

Analisis Desain Buku Aktivitas Stiker Tematik untuk Anak Usia Dini

Chara Susanti

Universitas Multimedia Nusantara
chara.susanti@lecturer.umn.ac.id

Diterima: Januari, 2023 | Disetujui: Maret, 2023 | Dipublikasi: Agustus, 2023

ABSTRAK

Anak usia dini membutuhkan stimulasi yang tepat untuk perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Proses belajar anak usia dini adalah dengan bermain sambil belajar, sehingga aktivitas anak harus disiapkan yang menyenangkan dan dengan tingkat kesulitan yang sesuai bagi anak. Usborne merupakan penerbit yang berbasis di Inggris dengan spesialisasi buku anak edukatif. Penulis memilih 5 judul buku aktivitas stiker tematik untuk anak usia dini yang diterbitkan Usborne antara tahun 2019 sampai 2021 dengan tema yang beragam. Kelima buku dianalisis dengan metode penelitian kualitatif, metode penelitian visual yang terdiri dari analisis deskriptif, analisis konten, dan analisis konteks. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pertimbangan apa saja yang terwujud pada rancangan buku aktivitas stiker tematik untuk anak usia dini.

Kata Kunci: Buku Aktivitas, Stiker, Visual, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini umur 2-6 tahun adalah masa kritis untuk perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik sang anak. Demi perkembangan otak yang maksimal, dibutuhkan lingkungan yang mendukung stimulasi, nutrisi yang baik, dan interaksi sosial dengan pendamping yang perhatian (Unicef, 2022).

Aktivitas anak usia dini harus disiapkan yang menarik, menyenangkan, dan tingkat kesulitannya sesuai dengan perkembangan anak. Kegiatan anak bermain sambil belajar dapat dilakukan dalam kegiatan sehari-hari dengan peralatan yang sudah tersedia di rumah maupun dengan menyediakan bahan atau peralatan khusus yang disesuaikan dengan kebutuhan aktivitas anak seperti mainan edukatif, peralatan menggambar, maupun buku cerita. Salah satu fasilitas yang bisa dimanfaatkan untuk aktivitas anak adalah buku stiker. Melakukan aktivitas bermain dengan stiker dapat melatih kemampuan motorik dan kognitif anak. Melatih kemampuan motorik halus dengan menjumput atau mengelupas stiker, koordinasi kedua tangan, dan mengatur kekuatan tangan. Melatih kemampuan kognitif lewat mengidentifikasi stiker diawali dengan *visual scanning* dengan memilih stiker mana yang mau dikelupas lalu memikirkan stiker tersebut akan ditempel di mana (Beck, 2015). Buku aktivitas stiker menjadi media yang multifungsi karena buku membuat anak terbiasa dengan literatur dalam bentuk buku, aktivitas mengelupas dan menempel stiker melatih motorik halus, gambar yang indah serta instruksi yang jelas membuat aktivitas menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak.

Penerbit Usborne, penerbit independen berbasis di Inggris sejak tahun 1973 yang berfokus menerbitkan buku anak terutama anak usia dini, yang dapat menggugah anak lewat desain buku yang hidup, menarik, penuh warna, dan indah agar anak dapat belajar sambil terhibur (Usborne, 2020). Menurut *website* Usborne yang diakses pada Januari 2023 ada 260 judul buku stiker tematik yang aktif dijual dan 11 judul buku aktivitas stiker yang akan terbit. Dari 260 judul buku tersebut, 235 diantaranya untuk anak usia 3-5 tahun ke atas dan 25 judul

buku untuk 6-7 tahun ke atas. Setiap judul buku aktivitas stiker tersebut memiliki sebuah tema spesifik atau disebut juga tematik. Hal ini menunjukkan betapa Penerbit Usborne sangat produktif dan berkomitmen dalam memproduksi buku aktivitas stiker untuk anak usia dini. Buku terbitan Usborne Publishing dapat diakses di berbagai belahan dunia termasuk di Indonesia.

Di antara tahun 2019-2021, dipilih sampel 5 buah judul buku untuk usia 3 tahun ke atas yang memiliki tema berbeda. Tema pengetahuan bahasa dalam buku *Little First Stickers ABC*, kehidupan sehari-hari dalam *First Sticker Book Mealtime*, aktivitas fisik & sosial dalam *First Sticker Book Sports Day*, pengetahuan umum alam dalam buku *Little First Stickers Aquarium*, dan pengetahuan tokoh & karakter dalam buku *Little First Stickers Funny Faces*. Saat mendesain buku aktivitas stiker, ilustrator dan desainer buku sudah merencanakan gambar stiker yang dirancang untuk di tempel di mana, namun keputusan akhir diberikan kepada pengguna, di mana stiker akhirnya ditempel. Tantangan bagi ilustrator dan desainer buku bekerja sama dengan pembuat konten, bagaimana mendesain buku aktivitas stiker tematik yang dapat dipahami, edukatif, dan memberi keleluasaan kreatif untuk anak usia dini.

Kelima buku aktivitas stiker tematik terbitan Usborne ini dikaji dengan analisis karya visual secara kualitatif dengan tahapan analisis deskriptif, analisis konten, dan analisis konteks kemudian disimpulkan untuk mengetahui pertimbangan desain yang dilakukan untuk menghasilkan media aktivitas anak usia dini.

KAJIAN TEORI

Anak dalam enam tahun pertama dalam kehidupan memiliki cara belajar yang berbeda dibanding dengan orang dewasa. Montessori menyebut anak memiliki *absorbent mind*, yaitu secara tidak sadar menyerap informasi dari lingkungannya dengan kecepatan tinggi. Apa yang terekam dalam pikiran anak akan memengaruhi perkembangannya di masa yang akan datang sehingga setiap pengalaman awal sangat penting (Britton, 2017). Otak akan terus berkembang bila seseorang mendapatkan makanan yang tepat, cukup tidur, dan stimulasi. Semakin banyak pengalaman yang dialami anak, semakin berkembang pula pikirannya. Orang tua perlu membantu otak anak menjadi lebih terintegrasi agar anak dapat memanfaatkan kapasitas sumber daya mental secara maksimal (Siegel & Bryson, 2021).

