

Perancangan Buku Cerita Bergambar Berwarna Untuk Anak Tk Studi Kasus Di Tk Harapan Masa

Hardiyanti Prihatiningrum
Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini membuat banyak anak-anak memilih untuk bermain dengan gadget mereka. Hal ini membuat mereka terkadang malas untuk membaca buku. Namun hal itu dapat disiasati dengan buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar sendiri memiliki beberapa kelebihan selain gambar yang menarik perhatian anak-anak. Seperti cerita yang mudah dipahami, mengandung makna atau kisah pembelajaran hidup, meningkatkan imajinasi, dan dengan adanya gambar pada buku cerita akan memberikan gambaran imajinasi dan fantasi pada anak-anak. Oleh karena itu anak-anak di sarankan untuk gemar membaca buku.

Buku cerita bergambar memiliki banyak macam variasi pada tema ceritanya, seperti tentang persahabatan atau kisah fabel lainnya. Dan bagi anak yang kurang suka dengan buku, dapat dimulai dengan buku cerita bergambar ini. Bisa di mulai dengan melihat gambar yang ada, kemudian baru belajar membaca isi dari cerita buku tersebut. Di TK HARAPAN MASA sendiri kegiatan membaca buku masih kurang dilakukan. Kebanyakan guru membacakan kemudian murid menirukan. Hal ini masih dianggap kurang efisien karena tidak semua anak akan memperhatikan. Dengan diadakannya kegiatan membaca buku, diharapkan anak-anak TK HARAPAN MASA dapat lebih lancar membaca buku

Dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan penulis adalah dengan menggunakan metode penelitian wawancara, survey, studi pustaka. Untuk pembuatannya menggunakan program CorelDRAW X7, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS5 dan Manga Studio 5. Adanya buku cerita bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan daya minat anak-anak dalam membaca buku.

Kata Kunci : Buku Cerita Bergambar, CorelDRAW X7, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS5, Manga Studio 5.0

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini membuat banyak anak-anak memilih untuk bermain dengan *gadget* mereka. Hal ini membuat mereka terkadang malas untuk membaca buku, tetapi masih banyak anak-anak yang enggan membaca buku. Materi bacaan yang sulit dipahami oleh anak-anak yang tidak sebanding dengan kemampuan mereka. Ketidaklancaran membaca ini akan membuat anak-anak akan terhambat dalam perkembangan sensor motorik halus anak. Bentuk-bentuk

ketidaklancaran membaca tersebut, antara lain adalah membaca secara lambat, menghilangkan kata dari teks, menambah kata pada teks, dan tidak memahami isi teks serta kesulitan berkomunikasi yang terjadi pada anak. Ketidaklancaran membaca akan berdampak pada kegagalan anak dalam menguasai area akademik lainnya dan kegagalan tersebut akan semakin parah seiring dengan naiknya jenjang kelas anak yang bersangkutan. Namun hal itu dapat disiasati dengan buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar

sendiri memiliki beberapa kelebihan selain gambar yang menarik perhatian anak-anak. Seperti cerita yang mudah dipahami, mengandung makna atau kisah pembelajaran hidup, meningkatkan imajinasi, dan dengan adanya gambar pada buku cerita akan memberikan gambaran imajinasi dan fantasi pada anak-anak. Oleh karena itu anak-anak di sarankan untuk gemar membaca buku.

Buku cerita adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dan gambar. Kedua elemen ini dipadukan untuk menghasilkan sebuah cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku cerita tersebut dimaksudkan untuk mendorong ke arah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga mempengaruhi minat anak untuk membacanya. Buku cerita bergambar memiliki banyak macam variasi pada tema ceritanya, seperti tentang persahabatan, cerita rakyat, komik, dogeng, atau kisah fabel lainnya. Dan bagi anak yang kurang suka dengan buku, dapat dimulai dengan buku cerita bergambar ini. Bisa di mulai dengan melihat gambar yang ada, kemudian baru belajar membaca isi dari cerita buku tersebut.

Di kegiatan membaca buku masih kurang dilakukan. Kebanyakan guru membacakan dan kemudian murid menirukan. Hal ini masih dianggap kurang efisien karena tidak semua anak akan memperhatikan. Anak-anak nantinya akan bersikap pasif di dalam kelas yang akan membuat mereka kurang memberikan apresiasi saat kegiatan kelas, serta kurang mampu mengembangkan imajinasi dan mengemukakan ide atau pendapatnya. Di TK HARAPAN MASA banyak anak yang sudah pandai membaca walau dalam prosesnya masih yang mengeja.

