

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbahasa Sunda Untuk Anak Pra Sekolah Di Kota Bandung

Ainniyah Al Fatimah Ramadhani¹, Bambang Melga²,

Nisa Eka Nastiti³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas
Telkom

Jl. Telkomunikasi No.1 Terusan Buah Batu, Bandung

Email : ainniyahar@telkomuniversity.ac.id¹, bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Bahasa adalah lambang atau identitas suatu kelompok masyarakat. Kebiasaan menggunakan bahasa Sunda di Kota Bandung mulai berkurang karena beberapa faktor seperti masyarakat yang heterogen sehingga memilih menggunakan bahasa Indonesia yang lebih umum dan mudah dipahami. Namun jika bahasa Sunda sering dikesampingkan akan terjadi pergeseran bahasa. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa harus mulai mengenal bahasa ibunya sebagai wujud menjaga identitas diri mereka sebagai orang Sunda. Pemerintah sudah menciptakan kegiatan yang mendukung anak-anak belajar bahasa Sunda dengan adanya kegiatan Rébo Nyunda (penggunaan bahasa Sunda tiap hari Rabu) namun hal tersebut belum terasa signifikan dampaknya. Dalam membantu proses perancangan karya akan dilakukan pengumpulan data melalui kegiatan observasi, wawancara, studi pustaka, analisis matriks, dan analisis SWOT. Teori desain komunikasi visual, ilustrasi, layout sebagai teori makro dan teori bahasa, bahasa sunda, perkembangan bahasa pada anak, dan buku interaktif adalah beberapa teori yang menjadi acuan dalam proses perancangan agar menghasilkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan audiensnya yaitu anak-anak prasekolah yang berumur 4-5 tahun. Media pembelajaran ini diharapkan dapat diminati oleh anak-anak prasekolah dan mendukung mereka untuk belajar bahasa Sunda secara aktif dan mandiri.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Interaktif, Anak Prasekolah, Bahasa Sunda, Kota Bandung

Abstract

Language is the symbol or identity of a society. The habit of using Sundanese in Bandung has begun to diminish due to several factors such as heterogeneous people so that they choose to use Indonesian that is more general and easy to understand. But if Sundanese is often ruled out there will be a shift in language. Children as the next generation of the nation must begin to recognize their mother language as a form of maintaining their identity as Sundanese people. The government has created activities that support children learning Sundanese with the Rébo Nyunda activity (using Sundanese every Wednesday), but the impact has not felt significant. In assisting the design process of the work, data collection will be done through observation, interviews, library research, matrix analysis, and SWOT analysis. Theory of visual communication design, illustration, layout as macro theory and theory of language, Sundanese language, language development in children, and interactive books are some of the theories that become a reference in the design process in order to produce interactive learning media that fits the needs of the audience, namely preschool children who are 4-5 years old. This learning media is expected to be of interest to preschoolers and support them to learn Sundanese actively and independently.

Keywords: Learning Media, Interactive Media, Preschoolers, Sundanese, Bandung City

PENDAHULUAN

Bahasa ialah sebuah alat untuk mengutarakan suatu pikiran atau perasaan yang disampaikan melalui lisan maupun tulisan. Jeans Aitchison (2017: 7) mengemukakan bahwa bahasa terbentuk atas kesepakatan isyarat suara dan ditandai oleh kreatifitas, penempatan, dan penyebaran budaya. Tiap kelompok masyarakat mempunyai konsep bahasa mereka sendiri yang telah ditentukan makna dari bahasa tersebut. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Kridalaksana (2017: 13) munculnya variasi bahasa dipengaruhi oleh faktor waktu, tempat, sosiolinguistik, situasi dan faktor medium pengungkapkannya.