Anak akan bertumbuh dengan baik dalam suasana yang menantang sesuai porsi mereka. Tantangan untuk anak dimulai dari aktivitas sehari-hari di rumah, orang tua perlu sangat mengamati perkembangan dan minat anak agar bisa menyesuaikan ide aktivitas berikutnya. Anak menyukai kemahiran, mereka akan mengulang suatu keterampilan sampai mereka menguasai. Aktivitas harus disesuaikan dengan kemampuan anak. Jika terlalu sulit, anak bisa menjadi frustrasi. Jika aktivitas menarik, anak dapat melakukan aktivitas dengan konsentrasi, dalam durasi panjang, dan melakukannya dengan perasaan senang. Kalau apa yang dikerjakan berhasil, anak mendapatkan kepuasan dan kepercayaan dirinya meningkat (Davies, 2019). Orang tua perlu mendukung tumbuh kembang anak dengan memberi fasilitas dan mendorong anak untuk bermain, menghargai pemahaman yang bertahap, dan memaklumi kesalahan agar anak dapat merasakan kepuasan belajar sesuai langkah kecilnya (Piroddi, 2018). Anak dapat belajar secara mandiri jika mengerjakan aktivitas yang disukai, menyelesaikan aktivitas, dan menemukan kesalahannya sendiri saat mengerjakan aktivitas tersebut (Britton, 2017). Tipe aktivitas anak usia dini yaitu koordinasi mata dan tangan, musik dan gerak tubuh, kegiatan sehari-hari, seni dan kerajinan, dan bahasa (Davies, 2019).

Istilah bermain bagi anak adalah aktivitas terpilih yang menyenangkan, sukarela, berguna,

dan spontan. Bermain dapat bersifat kreatif, melibatkan diri dalam memecahkan masalah, mempelajari keterampilan sosial, bahasa, dan fisik. Bermain sangat penting untuk anak karena akan membantu belajar gagasan baru dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk beradaptasi secara sosial, mengatasi masalah emosional untuk permainan peran imajinatif. Mengembangkan konsentrasi anak dengan memberi aktivitas yang sesuai dengan kemampuan anak, anak akan kehilangan minat ketika aktivitasnya terlalu sulit atau terlalu mudah (Britton, 2017)

Prinsip kegiatan anak usia dini yang edukatif adalah belajar sambil bermain sehingga diperlukan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan. Masa anak usia dini adalah masa emas untuk penanaman nilai karakter dan kemampuan dasar. Berdasarkan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 2013, program pengembangan anak mencakup agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni yang semuanya diwujudkan dalam konteks bermain. (Heryanto, 2019) Dalam perkembangan anak, bermain merupakan kegiatan yang sama penting seperti kebutuhan hidup lainnya. Bermain dapat mengendurkan ketegangan, meningkatkan eksplorasi, dan mempercepat perkembangan kognitif. Anak dapat berlatih menemukan metode pemecahan masalah yang berguna untuk perkembangan fisik dan mental. Istilah “belajar sambil bermain” berarti secara tidak langsung anak akan belajar hal baru saat bermain. Prinsip bermain untuk anak usia dini diantaranya mendidik dan bermanfaat, menarik, relevan, sederhana, dan aman. Bentuk mainan yang lucu, sifat permainan yang jenaka, permainan yang unik, akan membuat anak tertarik. Bentuk dan cara bermain yang bervariasi membuat anak tidak bosan. (Wartisah, 2016)

Jenis bermain pada pendidikan anak usia dini meliputi: Bermain sensorimotor, bermain peran, bermain pembangunan. Bermain sensorimotor mempertebal sambungan sel-sel syaraf khususnya pada organ otak anak usia dini. Bermain peran merupakan kegiatan belajar yang mengubah lingkungan fisik menjadi simbol. Bermain peran makro, yaitu ketika anak memerankan dirinya sendiri menjadi seseorang atau sesuatu. Bermain peran mikro, anak menyusun cerita atau adegan dengan menggerakkan objek yang dimainkan. Bermain pembangunan, yaitu menggunakan bahan untuk diolah menjadi ide dan karya simbolik. Bahan bermain pembangunan ada yang bersifat cair atau bahan alam seperti krayon atau adonan, dan ada juga bahan pembangunan yang terstruktur yaitu bahan yang sudah tersedia seperti balok dan *puzzle*. (Wartisah, 2016)

Orang tua dan pendidik perlu berperan aktif menentukan permainan yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Dalam konteks pendidikan, dalam menjalankan aktivitas mencakup lima kegiatan saintifik yaitu mengamati, menanyakan, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan agar dapat memberikan stimulus bagi perkembangan anak (Heryanto, 2019). Dalam menyampaikan pengetahuan kepada anak dapat mengaitkan dengan aktivitas dalam keseharian atau mengambil materi dari sumber lain untuk dibahas dengan anak. Salah satu pendekatan yang dilakukan dapat berupa *thematic teaching*, mengajarkan anak satu tema spesifik, diwujudkan dalam berbagai informasi agar anak dapat mengaitkan informasi karena contoh-contoh yang dibahas. (Solomon, 2021)

Tampilan ilustrasi pada buku untuk anak usia dini adalah elemen terpenting untuk stimulasi pengelihatannya dan bahasa. Montessori menyarankan pertama kali anak dikenalkan bentuk objek atau binatang, diberi gambar realistik agar anak paham objek sebenarnya lalu bisa dilanjutkan dikenalkan gambar yang lebih abstrak (Davies, 2019). Di sisi lain, anak usia dini lebih tertarik melihat objek dengan bentuk dasar yang sederhana dengan warna cerah dan berwarna warni. Menurut Hammond (2020), target pembaca adalah hal yang pertama kali harus dipertimbangkan saat akan membuat ilustrasi untuk buku anak. Visualisasi harus dapat menarik perhatian dan membuat anak merasa berhubungan dengan kondisi yang dibaca.

Biasanya buku anak dibagi dan dijual berdasarkan kelompok umur 0-24 bulan, 2-4 tahun, 4-6 tahun, dan 6-8 tahun. Desain buku untuk anak usia dini, teks berupa kalimat pendek, biasa dibacakan oleh orang dewasa. Bentuk ilustrasi simple, untuk karakter manusia, kepala besar, badan kecil dengan organ tubuh proporsional. warnanya cerah, menarik perhatian, dan tebal. Buku anak perlu menampilkan keberagaman agar meningkatkan pemahaman akan kenyataan yang sebenarnya, contohnya perancangan tema "Hutan", perlu menyertakan banyak variasi binatang dan tanaman, bahkan mempertimbangkan desain figur dan pakaian penduduk lokal pada wilayah tersebut.

