

Perancangan Ilustrasi Cover Majalah Anak KB Aisyiyah Volume 05 dengan Tema “Liburan Menyenangkan”

Haya Salsabil Darmawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Aninditya Daniar

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Alamat: Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia

Korespondensi penulis: 21052010101@student.upnjatim.ac.id, aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id

Abstract. *This article highlights the crucial role of illustrations as visual elements, especially on the book cover, which serves as the first window for children in their literacy journey. The design aims to produce children's book cover illustrations that are not only visually appealing but also reflective of the themes presented in the book's content. The results of this cover illustration design are expected to contribute positively to creating engaging and relevant learning materials for children participating in the Aisyiyah Playgroup in East Java..*

Keywords: *Cover, Illustration, Children's Magazine.*

Abstrak. Artikel ini menyoroti peran penting ilustrasi sebagai elemen visual, terutama pada cover buku, yang menjadi jendela pertama anak-anak dalam menjalani perjalanan literasi mereka. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan ilustrasi cover buku anak yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat mencerminkan tema yang akan dihadirkan dalam isi buku. Hasil dari perancangan ilustrasi cover ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan relevan untuk anak-anak yang masuk ke dalam Kelompok Bermain Aisyiyah di Jawa Timur.

Kata kunci: Cover, Ilustrasi, Majalah Anak.

LATAR BELAKANG

Buku mempunyai peran yang sangat penting sebagai media dalam perkembangan kognitif maupun emosional anak. (Menurut Bossert, 2013) buku dapat mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berimajinasi, berperilaku, serta berpikir. Melalui buku, anak-anak akan diperkenalkan dengan berbagai konsep dan pengetahuan baru. Selain itu, buku juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa anak, seperti menambah kosakata, meningkatkan kemampuan berbicara, dan memahami struktur kalimat. Proses membaca buku juga dapat memperkaya imajinasi anak dan membantu mereka untuk melihat dunia dari perspektif yang lebih luas, sehingga dapat mengembangkan pemikiran kritis mereka.

Ketika membahas buku anak, gambar atau ilustrasi menjadi unsur yang tak terpisahkan. Ilustrasi berperan penting dalam buku cerita anak mengingat sensitivitas anak terhadap gambar (visual), yang muncul bahkan sebelum mereka mampu berbicara (Kartaatmadja, 2015). Anak-anak umumnya lebih tertarik membaca buku yang disertai dengan gambar atau ilustrasi menarik. Ilustrasi yang menarik dapat membantu anak untuk mengenali objek, karakter, dan lingkungan yang ada di dalam buku, sehingga mereka dapat memahami isi atau konteks dari buku yang sedang mereka baca. Selain itu, anak-anak yang masih belum lancar membaca juga akan dapat memahami isi buku dengan melihat gambar atau ilustrasi yang ada di dalam buku.

Sebagai bagian pertama dari buku yang akan dilihat oleh anak, *cover* bertanggung jawab untuk menarik perhatian dan memicu ketertarikan anak untuk membaca buku lebih lanjut. Oleh karena itu, desain *cover* pada buku anak memiliki peranan yang sangat penting. *Cover* dengan ilustrasi yang menarik, warna-warna yang cerah, dan elemen desain yang selaras dapat mengundang rasa ingin tahu dan memicu imajinasi anak, menciptakan kesan positif dan membuat anak lebih antusias untuk membuka dan menjelajahi halaman-halaman di dalamnya. Selain dapat menarik perhatian anak, *cover* buku juga memiliki peran penting dalam memberikan gambaran mengenai tema atau isi buku kepada anak, karena *cover* mencerminkan tema atau cerita yang ada di dalam buku.

Contohnya adalah jika ada buku yang bertemakan laut, maka ilustrasi, warna, dan elemen desain yang digunakan di dalam *cover* buku tersebut tentu akan berkaitan dengan laut. Hal ini tentu saja sangat membantu anak ketika memilih buku untuk dibaca, karena saat memilih buku, anak-anak biasanya cenderung memperhatikan ilustrasi atau gambar dari *cover* dibandingkan membaca judul buku. Artinya *cover* buku dapat menjadi panduan visual untuk membimbing anak-anak dalam memilih dan mengeksplorasi buku-buku yang sesuai dengan minat dan imajinasi mereka. Selain itu, (Klanten & Hellige, 2012) menyatakan bahwa buku dengan kesesuaian konteks dan ilustrasi yang memadai juga dapat mempengaruhi daya kognisi anak usia dini dalam menerima pesan.