Hanya saja mereka malas untuk membaca buku jika tidak diminta oleh gurunya. Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat buku cerita bergambar berwarna agar minat anak-anak dalam membaca buku semakin tinggi dan agar anak-anak lebih gemar membaca buku.

Bentuk dari buku tersebut akan berupa komik anak untuk setiap lembarnya akan berisi 2 kolom sampai 5 kolom saja untuk setiap halaman. Hal ini dimaksudkan agar anak mudah memahami cerita pada komik ini dan juga agar mudah memahami alur membacanya karena pada komik remaja atau dewasa memiliki alur baca yang sulit dipahami oleh anak dengan banyaknya kolom atau *frame* pada setiap halamannya. Dalam mengumpulkan data, metode yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan metode penelitian wawancara, survei, studi pustaka. Untuk pembuatannya menggunakan program CorelDRAW X7, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS5 dan Manga Studio 5. Adanya buku cerita bergambar ini diharapkan dapat meningkatkan daya minat anak-anak dalam membaca buku di TK HARAPAN MASA. Juga agar anak lebih aktif lagi dalam belajar, terutama dalam gemar membaca buku. Hal ini sesuai dengan anjuran pemerintah agar anak-anak lebih rajin membaca.

1.1. PERUMUSAN MASALAH

Pokok masalah yang akan dibahas melalui penelitian ini adalah Perancangan Buku Cerita Bergambar Berwarna Untuk Anak TK Studi Kasus Di TK HARAPAN MASA Ungaran yaitu

1. Bagaimana cara merancang buku cerita bergambar yang dapat menarik perhatian anak-anak TK HARAPAN MASA?

2. Bagaimana cara agar anak-anak menjadi gemar dan mau berlatih membaca buku?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti memiliki beberapa tujuan diantaranya sebagai berikut :

1. Meningkatkan minat membaca anak-anak di TK HARAPAN MASA.
2. Mempersiapkan anak agar dapat lancar membaca ketika memasuki sekolah dasar.
3. Menumbuhkan kembali sikap gemar membaca pada anak-anak.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Membaca

Membaca merupakan sebuah proses yang kompleks, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks.(M. Fauzil Adhim;2015)

2.2. Buku Cerita Bergambar

Buku Cerita Bergambar adalah karya literatur yang mengkombinasikan antara aspek visual dan verbal dalam kesatuan komposisi. (Ren;2016)

Cerita bergambar merupakan sebuah karangan yang menceritakan pengalaman, penderitaan atau pengalaman seseorang, kejadian yang baik atau buruk dan yang sungguh-sungguh terjadi atau hanya rekaan belaka dengan disertai gambar, yang berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita untuk membantu memahami sebuah cerita. (Gunawan;2016)

2.3. Minat Baca

Minat baca merupakan aktivitas yang dilakukan dengan ketekunan serta penunjang yang paling penting untuk mendorong rasa ingin tahu seseorang terhadap suatu bacaan untuk mengetahui informasi yang awalnya tidak diketahui menjadi tahu. Apabila tidak ada minat baca maka apa yang didapatkan oleh seseorang mengenai sesuatu hal, tidak akan diketahui secara baik dan utuh. (Meliyawati;2016)

2.4. Manga

Manga adalah sebutan komik dalam bahasa Jepang. *Manga* adalah komoditas yang tidak diketahui, sebuah bentuk seni yang eksotis, yang hanya bisa dinikmati oleh beberapa kalangan saja. Istilah *manga* muncul pada abad ke 18 yang diterjemahkan sebagai gambar aneh atau sketsa spontan. Kata *manga* sendiri diambil dari literatur Cina yaitu *manhua* dalam bahasa Mandarin. Rakuten Kitazawalah yang pertama kali mempopulerkan kata *manga* dalam pengertian modern. Ada *manga* yang khusus ditujukan untuk anak-anak yang disebut *kodomo*. (Senseno;2016)

3. METODE PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini penulis menggunakan prosedur pengembangan R&D (*Research and Development*), R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. (Sugiono;2011) Terdapat 9 tahapan pada R&D yaitu:

1. *Research and Information Collection* (Studi Pendahuluan)

Pada langkah tahap awal ini adalah melakukan studi kasus di TK HARAPAN MASA untuk mengamati kegiatan apa saja yang dilakukan anak-anak disana. Penulis melakukan kuesioner sebagai bahan penelitian seberapa minatnya keinginan anak-anak TK HARAPAN MASA dalam kegiatan membaca buku berupa memilih dua gambar contoh kegiatan baik dan buruk dengan cara mewarnai salah satu gambar tersebut. Penulis juga tak lupa untuk mengunjungi perpustakaan kota untuk mengumpulkan bahan atau materi untuk referensi buku cerita bergambar.

2. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini ketiga yang dilakukan meliputi mengenali, mengidentifikasi, mencari solusi dari masalah yang telah diamati selama studi kasus berlangsung. Juga merancang skenario dari cerita buku yang akan dibuat.

3. *Develop Primary Form of Product* (Pengembangan Desain)

Dalam tahap ini adalah membuat desain buku mulai dari ilustrasi gambar cerita, gambar karakter, desain *cover*, dan penulisan naskah cerita.

4. *Preliminari Field* (Uji Desain Buku Cerita Bergambar)

Pada tahap ini dilakukan uji coba desain buku cerita bergambar. Proses kegiatan ini untuk menilai apakah rancangan produk telah sesuai untuk anak-anak TK HARAPAN MASA atau tidak.

Uji coba desain ini masih belum berdasarkan fakta lapangan.

Pada tahap ini dapat dilakukan diskusi dengan menghadirkan beberapa pakar atau guru TK yang berpengalaman untuk menilai buku cerita ini.

5. *Main Product Revision* (Revisi Buku Cerita Bergambar)

Setelah uji coba desain diujikan melalui diskusi pakar atau guru TK, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain cerita buku tersebut.

6. *Main Field Testing* (Uji Buku Cerita Bergambar)

Desain media pembelajaran yang telah direvisi dapat langsung diuji coba. Pengujian dapat dilakukan dengan melakukan perbandingan antara buku cerita bergambar dengan mainan atau *gadget* kepada anak-anak untuk melihat seberapa minatnya mereka dalam membaca buku cerita.

7. *Operational Product Revision* (Revisi Uji Buku Cerita Bergambar)

Jika hasil uji tidak sesuai maka pada tahap ini dilakukan perbaikan pada buku cerita bergambar itu sendiri. Pengujian pada buku cerita bergambar tersebut akan menunjukkan seberapa minatnya anak-anak yang mana ternyata yang lebih baik dari perbandingan tersebut. Dan jika perbedaan tersebut dapat menunjukkan bahwa

anak-anak sangat antusias dengan buku cerita bergambar tersebut anak-anak masih memiliki minat membaca, dan jika anak-anak lebih memilih mainan atau *gadget* maka perlu adanya revisi.

8. *Operational Field Testing* (Uji Kelayakan)

Dalam operasinya buku cerita bergambar tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaiki lebih lanjut. Dan pada tahap ini akan dilakukan uji coba kelayakan apakah sudah sesuai atau belum untuk bisa diterapkan.

9. *Final Product Revision* (Revisi Terakhir Buku Cerita Bergambar)

Pada tahap ini dilakukan revisi terakhir dari buku cerita bergambar. Pada revisi ini telah diperoleh buku cerita bergambar yang tingkat efektivitasnya bisa di pertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan ini mempunyai nilai generalisasi yang diandalkan. Penyempurnaan didasarkan atas masukan atau hasil uji kelayakan dalam skala luas.

10. *Implementation* (Penerapan)

Setelah revisi terakhir terhadap buku cerita bergambar tersebut, maka selanjutnya buku cerita bergambar tersebut dapat diterapkan dalam kondisi nyata.

3.2. Prosedur Pengembangan

4. Tahap 1

Melakukan kuisisioner kepada anak-anak TK HARAPAN MASA tentang

minat baca anak dan mengukur kemampuan baca anak. Melakukan interview dan wawancara kepada guru tentang cerita yang paling disukai oleh anak-anak TK HARAPAN MASA.

5. Tahap 2

Membuat naskah cerita, tokoh dan penggambaran cerita atau sketsa kasar secara manual menggunakan pensil dan kertas.