Dalam tampilan halaman buku, sistem hierarki antara elemen harus jelas dan konsisten agar buku mudah dibaca. Judul adalah elemen pertama yang harus mudah dibaca, lalu diikuti *sub headline* jika ada, lalu dilanjutkan dengan *body copy*. Faktor yang memengaruhi komposisi adalah skala, area, posisi, tipografi, dan warna. Teks dan gambar dalam *layout* dapat tampil terpisah maupun diolah menjadi satu kesatuan sehingga lebih menarik perhatian secara visual (Graver & Jura, 2012).

Produksi lembaran stiker memerlukan penyesuaian desain sebelum produksi yaitu *bleed* dan *cutter guide*. *Bleed* adalah desain yang dilebihkan dari bentuk stiker yang sebenarnya agar pada saat pemotongan stiker terjadi pergeseran karena masalah teknis, desain stiker tetap terlihat sempurna, tidak terdapat area putih karena ada bagian yang tidak tercetak. *Cutter guide* adalah panduan bentuk potongan stiker. *Kiss-cut* adalah teknik memotong stiker hanya pada lembaran stiker tanpa memotong lembaran pelindung stiker (Ambrose, 2017).

METODOLOGI

Metode penelitian visual merupakan teknik penelitian kualitatif yang menggunakan elemen visual seperti fotografi, peta, video, gambar, lukisan, dan patung untuk menjawab pertanyaan penelitian (Webb & Bedi, 2020). Menurut Angela Fritz dalam buku *Visual Research Methods* (2020) ada tiga tahapan untuk menganalisa karya visual, yaitu analisis deskriptif, analisis konten, dan analisis konteks.

Analisis deskriptif mencakup pembahasan data yang berkaitan karya seperti nama karya, kapan dibuat, aliran, siapa yang membuat, kondisi geografis, dan kejadian yang diceritakan. Selain data, analisis deskriptif membahas elemen visual yang terdapat pada karya tersebut dan apa yang bisa diamati seperti pesan, nada bicara, dan emosi yang disampaikan lewat visual. Analisis konten, membahas makna dan tujuan dari karya visual yang dibahas berdasarkan elemen visual yang ada. Dalam hal pembahasan buku aktivitas anak, bagian ini membahas konten apa yang dipelajari oleh anak dalam mengerjakan aktivitas tersebut. Analisis konteks, membahas aspek di luar karya seperti sejarah dan budaya.

PEMBAHASAN

1. Buku *Little First Stickers ABC*

Analisis Deskriptif Buku *Little First Stickers ABC*

Buku *Little First Stickers ABC* bertema alfabet, berisi aktivitas mencocokkan stiker dengan huruf awal nama objek tersebut dalam bahasa Inggris. Buku ini merupakan hasil karya ilustrator Sigrid Martinez, konten oleh Felicity Brooks, dan desain buku oleh Meg Dobbie yang diterbitkan pada tahun 2021. Buku ini berukuran 24,3 x 17,82 cm, berisi 32 halaman yang terdiri dari 16 halaman aktivitas yaitu di mana stiker akan ditempel, dan 16 halaman stiker. Halaman 1 merupakan cover dalam, halaman 2-15 memuat aktivitas mencocokkan gambar objek sesuai siluetnya, dikelompokkan sesuai urutan alfabet A sampai Z. Halaman 16 berisi aktivitas mencocokkan stiker berbentuk alfabet A sampai Z.



Gambar 1 Spread Halaman 2-3 Buku *Little First Stickers ABC*
(Sumber: <https://usborne.com/row/little-first-stickers-abc-9781474986564>)

Pada halaman aktivitas, pada bagian kiri atas terdapat judul topik dengan tampilan huruf kapital dan pasangan huruf kecilnya. *Typeface* terkesan kekanak-kanakan dengan *stroke* tebal, tidak rapi, diisi dengan berbagai *pattern* yang lembut. Terdapat berbagai gambar objek yang huruf awalnya sesuai dengan huruf yang sedang dibahas dan terdapat pula masing-masing nama objek tersebut ditulis dengan huruf kecil di dekat gambar. Penempatan teks nama objek cukup beragam, ada yang diletakkan di atas, samping, maupun bawah objek, dan dengan *baseline* yang horizontal, diagonal, dan lengkung mengikuti bentuk objek tersebut. Ilustrasi bergaya *flat design* dengan bentuk yang cenderung gempal.

Pengelompokan objek dengan kelompok huruf cukup jelas dengan pemisahan warna. Seperti contoh pada halaman 2-3, pembahasan huruf 'A' dalam area berbentuk persegi panjang mendatar sebesar setengah halaman dengan latar warna biru muda, lalu siluet objek untuk ditempel stiker dengan warna biru tua. Pembahasan huruf 'B' dalam latar merah muda dan siluet objek merah muda dengan warna yang lebih gelap, dan pembahasan huruf 'C' dalam satu halaman utuh berlatar kuning muda dengan siluet objek kuning muda dengan warna yang lebih gelap.



Gambar 2 Spread Halaman 2-3 Buku *Little First Stickers ABC* Setelah Aktivitas Dikerjakan
(Sumber: <https://usborne.com/row/little-first-stickers-abc-9781474986564>)

Palet warna pada buku ini berwarna-warni, terdapat warna merah, merah muda, jingga, kuning, hijau, biru, cokelat, hitam, dan putih. Background warna muda dan gambar objek dengan warna cerah membuat objek-objek yang dibahas menyebar dalam halaman mudah diamati. Terkesan menyenangkan, berisik, sibuk.



Gambar 3 Stiker *Little First Stickers ABC* untuk Halaman 2-5
(Sumber: <https://usborne.com/row/little-first-stickers-abc-9781474986564>)

Objek yang terdapat pada halaman aktivitas tidak memiliki *outline*, namun desain stiker yang memiliki atau outline berwarna putih dengan sudut dan lekuk tumpul. *Outline* ini membuat ukuran stiker menjadi lebih besar, sehingga pada saat ditempel ke area yang dimaksud, jika penempelan tidak presisi, misalnya agak bergeser 1-2 milimeter pun stiker tetap terlihat tertempel sempurna. Lekuk stiker yang tumpul memudahkan pengguna untuk melepas stiker agar tidak mudah sobek dibanding dengan stiker dengan lekuk tajam atau bersudut.