Keberhasilan desain ilustrasi pada *cover* buku anak tidak hanya tergantung pada kesesuaian ilustrasi dengan tema buku saja, tetapi juga harus memperhatikan karakteristik dan preferensi visual yang sesuai dengan target usia pembaca. Karena setiap kelompok usia anak memiliki preferensi yang berbeda dalam menanggapi gambar dan desain. Ilustrasi yang digunakan harus mampu beradaptasi dengan preferensi visual yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif dan estetika anak-anak. Misalnya, anak-anak prasekolah mungkin lebih menikmati ilustrasi yang sederhana, berwarna cerah, dan memiliki kontras yang jelas,

sementara anak-anak usia di atasnya mungkin lebih menikmati ilustrasi yang lebih detail dan kompleks.

Oleh karena itu penting untuk memahami karakteristik visual yang menarik bagi setiap anak dari berbagai kelompok usia agar ilustrasi dapat menarik perhatian anak dengan efektif. Dengan memperhatikan preferensi visual anak-anak, desainer dapat menciptakan ilustrasi yang tidak hanya mendukung tema buku, tetapi juga mengakomodasi kebutuhan visual spesifik setiap kelompok usia. Dengan pendekatan ini, *cover* buku anak dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuannya untuk menarik target pembaca sembari memberikan pengalaman visual yang menyenangkan dan relevan sesuai dengan tahap perkembangan pembaca tersebut.

Pustaka Cemerlang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pelayanan jasa penerbitan, distributor dan percetakan untuk kebutuhan lembaga serta organisasi pendidikan, telah membuktikan keahliannya sejak didirikan pada tahun 2014. Visi mereka untuk menjadi penerbit yang berkontribusi dalam menghadirkan bahan pendidikan berkualitas menunjukkan komitmen perusahaan yang tinggi terhadap dunia pendidikan. Pustaka Cemerlang sebagai penerbit yang berpengalaman di bidangnya telah dipercayai oleh banyak klien, salah satunya adalah Aisyiyah Jawa Timur. Aisyiyah Jawa Timur mempercayakan Pustaka Cemerlang untuk mencetak dan mendistribusikan media pembelajaran berupa majalah Islami untuk anak yang akan digunakan di seluruh Kelompok Bermain Aisyiyah yang ada di Jawa Timur. Majalah KB Aisyiyah ini ditargetkan untuk pembaca anak-anak berusia sekitar tiga hingga empat tahun yang masuk dalam Kelompok Bermain.

Melalui program magang PKK (Program Kompetisi Kampus Merdeka) di Pustaka Cemerlang, penulis berkesempatan untuk merancang ilustrasi *cover* untuk majalah anak Aisyiyah edisi ke-lima yang akan diterbitkan pada bulan Desember 2023 dengan tema “Liburan Menyenangkan.” Dengan kesempatan ini, penulis tidak hanya mendapatkan pengalaman bekerja dalam dunia penerbitan dan ilustrasi, tetapi juga memberikan sumbangsih dalam menciptakan karya yang bermanfaat. Dari uraian yang telah disampaikan diatas, rumusan masalah yang dihadapi penulis yaitu bagaimana perancangan ilustrasi *cover* untuk majalah anak Aisyiyah volume 05 dengan tema “Liburan Menyenangkan”? Bagaimana hasil visualisasi perancangan ilustrasi *cover* untuk majalah anak Aisyiyah volume 05 dengan tema “Liburan Menyenangkan”?

KAJIAN TEORITIS

Ilustrasi

Dari sudut pandang etimologi, istilah "ilustrasi" memiliki akar kata dari bahasa Latin, yakni "*Illustrare*," yang secara harfiah dapat diartikan sebagai menjelaskan atau menerangkan. Sementara itu, dalam konteks terminologi, ilustrasi diartikan sebagai representasi visual berupa gambar, yang memiliki sifat dan fungsi khusus untuk memberikan penjelasan terhadap suatu kejadian atau peristiwa (Aprilly dkk, 2020).

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan sebuah unsur visual atau gambar yang bertujuan untuk menggambarkan suatu penjelasan atau teks agar pembaca atau audiens yang mengamati dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan memahami maksud dari teks tersebut dengan jelas.