Indonesia terkenal akan kekayaan budaya termasuk bahasanya. Sekitar 12% bahasa yang ada di dunia terdapat di Indonesia. Indonesia mempunyai 3 bahasa terbesar mendominasi bahasa di Indonesia yaitu ada bahasa Jawa, Sunda dan Melayu. Bahasa Sunda adalah bahasa ibu masyarakat Jawa Barat sebagai orang sunda. Bahasa Sunda memiliki tingkatan bahasa yang perlu dipahami oleh masyarakat pengguna bahasa sunda sebagai tatakrama terhadap lawan bicara.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Balai Bahasa Jawa Barat dan terdapat dalam buku Pergeseran Bahasa dalam Lingkungan Sunda-Sunda di Jawa Barat mengungkapkan tahun (2008-2009) menyimpulkan bahwa penggunaan bahasa sunda di lingkungan keluarga sunda dalam kehidupan sehari-hari hanya berkisar 43%. Dari Kota Bandung diambil sebanyak 105 responden yang hasilnya mengungkapkan bahwa dalam percakapan sehari-hari sebanyak 17 responden menggunakan Bahasa Indonesia, 71 responden menggunakan bahasa campur (Indonesia – Sunda), dan 17 responden menggunakan bahasa Sunda.

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa masyarakat di Kota Bandung yang menggunakan bahasa Sunda mulai berkurang. Alasan dipilihnya bahasa Indonesia karena faktor lingkungan yang heterogen, kemampuan bahasa Indonesia lebih baik, kedudukan bahasa Indonesia lebih penting dari bahasa Sunda, dan bahasa Indonesia lebih mudah karena tidak mengenal *undak-usuk* (tata bahasa). Alasan responden yang memilih menggunakan bahasa campur (Indonesia – Sunda karena kemampuan kurang terhadap bahasa Sunda, bahasa Sunda sulit dipelajari, kekhawatiran terhadap pemakaian undak usuk, pentingnya penguasaan dua bahasa, media berbahasa sunda masih kurang, dan faktor lingkungan cenderung menggunakan bahasa Sunda kasar.

Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa orang tua memilih menggunakan

bahasa Indonesia sebagai bahasa utama karena sifatnya lebih umum dan nasional, mudah dipahami, cepat dan komunikatif. Sikap orang tua yang menyatakan jarang membaca tulisan berbahasa Sunda (74,6%). Orang tua di Kota Bandung cenderung belum memahami *undak usuk* bahasa Sunda sehingga menghindari penggunaan bahasa Sunda kepada anak-anaknya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TK Growing Star, Kota Bandung menunjukkan bahwa anak-anak prasekolah di Kota Bandung hanya diajarkan dua bahasa saat berada di Taman Kanak Kanak yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Para Guru menjelaskan jika dalam kurikulum Pendidikan anak- anak prasekolah di Kota Bandung memang tidak ada pembelajaran bahasa Sunda. Anak-anak prasekolah yang mampu berbahasa Sunda hanya didukung oleh faktor orang tua dan lingkungan keluarga.

Bahasa Sunda mempunyai kedudukan yang penting sebagai bahasa daerah karena menunjukkan identitas masyarakat sunda di Kota Bandung. Jika penggunaan bahasa Sunda tidak diterapkan kepada anak sejak kecil maka mengakibatkan keberadaan bahasa Sunda menjadi asing sehingga menghilangnya kebiasaan menggunakan bahasa sunda di kalangan anak-anak prasekolah didukung tidak adanya media pembelajaran bahasa Sunda dan faktor orang tua yang cenderung memakai bahasa Indonesia. Jika hal ini terus terjadi bahasa Sunda akan mengalami pergeseran bahasa dengan bahasa Indonesia.