Halaman stiker terdapat petunjuk huruf dan nomor halaman agar mudah mencocokkan stiker dengan halaman aktivitasnya. Namun stiker objek diletakkan acak atau tidak sesuai urutannya dibanding posisi objek pada halaman aktivitas, hal ini menjadi tantangan untuk anak untuk mencari dan mencocokkan objek pada stiker dengan siluetnya namun mudah diidentifikasi bahwa satu halaman stiker untuk pengerjaan satu *spread* saja.

Analisis Konten Buku *Little First Stickers ABC*

Dengan mengerjakan aktivitas ini, anak dapat mempelajari urutan alfabet, pengenalan huruf, pasangan huruf kapital dengan huruf kecil, bentuk huruf dengan suara huruf. Kemampuan dasar yang dapat dicapai lewat aktivitas buku *Little First Stickers ABC* adalah bahasa, pengenalan objek, dan pengenalan alfabet. Tidak ada instruksi tertulis bagaimana cara mengerjakan aktivitas buku ini, namun dari desain tampilan halaman buku, mudah dipahami bahwa anak dapat mencari stiker yang tepat untuk ditempel pada tempat yang tersedia, karena kesamaan bentuk stiker dengan gambar yang utuh dengan halaman aktivitas objek dengan tampilan siluet. Terdapat contoh gambar misalnya pada halaman 2, objek “*apple*” dan “*alligator*” merupakan gambar yang sudah berwarna sehingga anak tertantang untuk melengkapi objek lain dengan stiker yang tepat. Sebagian besar objek yang dibahas adalah aneka binatang, lalu selebihnya berkisar antara makanan, objek sehari-hari, dan benda langit.

Analisis Konteks Buku *Little First Stickers ABC*

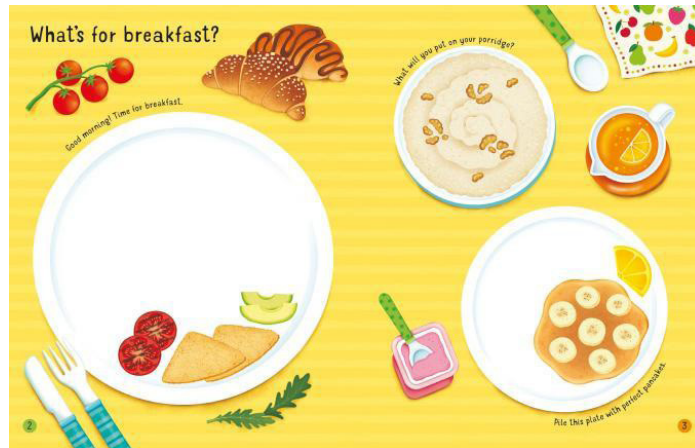
Pengenalan nama objek penting untuk perkembangan kemampuan komunikasi. Berbagai objek yang dibahas pada buku ini bersifat universal dan mudah dikenali secara umum.

2. Buku *First Sticker Book Mealtime*

Analisis Deskriptif Buku *First Sticker Book Mealtime*

Buku *First Sticker Book Mealtime* merupakan buku aktivitas bertema sajian makanan. Buku ini diterbitkan tahun 2021, hasil karya ilustrasi dari Federica Iossa, ditulis oleh Kate Nolan, dan desain buku oleh Krysia Ellis. Buku berisi 32 halaman, dimensi buku 27,57 x 21,63 cm.

Halaman pertama merupakan sampul dalam yang memuat daftar isi lalu diikuti konten makanan sarapan, *smoothie*, bekal, burger, masakan kari, makanan piknik, *pizza*, *barbeque*, *salad*, mie & nasi, ayam panggang, sajian salmon, masakan pasta, dan diakhiri dengan *cupcake*.



Gambar 4 Spread Buku *First Sticker Book Mealtime* Halaman 2-3
(Sumber: <https://usborne.com/row/first-sticker-book-mealtime-9781474986588>)

Pada halaman aktivitas terdapat judul dan *bodytext* yang mendukung memberi konteks atau instruksi dengan *typeface* menyerupai tulisan tangan dengan gaya tulisan cetak. *Bodytext* hanya sepanjang satu kalimat dan letaknya menyatu dengan wadah makanan. Pada halaman stiker, terdapat keterangan masing-masing nama bahan makanan. Ilustrasi makanan bergaya semi realistis sehingga menggiurkan bagi pengguna buku. Warna yang dipakai cukup berwarna warni namun terkesan hangat.



Gambar 5 Spread Buku *First Sticker Book Mealtime* Halaman 2-3 Setelah Aktivitas Dikerjakan (Sumber: <https://usborne.com/row/first-sticker-book-mealtime-9781474986588>)

Sebelum ditempel stiker, makanan yang ada pada lembar aktivitas hanya sedikit dan menampilkan wadah makanan yang cenderung kosong, memancing anak untuk menyelesaikan penataan makanan dengan menempel dengan stiker yang tepat.



Gambar 6 Stiker Buku *First Sticker Book Mealtime* untuk Halaman 6-7
(Sumber: Nolan, 2021)

Desain stiker dibuat memiliki potongan yang pas sesuai bentuk objek, dengan *bleed* sesuai warna dan tekstur. Hal ini berguna pada saat terjadi selisih potong sebanyak 1 milimeter saat produksi halaman stiker, stiker tetap tampak utuh dengan ukuran yang tetap pas dengan desain awalnya.

Analisis Konten *First Sticker Book Mealtime*

Aktivitas pada buku *First Sticker Book Mealtime* berkaitan dengan kompetensi keterampilan dasar keseharian, khususnya tema makanan terutama penyajian makanan, dan kompetensi bahasa khususnya pengenalan objek menu makanan dan bahan makanan. Pada halaman stiker terdapat aneka bahan makanan dan terdapat keterangan nama bahan makanan tersebut. Sistem aktivitas buku ini stiker bebas ditempel sesuai tempatnya seperti di atas piring, di dalam kotak makanan, di atas panggangan, atau ditumpuk satu dengan yang lainnya seperti pada aktivitas menumpuk bahan burger dan menggabungkan *cupcake* dengan *topping*.

Analisis Konteks *First Sticker Book Mealtime*

Menu makanan yang dibahas menjadi contoh yang baik dalam proporsi makanan sehat yaitu variasi karbohidrat, protein, sayur, buah, dan sedikit hidangan penutup manis.