6. Tahap 3

Mengaplikasikan sketsa kasar manual pada program CorelDRAW, MangaStudio, Adobe Photoshop dan Illustrator dalam bentuk digital dan dicetak dalam bentuk buku.

7. Tahap 4

Uji coba buku cerita bergambar yang telah dicetak dengan melakukan pengujian kepada guru mengenai buku cerita bergambar layak atau tidak untuk dibaca anak-anak TK .

8. Tahap 5

Melakukan revisi pada buku cerita bergambar yang mengalami kekurangan atau kesalahan saat pengujian.

9. Tahap 6

Melakukan uji coba lagi pada guru dan pada anak-anak hingga buku tersebut layak untuk dibaca oleh anak-anak TK HARAPAN MASA.

4. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini berupa buku cerita bergambar berwarna berbentuk komik anak untuk setiap halamannya akan berisi 1-6 *frame* yang berjumlah 9 cerita yang berbeda. Menceritakan tentang persahabatan para hewan lucu.

Program yang digunakan untuk membuat buku komik ini adalah Manga Studio untuk membuat karakter, pohon, bentuk tumbuhan. CorelDRAW untuk membuat komik, dialog, dan *finishing*. Adobe Illustrator dan Photoshop untuk membuat efek yang diperlukan.

4.1. Hasil Pengembangan

1. Pembuatan Naskah (Cerita 9)

Hal pertama dalam membuat buku cerita bergambar adalah membuat naskah cerita terlebih dahulu

- a) Judul : Bermain
- b) Naskah

Hari ini Shinki pergi ke rumah Nana. Saat di depan pintu Shinki mengajak Nana untuk bermain.

Shinki : Nana...Nana...Ayo kita main (mengetuk pintu rumah Nana)

Nana : (membuka pintu) Shinki ada apa?

Shinki : Ayo kita main bersama

Nana : Baiklah ayo.

Nana dan Shinki masuk ke rumah Nana, mereka langsung pergi menuju ruang tengah tempat biasa mereka bermain. Merekapun asyik bermain sampai Shinki merusak mainan milik Nana. Melihat mainannya dirusak oleh Shinki, Nana menangis karena mainannya rusak dan Shinki meminta maaf.

Shinki : Maaf Na aku tidak sengaja merusaknya (mendekati Nana untuk meminta maaf)

Nana: Hiks..hiks..hiks... (menangis sambil mengusap air mata)

Shinki langsung pamit pulang kerumahnya. Shinki merasa

bersalah karena telah merusak mainan Nana. Shinki ingin mengganti mainan Nana. Shinki harus memecah celengan miliknya yang telah Shinki kumpulkan. Setelah menghitung uang celengan, Shinki langsung pergi ke toko mainan. Disana Shinki membeli mainan yang mirip dengan mainan Nana yang telah ia rusak. Setelah membeli mainan, Shinki langsung pergi kerumah Nana.

Shinki : Nana...Nana... (mengetuk pintu rumah Nana)

Nana : Ada apa Shinki (membuka pintu rumah setelah mendengar suara Shinki)

Shinki : Ini aku membeli mainan baru untuk mengganti mainanmu yang telah rusak (sambil menyerahkan mainan yang telah ia beli tadi)

Nana : Terima kasih Shinki (menerima mainan dari Shinki).

Mau bermain bersama Shinki?

Shinki : Ya

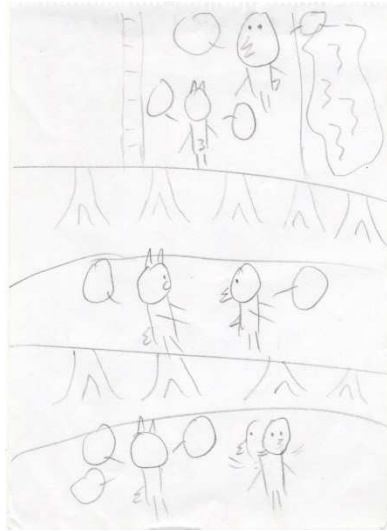
Shinki dan Nana bermain bersama dan kali ini Shinki bermain dengan hati-hati.