Brener B (2016:15) mengungkapkan bahwa anak-anak usia prasekolah mempunyai masa belajar yang paling potensial. Anak-anak prasekolah yang berusia 4-6 tahun sedang berada dalam masa emas karena melalui pendidikan prasekolah, anak dilatih keterampilan berpikir dan menyerap informasi sebanyak-banyaknya. Untuk itu, dirancang suatu media pembelajaran yang mendukung tumbuhnya kemampuan bahasa sunda pada anak prasekolah sehingga mereka mampu belajar berbahasa sunda yang baik, tepat dan sopan sesuai dengan aturan bahasanya. Media ini pun perlu dirancang menjadi interaktif agar anak-anak prasekolah mampu belajar bahasa sunda sambil bermain sehingga pembelajaran akan terasa menyenangkan dan diminati oleh anak-anak prasekolah. Dengan adanya media ini diharapkan mampu mengajak anak untuk mencintai bahasa sunda sehingga keberadaan bahasa sunda selalu dihargai dan dicintai anak-anak prasekolah di Kota Bandung.

LANDASAN TEORI

1. Desain Komunikasi Visual

Kata “Desain” merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Italia “*Designo*” yang berarti gambar. Sebagai kata kerja, “Desain” adalah suatu proses kreatif dalam menciptakan hal baru. Sedangkan sebagai kata benda, “Desain” merupakan hasil dari proses kreatif yang wujudnya berupa suatu karya, rencana, proposal, dll. Dalam proses perancangan sebuah desain tidak hanya memperhatikan aspek visual saja namun harus berdasarkan data, riset, konsep, kebutuhan, keinginan, target kosnumen, dan yang paling penting adalah fungsi dari desain itu sendiri.

Penyampaian pesan lewat visual sudah sejak dulu dilakukan. Terbukti dengan ditemukannya gambar-gambar pada dinding gua dan relief-relief candi. Desain Komunikasi Visual adalah desain yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dan informasi melalui suatu karya visual (yang terbaca oleh mata). Visual atau “*Videre*” dalam Bahasa Latin mempunyai arti melihat sedangkan komunikasi berasal dari Bahasa Inggris “*Communication*” atau Bahasa Latin “*Communio*” berarti kebersamaan. Komunikasi adalah proses menciptakan kesamaan pemikiran antara pengirim dan penerima pesan.

2. Ilustrasi

Di dalam KBBI, ilustrasi berarti gambar, desain, atau diagram untuk membantu isi bacaan pada buku. Definisi ilustrasi adalah sesuatu yang mampu menjelaskan suatu maksud dari sebuah teks yang berbentuk gambar baik dari hasil fotografi atau pun buatan tangan atau intinya segala bentuk yang dapat dilihat oleh manusia. Ilustrasi mampu membangun sebuah gaya atau karakter atau mendeskripsikan hal yang emosional (Fleishmen dalam Maharsi, 2016:3)

Wobowo dalam Maharsi (2016) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan gambar dwi matra yang fungsinya untuk menghidupkan, memperjelas juga menghias suatu tulisan dengan wujud foto, gambar, grafik dan diagram. Ilustrasi mempunyai fungsi menghidupkan artinya mampu menggali emosi dan perasaan pembaca (sedih, bahagia, kesal) saat membaca sebuah tulisan. Ilustrasi juga mampu memberi kesan estetis dengan mengarah pada “*enak*” untuk dilihat.

3. Tipografi

Dalam suatu karya desain, huruf atau “font” mempunyai nilai estetika tersendiri. Tipografi adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf, dimana huruf bukan dipandang sebagai suatu simbol melainkan sebagai bentuk desain. Adapun prinsip-prinsip tipografi yaitu

a. *Legibility*

Legalibility merupakan kualitas suatu huruf agar dapat terbaca dengan jelas.

b. *Clarity*

Clarity adalah kemampuan yang dimiliki oleh huruf-huruf sehingga dapat terbaca dan dipahami oleh pembaca. Unsur desain yang mempengaruhi *clarity* adalah pemilihan warna, jenis font, dll.

c. *Visibility*

Visibility adalah kemampuan huruf agar terbaca pada jarak tertentu sehingga penyampaian pesan dapat terbaca dengan baik.

d. *Readability*.