Ilustrasi Pada Buku Anak

Pada buku anak, ilustrasi memiliki fungsi yang sangat penting. Berikut adalah beberapa fungsi ilustrasi pada buku anak. Pertama, ilustrasi dapat membantu anak yang masih belum bisa membaca untuk memahami isi buku. Kedua, ilustrasi juga dapat menambah daya tarik buku sehingga anak akan merasa tertarik untuk membaca buku tersebut. Ketiga, ilustrasi dapat membangun keterampilan visual anak untuk menginterpretasikan dan memahami simbol maupun gambar. Keempat, ilustrasi dapat membantu anak untuk memahami emosi dan situasi sosial karena gambar dapat mengkomunikasikan emosi dan nuansa yang sulit dijelaskan oleh kata-kata. (muffingraphics, n.d.)

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif dimaksudkan sebagai jenis penelitian yang temuannya tidak boleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya (Strauss dan Corbin, 2003). Jenis penelitian ini mengutamakan penekanan pada proses dan makna yang tidak diuji, atau diukur dengan setepat-tepatnya dengan data yang berupa data deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi yang melibatkan pemantauan dan analisis terhadap berbagai sumber, seperti buku maupun sumber lain dari internet sebagai acuan dan pembanding, dan studi pustaka dengan mengumpulkan data mengenai gaya ilustrasi dan warna dari buku lain dengan tema yang serupa.

Proses perancangan ilustrasi *cover* majalah Aisyiyah melibatkan dua teknik utama. pertama, sketsa awal dibuat secara manual untuk menangkap konsep dan ide secara bebas. Setelahnya, teknik digital dengan menggunakan software medibang untuk penyelesaian akhir. Pendekatan gabungan ini memungkinkan peneliti untuk menyelaraskan kreativitas konsep awal dengan keakuratan dan kebersihan hasil akhir yang dapat dicapai melalui teknologi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cover berperan penting sebagai panduan visual untuk membimbing anak-anak dalam memilih dan mengeksplorasi buku. Kualitas ilustrasi pada *cover* buku menjadi faktor utama yang mempengaruhi ketertarikan anak terhadap suatu buku. Ilustrasi *cover* buku harus mampu menciptakan kesan yang menarik dan relevan dengan konten buku, serta dapat membangkitkan rasa ingin tahu anak sejak pandangan pertama. Desain ilustrasi harus sesuai dengan tema buku dan dapat berbicara dengan imajinasi anak-anak. Oleh karena itu pembuatan ilustrasi untuk *cover* buku anak membutuhkan perhatian yang sangat mendalam dan melewati tahap yang panjang dan rumit.

Perancangan Ilustrasi *Cover* Majalah Anak Aisyiyah Volume 05 dengan Tema “Liburan Menyenangkan” juga melibatkan sejumlah tahapan yang panjang dan cermat. Tahapan-tahapan tersebut mencakup proses perencanaan, riset, pengembangan konsep, hingga eksekusi.

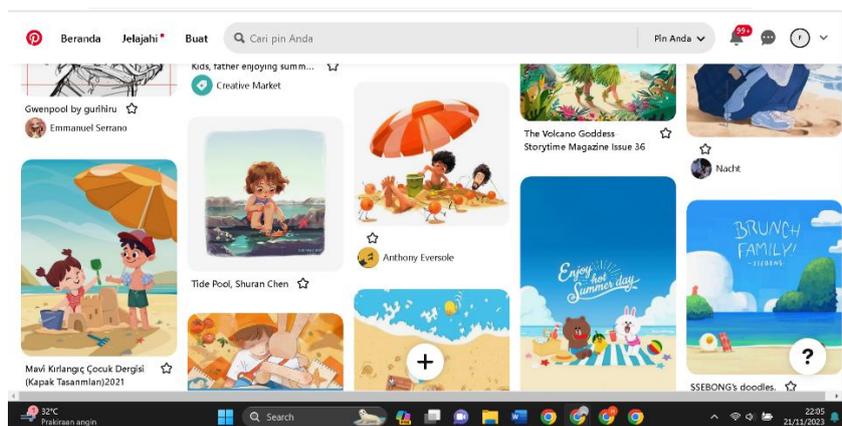
Analisis Tema

Perancangan ilustrasi *cover* majalah Aisyiyah ini diawali dengan menganalisis tema. Tahap analisis tema ini merupakan langkah awal dan penting dari proses perancangan ilustrasi *cover*. Karena penulis perlu memiliki pemahaman yang kuat tentang tema agar dapat menciptakan ilustrasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dapat mengkomunikasikan pesan dan nilai-nilai yang diinginkan kepada target pembaca. Pada tahap ini penulis melakukan proses analisis terhadap tema yang diberikan yaitu “Liburan Menyenangkan.” Proses ini melibatkan identifikasi kata kunci atau konsep utama yang terkait dengan tema tersebut, dan mungkin akan menjadi fokus dari ilustrasi.