2. Pembuatan *Storyboard* (Cerita 8)

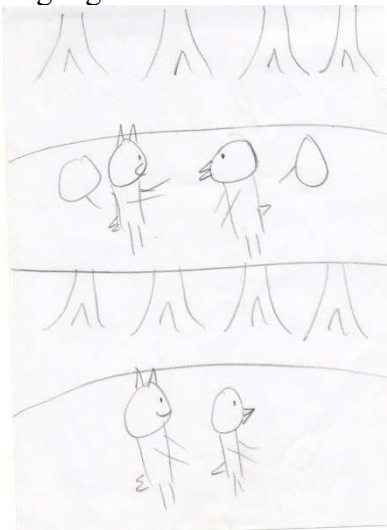
- a) Judul : Mengunjungi sahabat

b) *Storyboard*

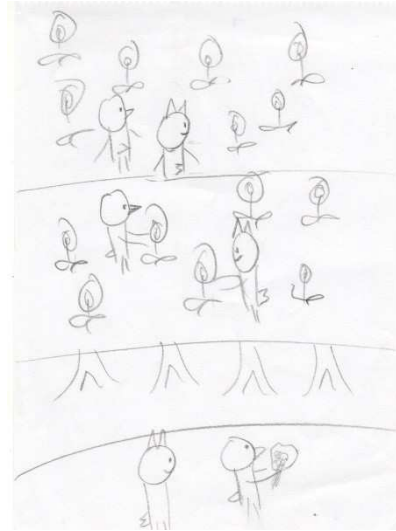
Setelah membuat naskah cerita kemudian dalam naskah itu dibuat menjadi gambar atau ilustrasi yang disebut dengan *storyboard*. Dan dibawah ini adalah contoh desain *storyboard* cerita 8



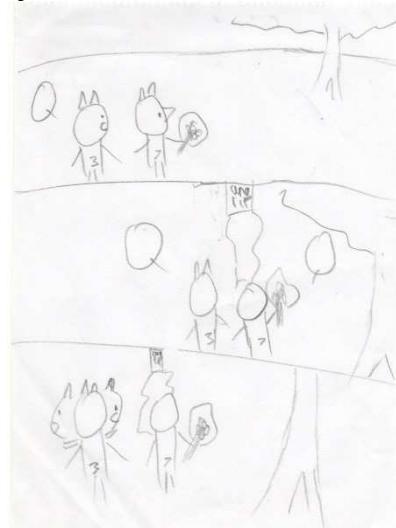
Gambar 4.1 *Storyboard 1*
Berisi 3 *frame*. *Frame* pertama menceritakan Joe (koala) bertemu Kori (bebek). *Frame* kedua dan ketiga menceritakan Joe yang bertanya pada Kori yang penasaran akan seseorang yang ingin di temui Kori.



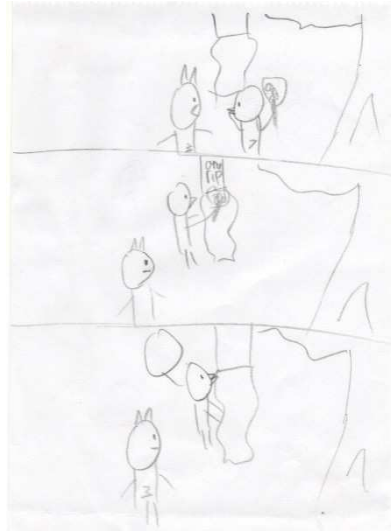
Gambar 4.2 *Storyboard 2*
Berisi 2 *frame*. *Frame* pertama menceritakan Kori yang ingin pergi ke padang bunga terlebih dahulu. *Frame* kedua menceritakan mereka sedang menuju padang bunga.



Gambar 4.3 *Storyboard 3*
Berisi 3 *frame*. *Frame* pertama dan kedua menceritakan mereka sampai di padang bunga kemudian mereka langsung memetik. *Frame* ketiga menceritakan setelah mereka memetik bunga mereka langsung pergi menuju tempat tujuan.