Ditinjau dari sisi sosial budaya, makanan yang dibahas dalam buku ini cukup bervariasi gayanya, sebagian besar makanan ala Barat seperti pizza, burger, pasta, namun ada juga ala Asia seperti kari India, *ramen*, dan nasi dalam mangkuk. Bahan makanan yang dibahas pada buku ini sebagian besar mudah dijumpai pada makanan sehari-hari anak Indonesia, seperti roti, nasi, mie, daging ayam, tomat, terong, bawang bombay, namun gaya masakannya berbeda dengan makanan yang berasal dari Indonesia. Bagi anak yang tinggal di kota-kota besar di Indonesia yang terekspos variasi makanan internasional, menu makanan dalam buku aktivitas ini bisa menjadi untuk wawasan variasi makanan.

3. Buku *First Sticker Book Sports Day*

Analisis Deskriptif Buku *First Sticker Book Sports Day*

Buku *First Sticker Book Sports Day* merupakan buku aktivitas stiker bertema hari olahraga

yang diadakan oleh sekolah. Buku ini berisi 32 halaman, dengan dimensi buku 27,57 x 21,63 cm, diterbitkan tahun 2020, merupakan hasil karya ilustrasi dari Sean Longcroft, narasi ditulis oleh Jessica Greenwell, dan desain buku oleh Kirsty Tizzard.

Halaman 1 merupakan halaman sampul buku bagian dalam sekaligus daftar isi. Halaman 2-3 sebagai *spread* pertama menceritakan adegan persiapan yang dilakukan guru dan murid. Terlihat kelompok murid memakai baju dengan warna seragam untuk mengidentifikasi kelompok mereka yaitu kelompok merah, kelompok putih, kelompok kuning, kelompok hijau, dan kelompok biru. *Spread* berikutnya halaman 4-5 menceritakan lomba lari cepat dan lari dengan rintangan. Halaman 6 menceritakan shopping race, halaman 7 menceritakan lomba lari sambil membawa telur dengan sendok. Halaman 8-9 menjadi satu *spread* menceritakan lomba halang rintang. Halaman 10-11 merupakan *spread* yang menceritakan berbagai olahraga *indoor* meliputi lompat jauh, *foam javelin*, dan lempar *beanbag*. Halaman 12 menceritakan lomba balap karung, halaman 13 menceritakan lomba estafet *indoor* menggunakan *beanbag*. Halaman 14-15 *spread* yang menceritakan lomba tarik tambang antar anak dan antar orang dewasa. Halaman 16 menceritakan penyerahan penghargaan sebagai penutup. Tokoh pada buku meliputi anak-anak sebagai murid dan orang dewasa baik guru maupun pendamping anak.



Gambar 7 *Spread* Buku *First Sticker Book Sports Day* Halaman 2-3
(Sumber: <https://usborne.com/row/first-sticker-book-sports-day-9781474968270>)

Pada halaman aktivitas terdapat judul dan *bodytext* dalam bentuk paragraf dengan typeface menyerupai tulisan tangan gaya tulisan cetak. Judul memuat jenis perlombaan, sedangkan *bodytext* berisi komentar tentang perlombaan dan ajakan mengerjakan aktivitas. Desain *spread* buku yang belum dikerjakan aktivitasnya menggambarkan suasana tempat pelaksanaan olahraga dan beberapa orang saja baik sebagai peserta, penonton, maupun guru sebagai panitia perlombaan.



Gambar 8 Spread Buku *First Sticker Book Sports Day* Halaman 2-3 Setelah Aktivitas Dikerjakan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Buku ini menampilkan ilustrasi suasana kegiatan perlombaan dengan gaya *flat design*, kecenderungan karakter berpostur kurus. Penekanan terlihat pada proporsi kepala yang ukurannya diperbesar dari kenyataan. Penonton berdiri tegak atau diam, kontras dengan peserta pertandingan yang posenya bergerak dengan tangan kakinya membentangi. Nuansa warna *background* cukup kontras dibanding dengan warna karakter yang berwarna warni. Warna *background outdoor* terdapat versi warna abu-abu untuk menggambarkan lapangan semen, warna hijau untuk menggambarkan warna lapangan berumput, sedangkan warna *background indoor* berwarna kuning muda.



Gambar 9 Stiker Buku *First Sticker Book Sports Day* untuk Halaman 2-5 (Sumber: <https://usborne.com/row/first-sticker-book-sports-day-9781474968270>)

Pada halaman stiker, terdapat keterangan nama dari gambar stiker yang dimaksud seperti nama objek peralatan olahraga, kategori karakter, dan apa yang sedang dilakukan karakter tersebut. Desain potongan stiker dibuat lebih besar sekitar 3 mm dengan bentuk membulat dibanding gambar, dengan warna background sama dengan lokasi yang dimaksud.

Analisis Konten Buku *First Sticker Book Sports Day*

Aktivitas buku ini berkaitan dengan kompetensi keterampilan dasar eksplorasi bertema olahraga. Anak dapat mengenal berbagai jenis olahraga pertandingan, sistem pertandingan, *track/jalur* pertandingan, serta peralatan yang dipakai. Selain itu, untuk pertandingan kelompok anak dapat belajar kompetensi matematika seperti berhitung anggota kelompok maupun aturan pola dalam sebuah pertandingan.



Gambar 10 Spread Buku *First Sticker Book Sports Day* Halaman 8-9 Setelah Aktivitas Dikerjakan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Pertandingan yang dilakukan dalam kelompok, membutuhkan identifikasi kelompok dengan baju berwarna putih, merah, kuning, hijau, dan biru. Dalam aktivitas stiker, anak dapat melatih pengelompokan dengan mengelompokkan tokoh sesuai warna dan area pertandingan. Selain itu, ada pula materi kompetensi matematika aturan pola yang terlihat dalam halaman aktivitas pertandingan halang rintang yaitu masing-masing kelompok harus melewati halang rintang terowongan silinder, papan titian, terowongan setengah lingkaran, dan tangga mendarat.

Analisis Konteks Buku *First Sticker Book Sports Day*
Pelaksanaan *Sports Day* di Inggris diadakan sekolah pada musim panas di mana murid, guru, dan orang tua berpartisipasi dalam kegiatan olahraga pertandingan. Bagi anak Indonesia, konten buku ini mirip dengan perayaan Kemerdekaan Republik Indonesia yang diisi dengan berbagai kegiatan perlombaan baik secara individu maupun kelompok. Konten yang familiar bagi anak Indonesia yang ada pada buku ini meliputi lomba lari cepat, lari estafet, balap karung, membawa objek dengan sendok, dan tarik tambang.