Readability adalah kemampuan menggunakan huruf dan dihubungkan dengan huruf lain agar dapat terbaca secara jelas. Dalam hal ini perlu memperhatikan jarak atau spasi untuk mencapai keseimbangan suatu desain.

4. Layout

Rustan (2009) mengemukakan bahwa layout adalah susunan elemen-elemen desain agar menjadi kesatuan utuh dan tampak artistic. Layout bertujuan menyajikan elemen-elemen desain menjadi komunikatif sehingga pesan dapat tersampaikan kepada pembaca. Untuk menyusun layout dapat menerapkan sistem *grid*. Sistem *grid* mampu memudahkan desainer dalam menciptakan komposisi visual. Komposisi yang menghasilkan kesan harmonis, dinamis dan estetis akan memuaskan mampu memuaskan mata dan menghasilkan keterbacaan informasi secara jelas.

5. Media Pembelajaran

Berdasarkan istilahnya kata media berawal dari kata medium yang memiliki arti perantara. Media berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara satu hal dengan yang lain. Hamzah (2017) menyebutkan media adalah segala bentuk yang berfungsi menyampaikan suatu pesan atau informasi. Menurut Miarso (2017) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang, menarik perhatian, pikiran, perasaan dan kemauan pelajar agar tercipta sebuah proses belajar yang terarah dan terkendali. Media pembelajaran dapat berbentuk buku, poster, spanduk, maupun alat-alat permainan edukatif lainnya.

6. Buku

Buku merupakan susunan yang terdiri atas lembaran berisi penjelasan tentang suatu materi dilengkapi dengan bahasa sederhana juga. Definisi buku menurut Ensiklopedia Indonesia (Gustini, 2015) segala sesuatu yang mencakup tulisan dan gambar baik ditulis atau dilukis diatas

segala lembaran papyrus, lontar, perkamen, dan kertas dalam segala bentuk; gulungan, dilubangi, dilihat, atau dijilid dengan kain, karton, kulit, dan kayu.

Buku berfungsi sebagai benda yang menampung informasi-informasi penting untuk kehidupan manusia. Buku sebagai media pembelajaran memiliki manfaat dalam mendukung proses belajar anak untuk memahami suatu materi pembelajaran dan mendukung anak belajar secara mandiri. Buku untuk anak sebaiknya dibuat interaktif, yaitu memungkinkan adanya hubungan atau interaksi dengan pengguna. Buku seperti ini lebih menekankan pada aspek gambar disbanding tulisan.

Berikut adalah beberapa macam buku interaktif, yaitu.

a. Buku *Pop-up*

Buku ini berisi lipatan yang jika dibuka akan menimbulkan kesan 3 Dimensi atau timbul. Kertas disusun sedemikian rupa sehingga gambar atau objek pada bagian kertas tampak timbul, bergerak, dan memiliki dimensi.

b. Buku *Lift a Flip*

Buku jenis ini digunakan dengan cara membuka dan menutup kertas untuk melihat sebuah gambar atau objek. Buku dapat memberikan “kejutan” untuk anak dan bermanfaat dalam perkembangan motoric anak.

c. Buku *Pull Tab*

Buku ini digunakan dengan cara menarik sebuah “tab” di tiap halaman buku. Jika “tab” ditarik maka akan muncul penjelasan mengenai gambar atau objek di atasnya.

d. Buku *Touch and Feel*

Jenis buku ini biasanya banyak digunakan oleh anak pra sekolah agar mereka mampu merasakan atau mengenal suatu tekstur dalam gambar.

e. Buku *Play a Sound*

Buku ini menghasilkan suara melalui tombol-tombol yang tersedia pada buku. Suara tersebut biasanya berupa nyanyian atau bunyi lainnya yang berkaitan dengan isi buku.

f. Buku Interaktif *Games*

Buku ini berisi permainan yang memancing aktivitas anak. Seperti menempelkan stiker di ruang kosong, mewarnai suatu objek atau gambar, atau mengajak anak menulis sebuah huruf / kata.

g. Buku *Augmented Reality*

Buku ini menggabungkan literasi dan teknologi. Terdapat sebuah *barcode* jika discan menggunakan *handphone* maka gambar atau objek buku tersebut “hidup” dan bergerak.

