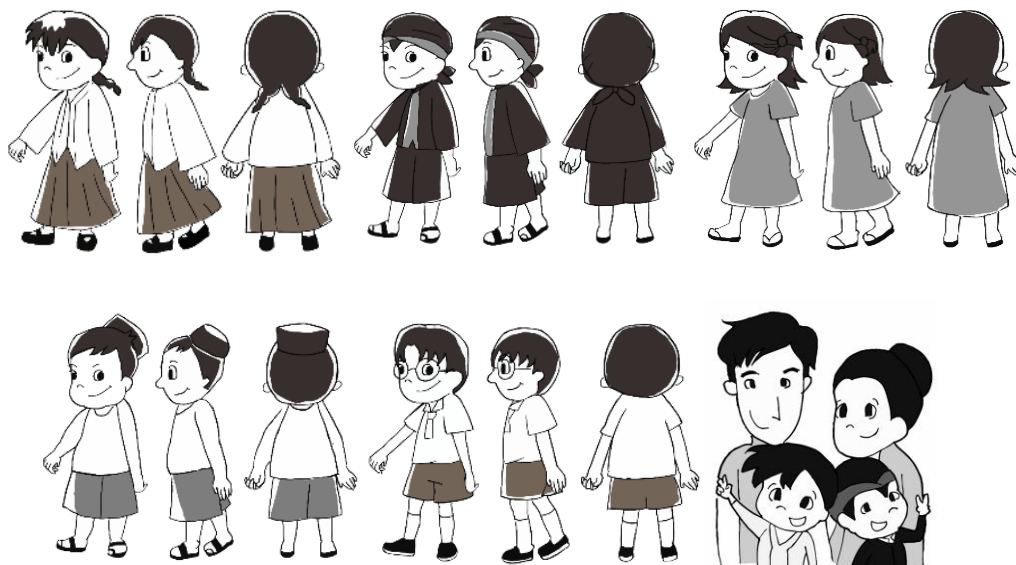


Gambar 1. Perancangan Sampul Buku
(Sumber:ilustrasi oleh Ulinnuha, 2019)

Sampul buku pada gambar menggunakan dua pilihan warna utama yaitu warna merah dan kuning bernuansa lembut. Warna ini dapat memunculkan suasana menyenangkan dan ceria sehingga menumbuhkan kesan pembelajaran yang menyenangkan. Halaman sampul ini mengandung ilustrasi seorang anak laki-laki dan perempuan berbaju adat sunda terbang tinggi dan menjelajah menggunakan pensil. Ilustrasi ini berusaha untuk memunculkan imajinasi anak-anak. Pada halaman sampul juga ditambahkan motif awan yang dibuat dengan bentuk dasar motif batik “Mega Mendung” yang berasal dari Cirebon.



Gambar 2. Hasil Perancangan Buku
(Sumber: ilustrasi oleh Ulinnuha, 2019)



Gambar 3. Hasil Perancangan Karakter
(Sumber: ilustrasi oleh Ulinnuha, 2019)

Pengayaan yang digunakan untuk menggambarkan karakter adalah pengayaan kartun. Terdapat beberapa karakter yang akan dimunculkan yaitu Asih, Galih, Dino, Mina, Danu, guru, dan orang tua serta menambahkan karakter pewayangan golek "Cepot". Karakter tersebut saling berinteraksi dalam buku dan

untuk sebagai ilustrasi dan komik serta monolog dalam pembawaan materi sehingga terjadi perubahan dalam penyampaian materi. Dengan metode komik dan monolog ini, penyampaian materi dapat dibuat menjadi lebih naratif dan dinamis. Khusus karakter “Cepot”, karakter tersebut juga digunakan sebagai sistem grafis yang menggambarkan aktivitas kegiatan pembelajaran yang sedang dibahas. Karakter “Cepot” adalah karakter yang ingin diperkenalkan kepada anak-anak karena merupakan karakter ikonik wayang golek sehingga besar kemungkinan anak-anak pernah melihat walaupun hanya sekilas.



Gambar 4. Hasil Perancangan Karakter Cepot

(Sumber: ilustrasi oleh Ulinuha, 2019)

Font yang digunakan dalam buku ini adalah “Fredoka One” yang dibuat oleh Milena Brando untuk judul buku, “Fresca” yang dibuat oleh “Fontstage” untuk sub judul, “Cormorant Infant” buatan Cristian Thalmann untuk isi buku, dan “Raleway Dots” buatan beberapa desainer untuk soal menebalkan huruf. *Font* tersebut dipilih karena memiliki bentuk yang khas dan mudah dibaca sehingga memperkecil kemungkinan tertukarnya bentuk-bentuk huruf saat dibaca, khususnya ketika dibaca oleh anak-anak (siswa-siswi Sekolah Dasar Kelas 1).