Terlihat keanekaragaman ras terlihat dari berbagai variasi warna kulit juga berbagai variasi warna dan jenis rambut. Selain menampilkan figur dengan kondisi fisik normal, terdapat juga figur yang memiliki kondisi disabilitas seperti orang dewasa yang menyaksikan pertandingan di atas kursi roda dan anak yang mengikuti lomba berjalan dengan bantuan tongkat penyangga.

4. Buku *Little First Stickers Aquarium*

Analisis Deskriptif Buku *Little First Stickers Aquarium*

Buku *Little First Stickers Aquarium* merupakan buku aktivitas stiker bertema akuarium yang dalam artian kawasan hiburan dan pendidikan dunia laut. Buku ini berukuran 24,3 x 17,82 cm, berisi 32 halaman yang terdiri dari 16 halaman aktivitas yaitu di mana stiker akan ditempel, dan 16 halaman stiker. Buku ini diterbitkan tahun 2019 hasil karya ilustrasi oleh Marcella Grassi, narasi konten buku oleh Hannah Watson, desain buku oleh Yasmin Faulkner dengan *expert advice* dari Dr. John Roston dan Dr. Margaret Roston. Isi buku terdiri dari *spread* dengan topik batu karang, laut terbuka, hiu, penguin, sungai hutan hujan, kolam batu, kuda laut dan naga laut, laguna ikan pari, dan ubur-ubur.



Gambar 11 Spread Buku *Little First Stickers Aquarium* Halaman 2-3
(Sumber: <https://usborne.com/row/little-first-stickers-aquarium-9781474950985>)

Teks pada setiap halaman aktivitas terdapat judul topik sepanjang satu sampai tiga kata, diikuti *bodytext* sebanyak satu sampai dua kalimat, terdapat pula kalimat instruksi menempel sebanyak satu sampai tiga kalimat yang posisinya menyatu dengan ilustrasi suasana. *Typeface* untuk judul bergaya dekoratif dengan bentuk dasar *sans serif* ditambah aksens *stroke* lengkung pada bagian ujung huruf. *Typeface* untuk *bodytext* berupa huruf *sans serif* geometrik.



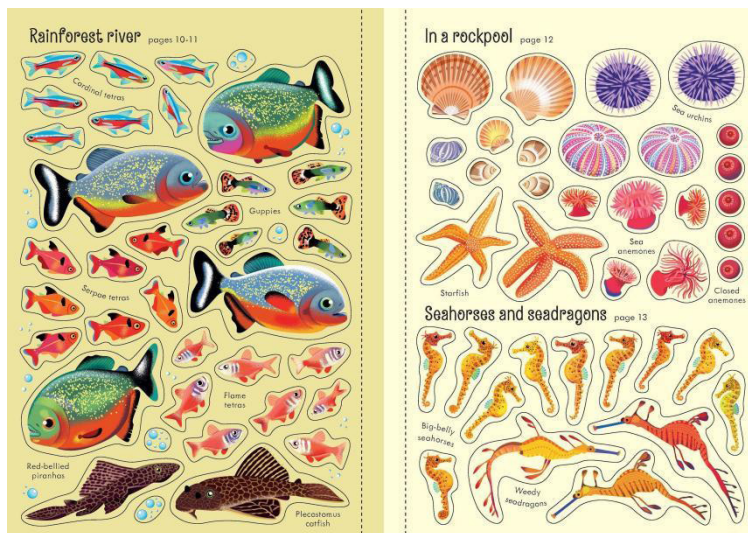
Gambar 12 Perbandingan Foto dan Ilustrasi Regal Tang
(Sumber: Kolase dari <https://www.liveaquaria.com/product/330/?pcatid=330> dan Buku *Little First Stickers Aquarium*)

Ilustrasi pada buku *Little First Stickers Aquarium* bergaya semi realistis. Jika dibandingkan dengan foto spesies aslinya, ilustrasi ini menangkap proporsi anatomi yang serupa, namun agar menarik bagi anak ada anatomi yang dimodifikasi seperti mata diperbesar untuk efek lucu dan menarik, bagian mulut digambar melengkung sehingga menyerupai ekspresi senyum, dan untuk warna dibuat karakter warna lebih cerah dari sebenarnya. Hal ini ditujukan agar ilustrasi menunjukkan betapa kehidupan di air itu mempesona sehingga lebih menarik untuk anak dan mengurangi kesan menakutkan terutama untuk binatang yang terkesan mengerikan atau buruk rupa seperti hiu dan *plecostomus catfish*. Terdapat juga bagian mata yang dibuat lebih besar dibanding aslinya agar lebih menarik perhatian anak.



Gambar 13 *Spread* Buku *Little First Stickers Aquarium* Halaman 2-3 Setelah Aktivitas Dikerjakan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Desain potongan stiker dibuat melebar keliling dibanding objek dengan bentuk melengkung. Warna latar belakang stiker selaras dengan komposisi warna *spread* secara keseluruhan. Antara halaman satu dengan yang lain memiliki warna background stiker yang berbeda sesuai komposisi warna *spread* masing-masing.



Gambar 14 Stiker Buku *Little First Stickers Aquarium* untuk Halaman 10-13 (Sumber: <https://usborne.com/row/little-first-stickers-aquarium-9781474950985>)

Analisis Konten Buku *Little First Stickers Aquarium*

Aktivitas stiker buku ini, stiker bebas ditempel pada area yang direkomendasikan. *Bodytext* menjelaskan tentang topik spesies atau habitat sehingga anak dapat menambah wawasan tentang spesies dan habitat tersebut. Pada halaman stiker, terdapat keterangan nama spesies hewan sehingga anak juga dapat belajar nama-nama spesies hewan yang berkaitan dengan habitat tersebut. Kendati satu spesies terdapat beberapa gambar stiker, namun keterangan cukup satu saja karena pengelompokan cukup jelas diidentifikasi.

Bagi hewan buruan, warna tubuh menyerupai dengan lingkungannya bermanfaat untuk kamuflase agar tidak terlihat oleh predator. Hal serupa juga berlaku untuk hewan predator berkamuflase menyerupai lingkungannya agar tidak mudah terdeteksi oleh target mangsanya. Karakteristik kamuflase pada hewan terlihat pada desain *spread* dan stiker buku ini, seperti halaman tentang terumbu karang, dipenuhi variasi bentuk dan warna terumbu karang beserta aneka spesies ikan di area terumbu karang yang juga berwarna-warni. Pada *spread* tentang spesies hiu yang cenderung berwarna kelabu, berada di lingkungan berlantai pasir yang berwarna kelabu juga.