Dari proses ini, didapatkan sebuah konsep utama yaitu pantai. Pemilihan konsep pantai ini didasarkan pada asosiasi pantai dengan berbagai kegiatan rekreasi. Keberadaan pantai sering kali dikaitkan dengan momen liburan yang menyenangkan. Pemilihan konsep ini

bertujuan menciptakan ilustrasi yang dapat menghadirkan atmosfer ceria dan kegembiraan liburan, sesuai dengan tema utama "Liburan Menyenangkan." Dengan demikian, ilustrasi ini diharapkan dapat mengajak pembaca untuk merasakan keseruan dan kebahagiaan selama liburan.

Riset Visual



Gambar 1. Tahap Riset Visual

(Sumber: Pribadi)

Setelah menganalisis tema dan mendapatkan konsep, tahap selanjutnya adalah melakukan riset visual. Riset visual dilakukan untuk mendapatkan inspirasi dan mencari referensi yang sesuai dengan tema dan konsep yang sudah ditentukan. Tahapan ini melibatkan kegiatan observasi melalui internet mengenai tren ilustrasi buku anak terkini, preferensi visual anak-anak usia tiga hingga empat tahun, dan elemen-elemen yang sesuai dengan konsep pantai. Riset ini dilakukan guna membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang gaya ilustrasi seperti apa yang sesuai dan dapat menarik target pembaca majalah Aisyiah, serta mendapatkan referensi tentang bagaimana konsep pantai dan tema "Liburan Menyenangkan" biasanya diaplikasikan dalam gaya ilustrasi buku anak.

Sketsa dan Rancangan Awal



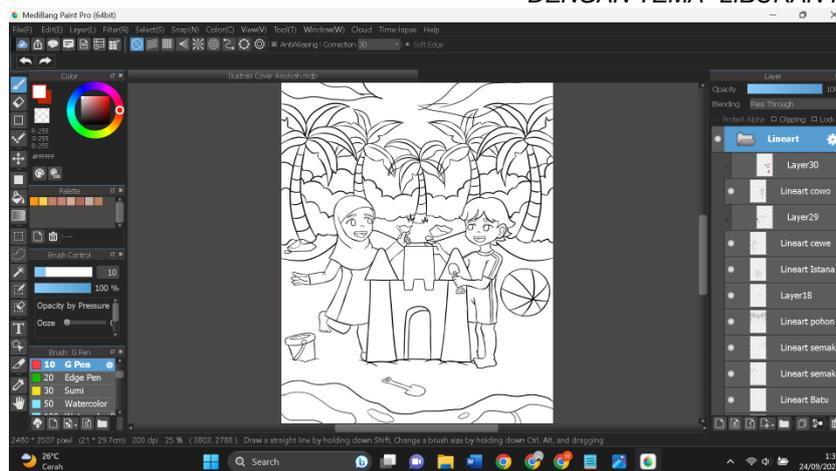
Gambar 2. Tahap Sketsa dan Rancangan Awal

(Sumber: Pribadi)

Setelah mendapatkan referensi dan konsep dari internet, langkah selanjutnya yaitu menuangkan ide-ide yang telah didapat tersebut melalui sketsa dengan teknik manual, yaitu sketsa dibuat dengan menggunakan kertas dan pensil. Sketsa ini mungkin hanya berupa garis-garis atau gambaran umum yang mencakup komposisi, posisi elemen, dan struktur keseluruhan. Tujuannya adalah untuk menangkap ide-ide awal secara cepat. Pada tahap ini, dilakukan eksplorasi variasi konsep untuk memilih desain atau komposisi yang paling sesuai. Jika komposisi elemen di dalam ilustrasi sudah dirasa pas, kemudian sketsa kasar tersebut akan diperinci dengan menambahkan detail untuk membantu dalam memvisualisasikan bagaimana ilustrasi akan terlihat pada tahap selanjutnya.