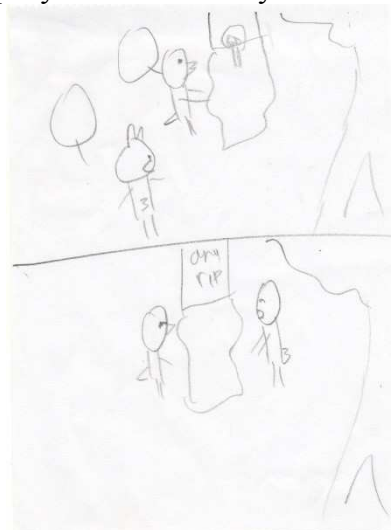


Gambar 4.4 *Storyboard 4*
Berisi 3 *frame*. *Frame* pertama menceritakan Joe dan Kori telah sampai di tempat tujuan. *Frame* kedua dan ketiga menceritakan Joe yang masih penasaran dengan seseorang yang ingin ditemui Kori.



Gambar 4.5 Storyboard 5

Berisi 3 frame. Frame pertama menceritakan ketika Kori yang menunjuk ke arah makam. Frame ke dua menceritakan jika Joe terkejut dengan apa yang telah ia ketahui. Frame ketiga Kori menceritakan sosok tersebut ketika hidup dan penyebab kematiannya.



Gambar 4.6 Storyboard 6

Berisi 2 frame. Frame pertama setelah mendengar kisah Ana, Joe mengungkapkan penyesalannya. Frame kedua menceritakan mereka sedang berdoa bersama untuk Ana.

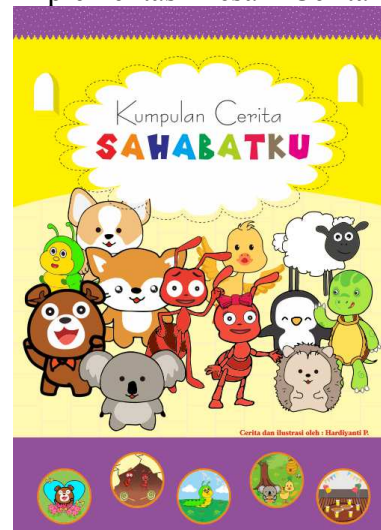


Gambar 4.7 Storyboard 7

Berisi 1 frame. Yang menceritakan mereka telah selesai mengunjungi makam Ana dan bergegas pulang.

4.2.

Implementasi Desain Cerita



Gambar 4.8 Cover Depan



Gambar 4.9 Cover Dalam

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Berkat limpahan karunia-karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku Komik Kumpulan Cerita Sahabatku. Dalam pengusunan Buku Komik Kumpulan Cerita Sahabatku, penulis telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan penulis. Namun sebagai manusia biasa, penulis tidak luput dari kekeliruan dan kekhilafan baik dari segi teknik penggambaran ilustrasi maupun penulisan cerita dan dialog.

Penulis menyadari tanpa arahan dari dosen pembimbing serta masukan-masukan dari berbagai pihak, tidak mungkin penulis bisa menyelesaikan Proyek Skripsi Buku Komik Kumpulan Cerita Sahabatku ini. Buku Komik Kumpulan Cerita Sahabatku ini dibuat sedemikian rupa semata-mata untuk membangkitkan kembali minat baca anak-anak dan melatih kemampuan lancar membaca anak TK. Buku Komik Kumpulan Cerita Sahabatku ini berisi 9 cerita yang berbeda-beda dengan mengambil tema tentang persahabatan. Buku ini juga dapat menjadi bacaan motivasi anak terutama dalam hal persahabatan. Untuk itu penulis hanya bisa menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat sehingga penulis dapat menyelesaikan Buku Komik Kumpulan Cerita Sahabatku.

Demikian semoga buku ini dapat bermanfaat bagi penulis, khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Ungaran, Juli 2018

Pengusun

02

Gambar 4.10 Kata Pengantar

**SAMBUTAN KEPALA SEKOLAH
TK HARAPAN MASA**

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT sehingga buku ini bisa terwujud.

Membaca buku adalah kegiatan yang penting terutama bagi anak-anak TK. Karena buku merupakan salah satu jendela ilmu dan informasi bagi anak-anak untuk menambah pengetahuan mereka. Untuk membaca dengan lancar, anak-anak dianjurkan untuk selalu membaca buku dengan rajin. Oleh karena itu, untuk memudahkan membaca anak-anak dapat memulai membaca buku komik ini.

Buku komik ini diharapkan dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan membaca anak-anak. Buku ini juga diharapkan dapat membunikan daya imajinasi anak dan dapat memahami pesan-pesan moral yang terkandung di dalam buku komik ini. Bagi para pengajar, buku ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi dan media pengajar untuk membantu anak-anak dalam melatih kemampuan membacanya. Sehingga nantinya, dari buku komik ini bisa meningkatkan minat membaca anak-anak lebih giat lagi.