Analisis Konteks Buku *Little First Stickers Aquarium*

Manusia secara natural menyukai makhluk hidup yang lain seperti tanaman, binatang, dan lingkungan alam. Orang dewasa biasanya menyukai binatang karena hubungan manusia dengan binatang seperti menyukai kebersamaan dengan binatang dan binatang dapat diolah jadi makanan atau produk. Sedangkan anak-anak menyukai binatang secara alamiah karena binatang adalah makhluk hidup. Bagaimana anak memahami binatang dan karakteristiknya dipengaruhi oleh kepercayaan dan nilai kultur keluarga dan dari media seperti buku. Kedekatan dengan binatang dapat membantu anak membangun kepekaan dengan orang lain, dapat menawarkan kenyamanan, meningkatkan kemampuan sosial, melatih memberi perhatian, dan eksplorasi tentang kekuatan dan kelemahan. (Selly, 2014) Dengan mengerjakan aktivitas dengan tema alam dan binatang, anak dapat mengeksplorasi pemahaman tentang kehidupan.

5. Buku *Little First Stickers Funny Faces*

Analisis Deskriptif Buku *Little First Stickers Funny Faces*

Buku *Little First Stickers Funny Faces* merupakan buku aktivitas stiker bertema karakter. Buku ini berukuran 24,3 x 17,82 cm, berisi 32 halaman yang terdiri dari 16 halaman aktivitas yaitu di mana stiker akan ditempelkan, dan 16 halaman stiker. Buku ini diterbitkan tahun 2019 hasil karya ilustrasi dan desain buku oleh Krysia Ellis dan narasi konten buku oleh Sam Smith. Isi buku terdiri dari topik karakter pengunjung pesta, binatang, tokoh sejarah, bajak laut, Natal, alien, profesi, Halloween, *superhero*, dan robot.

Pada masing-masing halaman hanya terdapat teks sepanjang satu kalimat berisi instruksi menempel, tidak terdapat judul. Stiker yang tersedia untuk dikerjakan didominasi anggota tubuh pada wajah seperti mata, hidung, dan mulut, selain itu juga terdapat stiker aksesoris penampilan seperti topi dan syal.



Gambar 15 *Spread* Buku *Little First Stickers Funny Faces* Halaman 2-3
(Sumber: <https://usborne.com/row/little-first-stickers-funny-faces-9781474968232>)

Ilustrasi bergaya *flat design*, berwarna-warni, dan ada upaya memenuhi halaman aktivitas dengan dekorasi yang tersebar, bentuk *frame* pada halaman tokoh sejarah, maupun *setting* suasana pada background seperti pada halaman alien dan Halloween.



Gambar 16 Spread Buku *Little First Stickers Funny Faces* Halaman 2-3 Setelah Aktivitas Dikerjakan (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Terdapat beberapa stiker cadangan dengan desain yang berbeda atau jumlahnya melebihi tempat yang tersedia, hal ini memungkinkan anak bebas memilih stiker yang mana yang akan digunakan. Desain potongan stiker pada buku ini mengikuti bentuk objek dengan diberi *bleed* sesuai warna objek bagian terluar.



Gambar 17 Stiker Buku *Little First Stickers Funny Faces* untuk Aktivitas Halaman 2-5 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

Analisa Konten Buku *Little First Stickers Funny Faces*

Aktivitas stiker buku ini, stiker bebas ditempel pada area yang direkomendasikan. *Bodytext* berisi ajakan menyelesaikan gambar dengan menempel stiker. Pengerjaan aktivitas buku ini cukup membebaskan anak karakter mana yang akan diberi mata seperti apa dan aksesoris seperti apa sehingga melatih kemampuan menghasilkan karya estetik. Anak dapat belajar bahwa manusia memiliki sepasang mata yang letaknya simetris, mulut letaknya di bagian bawah hidung, topi atau mahkota di bagian atas kepala, syal di leher, dan sebagainya. Dengan mengerjakan buku ini anak dapat mempelajari matematika dasar tentang spasial, bentuk, dan aturan. Jika pemasangan stiker tidak rapi seperti mata tidak simetris atau ekspresi mulut yang miring atau ada aksesoris yang kurang cocok justru menimbulkan kesan konyol dan menyenangkan untuk anak.

Analisa Konteks Buku *Little First Stickers Funny Faces*

Manusia sebagai makhluk sosial hidup berdampingan dengan orang lain yang tentu karakternya berbeda dengan dirinya. Perbedaan kondisi fisik, latar belakang, dan budaya membuat hidup menjadi lebih kaya akan ide dan energi. Walaupun pada buku ini tidak semua karakter merupakan tokoh nyata, beberapa karakter merupakan karakter imajinatif, namun semua tema ini memiliki keberagaman karakter. Anak usia dini dapat diajarkan tentang menerima dan bertoleransi dengan orang lain dengan mempelajari berbagai keanekaragaman lewat aktivitas. Variasi atau adanya keunikan karakter dapat membuat anak tertarik, lebih peka, dan dapat menghargai perbedaan.

Analisis kelima buku aktivitas stiker tematik di atas dapat dirangkum menjadi pembahasan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1 Analisis Desain Buku Stiker Tematik(Sumber: Penulis, 2022)

Judul Buku	Analisis Deskriptif	Analisis Konten	Analisis Konteks
<i>Little First Stickers ABC</i>	Lucu & menyenangkan	Keterampilan dasar bahasa	Pengenalan objek dan alfabet secara umum
<i>First Sticker Book Mealtime</i>	Menggiurkan	Keterampilan dasar keseharian tentang makanan	Keanekaragaman kuliner
<i>First Sticker Book Sports Day</i>	Ramai & seru	Keterampilan dasar eksplorasi olahraga dan keterampilan matematika	Keanekaragaman aktivitas fisik
<i>Little First Stickers Aquarium</i>	Mempesona	Keterampilan dasar eksplorasi tentang wawasan biota air	Menghargai alam
<i>Little First Stickers Funny Faces</i>	Lucu, konyol, & menyenangkan	Keterampilan seni dan keterampilan matematika tentang spasial, bentuk, dan aturan	Keanekaragaman karakter sehari-hari, karakter sejarah, binatang, dan karakter fiksi