Eksekusi

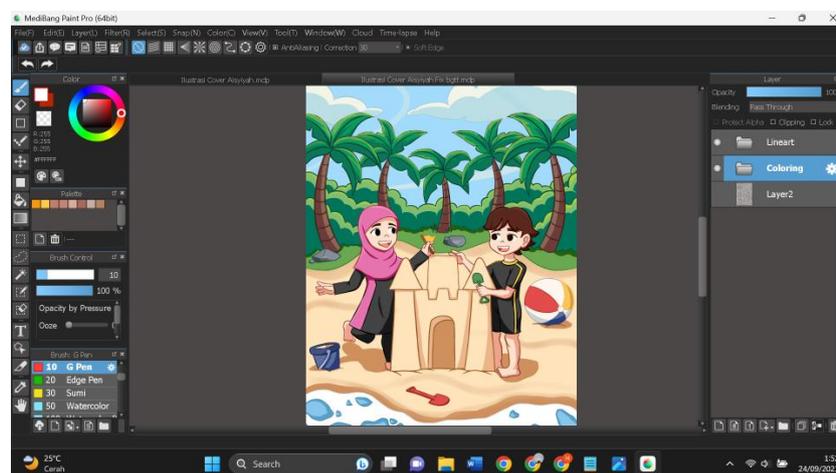
Tahap selanjutnya adalah eksekusi. Tahap Eksekusi melibatkan implementasi atau pembuatan versi final dari sketsa kasar yang sudah dibuat sebelumnya menjadi sketsa digital menggunakan perangkat lunak dan *pen tab*. Perangkat lunak yang digunakan pada perancangan ilustrasi *cover* majalah anak Aisyiyah ini adalah Medibang. Tahap eksekusi ini diawali dengan membuat *lineart*. *Lineart* menjadi tahap penting untuk menghasilkan garis tepi yang jelas dan mendefinisikan detail dari ilustrasi. Sketsa yang sudah dibuat akan difoto dan dimasukkan ke dalam aplikasi Medibang untuk kemudian *ditracing*. *Lineart* dibuat dengan sangat hati-hati agar terlihat rapi dan tidak berantakan. Selain itu, ditambahkan juga beberapa detail yang tidak ada di dalam sketsa untuk mendukung suasana yang ada di dalam ilustrasi.



Gambar 3. Proses *Lineart*

(Sumber: Pribadi)

Setelah *lineart* sudah selesai, Langkah selanjutnya adalah *coloring* atau pewarnaan. Tahap awal dari proses pewarnaan adalah pemberian warna dasar. Warna-warna yang digunakan adalah warna-warna yang cerah dan ceria yang sesuai dengan preferensi anak-anak dan dapat mendukung suasana ilustrasi sesuai dengan tema yaitu “Liburan Menyenangkan.” Setelah semua bagian ilustrasi termasuk line art sudah diberi warna dasar, maka selanjutnya akan masuk ke proses *lighting* dan *shading*. Pada proses ini penyempurnaan detail menjadi fokus utama, detail-detail yang tidak ada pada *lineart* akan ditambahkan melalui permainan warna.



Gambar 4. Proses *Coloring*

(Sumber: Pribadi)

Proses *lineart* dan pewarnaan mendapatkan perhatian seksama dan dikerjakan dengan sangat hati-hati untuk mencapai gaya ilustrasi yang diinginkan dan hasil yang maksimal. Melalui tahap eksekusi ini, ilustrator menjadikan konsep visual menjadi kenyataan dalam

bentuk ilustrasi *cover* majalah yang menarik dan sesuai dengan tema serta preferensi pembaca target.

Review dan Evaluasi

Setelah versi awal ilustrasi selesai, maka ilustrasi *cover* akan dikirim kepada pihak Pustaka Cemerlang untuk melalui proses *review* dan evaluasi. Proses ini memungkinkan tim kreatif Pustaka Cemerlang untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dari ilustrasi *cover* yang sudah dibuat dan memberikan *feedback* kepada penulis. Beberapa *feedback* yang didapatkan oleh penulis diantaranya:

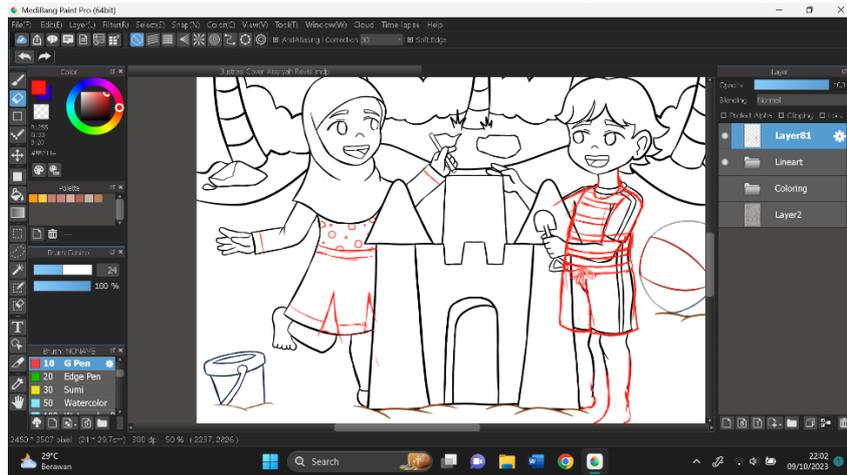
1. Warna dan jenis pakaian pada karakter terlalu seragam, memberikan kesan bahwa situasinya lebih cocok untuk berada di kolam renang daripada menikmati liburan di tepi pantai.
2. Postur kaki pada karakter laki-laki terlihat tidak lazim dan kurang alami.

Feedback ini menjadi panduan untuk melakukan koreksi atau penyesuaian yang diperlukan agar ilustrasi mencapai tingkat kesempurnaan yang diinginkan. Selama tahap *review*, aspek-aspek praktis seperti format dan resolusi juga dievaluasi untuk memastikan bahwa ilustrasi siap untuk diintegrasikan ke dalam *cover* majalah. Tahap *review* dan koreksi merupakan proses penting untuk memastikan bahwa ilustrasi mencapai standar kualitas dan memenuhi ekspektasi yang telah ditetapkan.

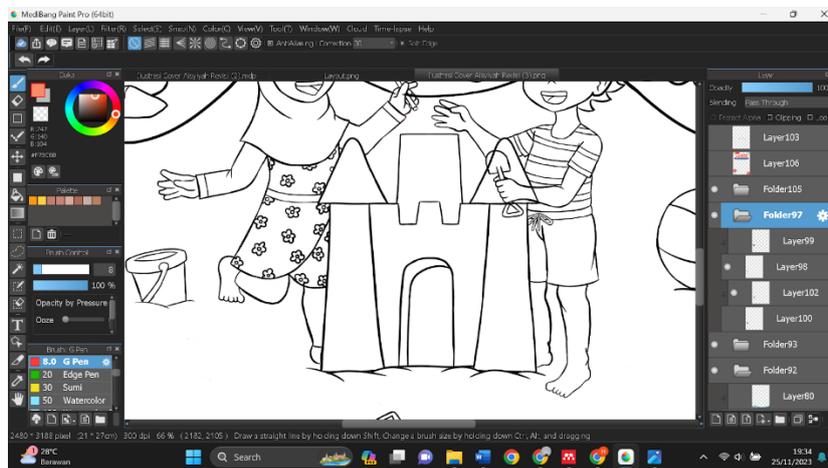
Revisi

Setelah melalui proses *review* dan evaluasi. Penulis melakukan penyesuaian pada ilustrasi *cover* yang sudah dibuat berdasarkan *feedback* yang diterima dari tim kreatif Pustaka Cemerlang. Tahap revisi dimulai dengan membuat sketsa dari bagian yang perlu diperbaiki. Dalam konteks ilustrasi *cover* majalah anak Aisyiyah ini, bagian yang perlu diperbaiki adalah baju karakter anak yang awalnya terlalu monoton diubah menjadi lebih santai, dan penyesuaian pada postur kaki karakter anak laki-laki sesuai dengan proporsi yang benar agar lebih realistis.