Pesan untuk pengantar sekaligus penulisnya, untuk lebih berkreasi dalam menciptakan cerita yang berisi pesan dan ilmu lebih banyak lagi. Dan semoga buku karangannya dapat bermanfaat bagi anak-anak dan pembaca lainnya. Amin

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ungaran, Juni 2018

Mengetahui
Kepala TK HARAPAN MASA

Tatik Indriastutik, S.Pd., AUD

03

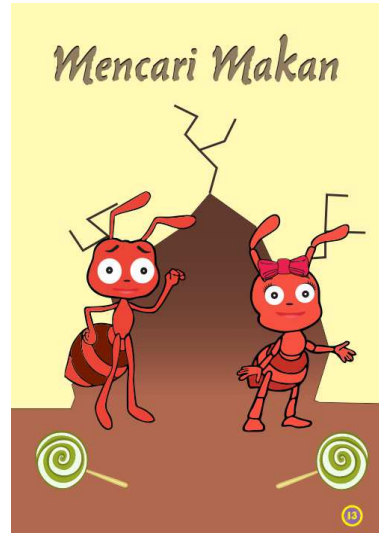
Gambar 4.11 Kata Sambutan



Gambar 4.12 Daftar Isi



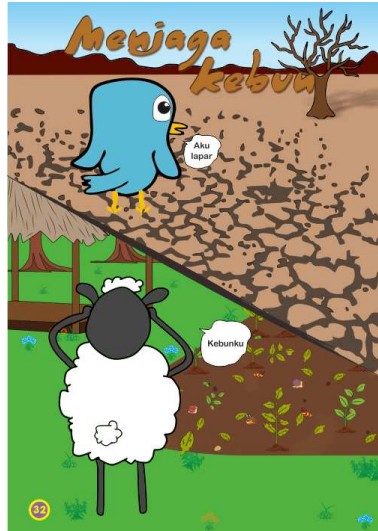
Gambar 4.13 Cerita 1



Gambar 4.14 Cerita 2



Gambar 4.15 Cerita 3



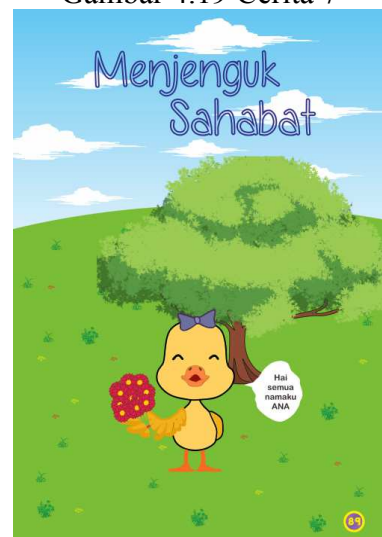
Gambar 4.16 Cerita 4



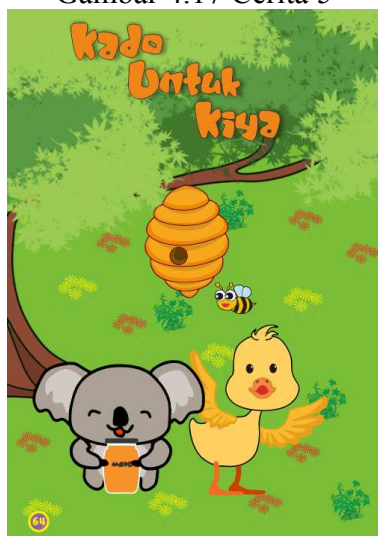
Gambar 4.19 Cerita 7



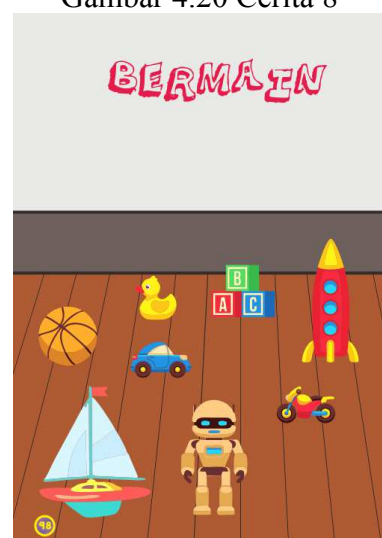
Gambar 4.17 Cerita 5



Gambar 4.20 Cerita 8



Gambar 4.18 Cerita 6



Gambar 4.21 Cerita 9

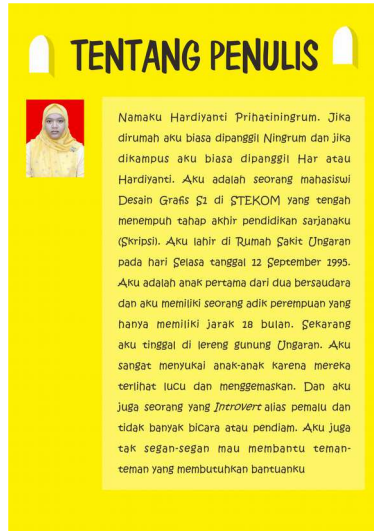
DAFTAR PUSTAKA

Chan Ho, Kwon. 2014. *Science Quiz: Tumbuhan dan Hewan Beracun Langka*. Jakarta:Elek Media Komputindo

Senseno. 2016. *Mastering Manga Be A Master Mangaka's*. Surabaya: Genta Group Production

www.vectorstock.com
www.freepik.com
www.wikipedia.com
www.etsy.com
www.smithmicro.com

Gambar 4.22 Daftar Pustaka



Gambar 4.23 Cover Belakang

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis, perancangan dan pembuatan buku cerita bergambar untuk anak TK yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Buku cerita bergambar ini disajikan dalam bentuk komik anak untuk setiap halamannya berisi 2-5 kolom. Buku komik ini memberikan berbagai macam karakter pada cerita dengan karakter yang mudah dipahami oleh anak-anak. Hal

ini dimaksudkan agar dapat lebih mudah untuk memahami isi cerita melalui gambar dan ekspresi para karakter.

2. Adanya buku cerita ini memberikan berbagai macam ekspresi karakter pada buku komik ini, maka dengan melihat gambar terlebih dahulu kegiatan membaca dapat dilakukan dan anak dapat termotivasi untuk membaca cerita serta anak-anak menjadi lebih gemar untuk membaca buku.