7. Bermain

Kegiatan yang bertujuan membuat anak merasa senang dan ceria disebut dengan bermain. Dengan bermain, seorang anak dapat merasa bahagia, ceria, bersemangat dan nyaman. Menurut Parten (2017) adalah segala kegiatan yang dilakukan agar anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengeksplor, berekspresi, berimajinasi, berkreasi dan belajar dengan menyenangkan. Bermain untuk anak harus meliputi unsur-unsur edukatif agar mampu menggali dan mengembangkan potensi belajar anak.

8. Bahasa

Bahasa adalah tanda/lambang/symbol bunyi yang berperan untuk berkomunikasi. Setiap simbol bunyi memiliki makna, konsep serta sistem aturan yang telah disepakati oleh para penciptanya. Bahasa merupakan hasil dari kreasi manusia yang akan selalu berkembang mengikuti zaman. Berdasarkan teori, bahasa adalah alat komunikasi yang membantu suatu individu mengutarakan isi pikiran, perasaan dan keinginannya kepada individu lain (Badudu, 1989 dalam Dhieni & Fridani, 2014:5)

Bahasa bersifat arbitier, artinya bahasa adalah suatu ucapan yang terdiri atas bunyi dan makna. Bromley (2014:5) mengemukakan bahwa bahasa dapat menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk visual maupun verbal. Visual artinya dapat ditulis, dibaca, dan dilihat. Sedangkan verbal berarti bahasa dapat didengar dan diucapkan. Adapun beberapa karakteristik bahasa, yaitu.

- A. **Sistematis**, artinya bahasa adalah beberapa simbol bunyi yang digabungkan secara teratur dan konsisten.
- B. **Arbitier**, artinya bahasa menghubungkan bunyi dengan visual, objek dan gagasan.
- C. **Fleksibel**, artinya bahasa dapat berubah mengikuti perkembangan zaman. Kosa kata akan terus bertambah seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan & teknologi.
- D. **Beragam**, artinya bahasa memiliki berbagai macam atau variasi kosa kata, makna dan dialek. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya perbedaan letak geografis dan kelompok sosial.
- E. **Kompleks**, artinya bahasa mempengaruhi kemampuan berpikir dan nalar suatu individu dalam menyampaikan suatu ide dan konsep.

9. Bahasa Sunda

Indonesia terkenal akan kekayaan kesenian dan budaya yang berlimpah. Salah satu kekayaan tersebut adalah kekayaan ragam bahasa di tiap daerah di Indonesia. Berdasarkan hasil data dari *Linguist List* pada 1 April 2018 Indonesia mempunyai ragam bahasa daerah sebanyak 746 bahasa.

Bahasa Sunda merupakan bahasa dengan penutur terbanyak di Indonesia dan menjadi bahasa terbesar kedua di Indonesia setelah Bahasa Jawa.

Bahasa Sunda adalah bahasa “ibu” orang sunda atau masyarakat yang lahir juga dibesarkan di Jawa Barat. Bahasa Sunda merupakan salah satu bahasa daerah yang jumlah pemakainya terbesar kedua di Indonesia. Bahasa Sunda berperan sebagai bahasa pribumi saat sebelum kemerdekaan Negara Indonesia. Keberadaan bahasa Sunda diakui dan dilindungi oleh negara dan dicantumkan dalam UUD 1945 Bab XV Pasal 36.