Gambar 4. Berbagai Tipografi yang Digunakan

(Sumber: www.fonts.com)

KESIMPULAN

Hasil perancangan buku “Rancagé Diajar Basa Sunda” dibuat dengan mempertimbangkan berbagai faktor baik dari pihak penerbit, pengajar, dan anak sebagai subyek utamanya. Dengan menggabungkan elemen budaya yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi menyenangkan dan sesuai untuk dibaca oleh anak.

Perancangan ulang buku pelajaran Bahasa Sunda “Rancagé Diajar Basa Sunda” kelas 1 Sekolah Dasar ini merupakan langkah sederhana untuk membantu melestarikan Bahasa Sunda serta sebagai salah satu upaya untuk mendukung pemerintah dalam pelestarian Bahasa Sunda. Dengan adanya hasil perancangan ulang buku ini, diharapkan akan ada perubahan dalam Dunia Pendidikan Indonesia.

Dalam proses perancangan ini, penulis telah melakukan beberapa hal yang diperlukan, antara lain: pertama, mempertimbangkan keinginan anak dalam

proses perancangan buku pelajaran untuk siswa-siswi Sekolah Dasar. Kedua, isi buku dibuat agar lebih mengikuti perkembangan zaman dan perubahan keinginan anak sehingga buku tidak terkesan membosankan atau dianggap “jelek” oleh anak. Ketiga, perancangan buku memunculkan beragam karakter yang terus muncul di dalam buku. Keempat, memunculkan sistem grafis dengan karakter wayang golek bernama “Cepot”. Kelima, mengefektifkan desain buku sehingga dapat mengurangi jumlah halaman yang dicetak. Dan yang terakhir adalah mengubah penyampaian materi pelajaran dengan dialog maupun monolog oleh karakter.

Untuk penelitian selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penyebab penurunan minat belajar Bahasa Sunda terutama untuk pelajar dan anak-anak, sehingga diharapkan dapat ditemukan cara yang lebih efektif untuk meningkatkan minat pelajar dan anak-anak dalam mempelajari Bahasa Sunda. Penelitian selanjutnya hendaknya juga meneliti tentang hubungan desain buku dan teknik mengajar oleh pengajar dengan minat belajar Bahasa Sunda pada anak, mengingat faktor lain yang mempengaruhi tingkat pemahaman siswa (khususnya anak) selain desain buku adalah faktor cara mengajar oleh pengajar di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada: Bapak Apipudin dan tim Penerbit PT. Dunia Pustaka Jaya; Bapak Awaluddin Ritonga, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SD Plus Al-Aitaam beserta dewan guru SD Plus Al-Aitaam; Bapak/ibu Kepala Sekolah beserta Dewan Guru SDN Sukabirus atas segala informasi, bantuan dan kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. & Kusrianto, A., 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar & Referensi*. Jakarta: Grasindo.
- Chambers, 1997. Seeking Consensus in Course Book Evaluation. *ELT Journal*, 51(1).
- Damarjati, D., 2019. *Benarkah Minat Baca Orang Indonesia Serendah Ini?*. [Online]
Available at: <https://news.detik.com/berita/d-4371993/benarkah-minat-baca-orang-indonesia-serendah-ini>
- Nana, S. & Rivai, A., 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nugrahani, R., 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, No. 1*, pp. 35-44.
- Pasundanekspres, 2019. *Rendah, Minat Siswa terhadap Bahasa Daerah*. [Online]
Available at: <https://pasundanekspres.co/2019/02/rendah-minat-siswa-terhadap-bahasa-daerah/>
- Pertiwi, G. E., Putra, I. D. A. D. & Soewardikoen, D. W., 2016. Komik Edukasi Jajanan Sehat. *Demandia*, 1(1), pp. 82-95.
- Priyanto, S. H., 2012. *Kriteria Baku Buku Ajar*. s.l.:Universitas Kristen Satya Wacana.
- Sukirman, E., 2019. *Mangle, Majalah Berbahasa Sunda Bertahan di Tengah Gempuran Zaman*. [Online]
Available at: <https://www.pikiran-rakyat.com/bandung-raya/pr-01323782/mangle-majalah-berbahasa-sunda-bertahan-di-tengah-gempuran-zaman>
[Diakses Rabu Februari 2020].

Supriyono, R., 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.