3. Dapat menambah koleksi buku komik di TK HARAPAN MASA agar anak-anak memiliki banyak pengetahuan dan memiliki banyak pilihan buku bagi anak untuk membaca.
4. Buku komik ini memberikan kosa kata yang lebih sederhana yang mudah dipahami anak-anak serta anak-anak mudah mengeja dan tidak menghilangkan atau menambah kata dalam membaca. Sehingga anak-anak terlatih dan terbiasa untuk lancar membaca.

5.2. Saran

Agar buku cerita bergambar ini dapat bermanfaat bagi semua pembacanya, maka penulis memberikan saran yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan untuk kedepannya buku ini dapat dikembangkan menjadi lebih banyak variasi tema maupaun genre untuk anak-anak.
2. Diharapkan dapat dibuat menjadi animasi pendek.
3. Diharapkan dapat diterbitkan untuk skala nasional tidak

hanya untuk anak-anak di TK HARAPAN MASA.

4. Diharapkan dapat dibuat diterjemahkan dalam beberapa bahasa.
5. Dapat bermanfaat lebih bagi guru dan murid.
6. Dapat menjadi acuan referensi untuk pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim, M. Fauzil, 2015; *“Membuat Anak Gila Membaca”*, Yogyakarta: Pro-U Media.
- Gunawan, Juanita, Drs. Hartono Karnadi, Luri Renaningtyas, 2016; *“Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Situ Bagendit Dari Jawa Barat Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 4-7 Tahun”*, Vol 01 No 08, Surabaya : Universitas Kristen Petra.
- Meliyawati, 2016; *“ Pemahaman Dasar Membaca ”*, Yogyakarta: Deepublish.
- Ren, We, 2016; *“ Perancangan Buku Cerita Bergambar Peristiwa Sejarah Gerbong Maut, Bondowoso Untuk Anak Usia 13-18 Tahun”*, Vol 1 No 8, Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Senseno, 2016; *“ Mastering Manga Be A Master Mangaka’s ”*, Surabaya: Genta Group Production.