PERANCANGAN ILUSTRASI COVER MAJALAH ANAK KB AISYIAH VOLUME 05
DENGAN TEMA "LIBURAN MENYENANGKAN"



Gambar 5. Proses Revisi (Sketsa)
(Sumber: Pribadi)



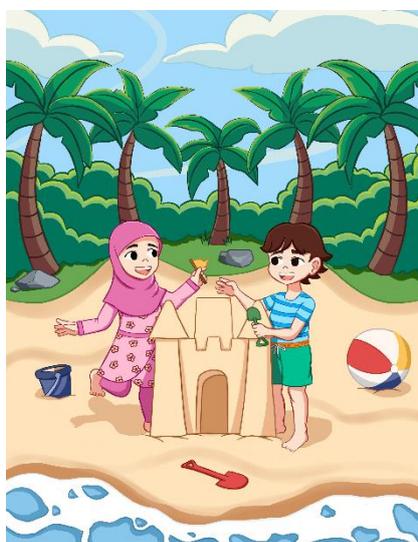
Gambar 6. Proses Revisi (Lineart)
(Sumber: Pribadi)



Gambar 7. Proses Revisi (Coloring)
(Sumber: Pribadi)

Setelah sketsa dari bagian yang perlu diperbaiki sudah selesai, Langkah berikutnya adalah membuat *lineart*, setelah itu bagian yang sudah di *lineart* kemudian akan diwarnai. Untuk bagian baju karakter anak agar tidak monoton maka warnanya diubah menjadi warna yang cerah. Selain itu juga ditambahkan motif bunga untuk baju karakter anak perempuan dan motif garis-garis untuk anak laki-laki. Karena ada penyesuaian format, maka ada perubahan letak objek seperti ember dan bola pantai agar tidak tertutup oleh *layout* majalah.

Pengumpulan



Gambar 8. Hasil Final Ilustrasi *Cover*

(Sumber: Pribadi)

Proses selanjutnya setelah ilustrasi *cover* selesai direvisi adalah mengirimkannya kembali kepada pihak Pustaka Cemerlang untuk memastikan kesesuaian dan kepuasan mereka terhadap hasil revisi tersebut. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa revisi telah memenuhi harapan dan persyaratan yang telah ditetapkan. Kemudian oleh tim Pustaka Cemerlang hasil ilustrasi *cover* akan diproses lebih lanjut melalui tahap finalisasi. Pada tahap ini, ilustrasi akan diberikan *layout* yang sesuai dengan desain akhir yang diinginkan. Selanjutnya, ilustrasi *cover* akan digabungkan dengan *layout* isi majalah agar keseluruhan tata letak dapat disusun secara kohesif dan kemudian akan masuk ke proses cetak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil perancangan ilustrasi *cover* majalah Aisyiyah vokume 05 dengan tema “Liburan Menyenangkan” ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Saat merancang ilustrasi untuk *cover* buku anak, ada beberapa aspek kunci yang harus dipertimbangkan oleh perancang. Pertama, ilustrasi *cover* harus memiliki daya tarik visual yang mampu memikat perhatian target pembaca anak-anak. Kedua, ilustrasi tersebut harus dapat merefleksikan secara jelas dan kohesif mengenai tema atau isi buku. Ketiga, gaya ilustrasi yang digunakan juga harus sesuai dengan preferensi visual dari target pembaca.

Oleh karena itu, sebelum mulai merancang ilustrasi, perancang perlu mengawali proses perancangan dengan melakukan pemahaman mendalam terhadap materi atau isi buku, sehingga ilustrasi dapat menjadi representasi visual yang akurat dan meyakinkan dari konten buku tersebut. Hasil dari perancangan ilustrasi *cover* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan relevan untuk anak-anak yang masuk ke dalam Kelompok Bermain Aisyiyah di Jawa Timur.

DAFTAR REFERENSI

- Aprilly, H., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). Perancangan Buku Ilustrasi Bergambar dengan Adaptasi dari Cerita Rakyat Maluku Untuk Remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 10.
- Bossert, Jill. (1998). *Childrens book illustration*. New York: Roto Vision.
- Dewanto, Y., & Elhaq, H. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Anak Ellen Si Penyihir Cilik. *Magenta| Official Journal STMK Trisakti*, 5(2), 817-834.
- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian konteks dan ilustrasi pada buku bergambar untuk mendidik karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2).
- muffingraphics.com. *Ilustrasi Pada Buku Anak*. Diakses pada 18 November, dari <https://muffingraphics.com/ilustrasi-pada-buku-anak-anak/>
- Rahman, N. N., & Irfan, S. *MENUMBUHKAN MINAT BACA ANAK DENGAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA*.
- VERA, A. N. (2023). *ANALISIS KESESUAIAN KONTEKS DAN ILUSTRASI PADA BUKU CERITA BERGAMBAR DENGAN TEMA BINATANG UNTUK ANAK USIA DINI (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG)*.