Bahasa Sunda memiliki sebanyak tujuh vocal yaitu a, i, e, é, eu, u, dan o. Terdapat 18 konsonan dalam bahasa Sunda yaitu /b/, /c/, /d/, /g/, /h/, /j/, /k/, /l/, /m/, /n/, /ny/, /ng/, /p/, /r/, /s/, /t/, /w/, dan /y/. Bahasa sunda berdasarkan sikap penuturnya disebut dengan *undak usuk basa* atau tata karma bahasa. Undak usuk basa disebut juga sebagai kesopanan bahasa dalam berbahasa Sunda. *Undak usuk* dibedakan menjadi *basa lemes* (bahasa hormat) dan *basa kasar* (bahasa tidak hormat). *Basa lemes* hormat ada untuk diri sendiri dan untuk orang lain.

10. Perkembangan Bahasa Anak

Pendidikan pada anak usia dini perlu diperhatikan karena memiliki pengaruh terhadap perkembangan kecerdasan anak. Dengan adanya Pendidikan pada anak usia dini, maka akan memantapkan mereka ketika menghadapi masa sekolah. Pada usia 0-5 tahun anak memasuki masa emas.

Menurut Froebel (2016) Taman Kanak-Kanak merupakan landasan bagi anak usia dini dalam meniru kehidupan orang dewasa dimana dalam kurikulumnya meliputi hal-hal berikut.

- a. Seni dan keahlian kontruksi
- b. Menyanyi dan bermain
- c. Bahasa dan aritmatika

Cross (2016) menyatakan bahwa anak usia dini memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut.

- a. Egosentris / berpusat hanya pada dirinya
- b. Unik dan special
- c. Ekspresif dan spontan
- d. Akti dan energik
- e. Keingintahuan yang besar
- f. Berjiwa petualang
- g. Imajinatif
- h. Sensitif dan mudah frustrasi

- i. Kurang focus
- j. Masa belajar paling potensial
- k. Interaksi sosial yang tinggi

METODE PENELITIAN

1. Observasi

Kegiatan mengamati aktivitas, perilaku, kebiasaan, kondisi anak-anak prasekolah di beberapa Taman Kanak-Kanak di kota Bandung salah satunya di TK Growing Star, Margahayu Raya, Kota Bandung. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui secara jelas masalah yang sedang dihadapi oleh anak-anak prasekolah di Kota Bandung mengenai penerapan bahasa sunda dalam pergaulan sehari-hari. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami metode, media, dan materi yang tepat digunakan untuk anak-anak prasekolah dalam mempelajari bahasa sunda.

2. Wawancara

Kegiatan memperoleh informasi dari narasumber secara langsung dengan memberi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topik permasalahan. Wawancara akan dilakukan secara terstruktur dengan menyiapkan daftar pertanyaan secara terperinci dan jelas kepada narasumber diantaranya Ibu Sariah M. Pd, M. Hum sebagai narasumber dari Balai Bahasa Jawa Barat, Bapak Prof. Dr. H Yayat Sudaryat sebagai narasumber dari Departemen Pendidikan Bahasa Sunda UPI, Ibu Vera Faeruz S.Psi, Psi sebagai ahli psikologi anak sekaligus guru dari Taman Kanak-Kanak di TK Growing Star.

3. Studi Pustaka

Kegiatan mencari, mengumpulkan, dan mempelajari data dari kajian-kajian pustaka yang berkaitan dengan topik permasalahan. Kajian pustaka yang dilakukan dengan mempelajari buku Laporan Penelitian Kajian Tentang Pengetahuan Kebahasaan dan Sikap Bahasa Sunda di Masyarakat Perkotaan di Jawa Barat, buku Pergeseran Bahasa dalam Keluarga Sunda-sunda di Jawa Barat, buku Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak, buku Bermain dan Permainan, buku Tata Bahasa dan Sastra Sunda, buku Interaktif untuk anak, buku Desain Komunikasi Visual, dan buku Metodologi Penelitian untuk DKV.

KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

1. Konsep

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan studi pustaka mengenai Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbahasa Sunda untuk Anak Pra Sekolah di Kota Bandung maka pesan yang akan disampaikan melalui media pembelajaran ini

adalah ajakan kepada anak-anak pra sekolah untuk mengenal dan belajar bahasa Sunda khususnya dengan *basa budak* melalui kosa-kata yang sederhana, singkat, dan jelas sesuai dengan kemampuan membaca anak usia dini yang berumur 4-6 tahun.

Kosa kata tersebut berhubungan dengan kehidupan sehari-hari anak seperti kosa kata anggota badan, kosa kata benda-benda di dalam rumah, kosa kata nama makanan, dll. Melalui media pembelajaran tersebut anak akan mempunyai bekal ilmu pengetahuan mengenai bahasa Sunda sejak kecil dan akan mereka kembangkan di jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan mengenal dan mempelajari bahasa Sunda sedari kecil diharapkan anak belajar mencintai dan bangga akan bahasa Sunda sebagai identitas / jatidiri mereka sebagai masyarakat Sunda.

Kata kunci: Belajar, Sunda, Interaktif

2. Hasil Perancangan

Media utama perncangan adalah buku dengan ilustrasi digital dan dicetak offset. Buku dinilai lebih efisien dan bertujuan meningkatkan minat anak-anak sekolah terhadap buku. Berikut adalah rincian buku.

Judul : **Hayu Diajar Basa sunda!**

Cover : Hard cover berbahan Art Carton 310gr dengan judul di cetak timbul

Isi : Untuk materi kosa kata memakai kertas Art Paper 210gr, dan lembar stiker menggunakan kertas stiker Glossy

Ukuran : 20cm × 28cm

Teknik : Ilustrasi digital, offset printing

Media pendukung akan diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu media promosi dan media pendukung. Media promosi berfungsi sebagai alat memperkenalkan buku kepada khalayak untuk menarik minat konsumen. Media pendukung berfungsi untuk menambah efektifitas kegiatan promosi.

Adapun macam pemilihan media promosi sebagai berikut.

1. Poster
2. Sosial Media (Instagram)
3. Tempat pensil
4. Botol minum
5. Totebag
6. Pin

KESIMPULAN

Upaya pelestarian bahasa Sunda sudah dilakukan Pemerintah dengan diadakannya kegiatan Rebo Nyunda. Namun untuk anak-anak prasekolah, pembelajaran bahasa Sunda hanya dilakukan dengan menyanyikan lagu tradisional atau permainan khas Sunda lainnya. Sayangnya kegiatan tersebut tidak dapat dilakukan oleh semua Taman Kanak-Kanak di Kota Bandung. Kurangnya media pembelajaran khusus anak-anak prasekolah membuat pembelajaran bahasa Sunda kurang maksimal. Untuk itu dirancang sebuah media pembelajaran interaktif bahasa Sunda untuk anak prasekolah di Kota Bandung sebagai langkah untuk membantu serta mendukung mereka dalam mengenal dan mempelajari bahasa Sunda dari hal yang paling dasar. Media ini berbentuk buku interaktif yang didominasi oleh ilustrasi berwarna dan dilengkapi dengan kosa kata dalam bahasa Sunda khususnya *basa budak* dan terjemahan bahasa Indonesia untuk memudahkan anak dalam memahami materi yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., & Yarmi, G. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Herdiana, I., (2013, 26 Agustus). *Pemakai Bahasa Sunda Tinggal 43%*, <https://www.google.com/amp/s/news.okezone.com/amp/2011/11/23/447/533367/pemakai-bahasa-sunda-tinggal-43> diakses pada 12 Januari 2020
- Khak, M., dkk. (2009). *Pergeseran Bahasa dalam Keluarga Sunda-sunda di Jawa Barat*. Balai Bahasa Jawa Barat.
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan dan Pelestarian Sugar Glider di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.
- Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). *Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 3(01), 49-58.