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

Buku aktivitas tematik membuat anak dapat fokus terhadap satu pembahasan sehingga anak dapat mendapat berbagai pengetahuan yang berhubungan dengan topik tersebut. Pada tahap awal belajar terhadap sebuah topik, dimulai dari pengenalan. Anak dapat memahami bahwa dalam satu tema terdapat keanekaragaman dan pengelompokan. Jumlah halaman yang cukup, yaitu hanya 16 halaman, praktis dipegang dan dibawa anak, mudah dibalik halamannya. Desain bentuk stiker yang membulat baik menjorok ke dalam maupun ke luar, mempermudah anak untuk melepas stiker. Objek yang ada pada buku aktivitas stiker terbitan Usborne yang dibahas ini memiliki keterangan nama objek sehingga

anak dapat menambah wawasan. Desain *spread* buku dapat memukau anak dari adegan yang ditampilkan. Anak dapat mengerjakan aktivitas sendiri walau butuh didampingi dan sambil dijelaskan instruksi aktivitas dan dijelaskan kembali apa yang sudah dilakukan oleh anak. Anak dapat mengaitkan aktivitas pada buku dengan aktivitas sehari-hari.

Montessori menyarankan anak ditunjukkan gambar objek dari foto yang realistis agar dapat memahami wujud sebenarnya, namun untuk aktivitas yang menyenangkan untuk anak, ilustrasi dikerjakan dengan stilasi dari objek sebenarnya untuk menyesuaikan daya tangkap anak. Stilasi yang sesuai usia anak dapat membuat tampilan yang menyenangkan bagi anak agar anak dapat berkonsentrasi dengan pengerjaan aktivitas, terutama anak usia dini lebih tertarik dengan gambar yang sederhana bentuknya. Hasil eksplorasi setiap ilustrator menghasilkan karya dengan gaya yang unik. Anak dapat menikmati ilustrasi dengan berbagai gaya dan akan memperkaya imajinasi dan wawasan literasi visual mereka.

Manfaat aktivitas menggunakan media buku stiker jika ditinjau dari konteks bermain, yaitu manfaat sensorimotor dengan mencabut stiker dan menempel pada tempat yang tersedia, bermain peran mikro sesuai tema buku, bermain pembangunan terstruktur menggunakan stiker dan halaman buku yang sudah tersedia. Dalam konteks pendidikan, setiap buku aktivitas stiker memiliki satu tema spesifik sehingga anak dapat belajar variasi konten yang berkaitan dengan tema tersebut. Anak diberi stimulasi berbagai wawasan dapat menyebabkan otak semakin berkembang. Dari konteks sosial budaya, kelima buku ini didesain dengan target universal atau bisa dipakai oleh semua anak dari berbagai belahan dunia namun dari sudut pandang Barat karena Penerbit Usborne berada di Inggris.

Rekomendasi

Desain buku aktivitas untuk anak harus menarik, mudah dimengerti, dan mudah digunakan oleh anak. Hal ini menjadi tantangan untuk ilustrator, penulis, dan desainer buku untuk menyelami sudut pandang anak dan mengolah visual untuk menghasilkan karya yang dapat dinikmati oleh anak. Anak usia dini perlu diberi pengetahuan yang beragam sehingga membuka peluang tak terbatas untuk ilustrator, penulis, dan desainer buku untuk mengembangkan konten bagi anak. Seluruh buku aktivitas stiker Usborne target internasional namun dari sudut pandang budaya barat. Terbuka peluang untuk desainer grafis dan ilustrator Indonesia mengeksplorasi aktivitas untuk anak usia dini yang lebih kontekstual dengan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ambrose, G. & Harris, P. (2017). *The Production Manual: A Graphic Design Handbook (2nd edition)*. Switzerland: AVA Publishing SA.

Beck, C. (13 November 2015). 10 Reasons Why Every Kid Needs to Play With Stickers. <https://www.theottoolbox.com/benefits-of-playing-with-stickers-occupational-therapy/>

Britton, L. (2017). *Montessori Play and Learn*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.

Davies, S. (2019). *The Montessori Toddler: A Parent's Guide to Raising a Curious and Responsible Human Being*. New York: Workman Publishing.

Eiseman, L. (2017). *The Complete Color Harmony: Expert Color Information for Professional Results, Pantone Edition*. Beverly: Rockport Publishers.

Fritz, A. (2020). Digital Storytelling, Archival Research and 'Layers of Practice': A Critical Pedagogical Approach to Visual Literacy in University Archives and Special Collections.

Graver, A., & Jura, B. (2012). *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles*. Beverly: Rockport Publishers.

Hammond, R. (2020). *How to Be a Children Book Illustrator Guide to Visual Storytelling*. Worcester: 3dtotal Publishing.

Heryanto. (2019). *42 Ide Aktivitas Awal Masuk PAUD*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

In Bedi, S. & Webb, J. 2020. *Visual Research Methods: An Introduction for Library and Information Studies* (pp. 153-168). London: Facet Publishing.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Seri Pendidikan Orang Tua: Penguasaan Positif*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Piroddi, C. & Baruzzi, A. (2018). *The Montessori Method: Numbers*. Milan: White Star Kids.
Rose, F. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. London: SAGE Publications.

Selly, P. B. (2014) *Connecting Animals and Children in Early Childhood*. Minnesota: Redleaf Press.

Siegel, D. J. & Bryson, T. P. (2021). *The Whole-Brain Child*. Jakarta: Noura Books.

Soetopo, H. (2017). *Panduan Aktivitas di Kelompok Bermain*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius.

Solomon, M. (2 Agustus 2021). What is Thematic Teaching. <https://www.preprintablefun.com/blog/what-is-thematic-teaching>

Sungkono, A., Maharani, A. S. F., & Yun, S. K. (2021). *Chai's Playbook: 3-4 Tahun Level 1*. Surabaya: PT. Crea Signum Potentia.

Sungkono, A., Maharani, A. S. F., Yun, S. K., Hee, C.S, & Kyung, L. H. (2022). *Chai's Playbook: 4-5 Tahun Level 1*. Surabaya: PT. Crea Signum Potentia.

UNICEF. (2022, Mei) *Early childhood development overview*. <https://data.unicef.org/topic/early-childhood-development/overview/#:~:text=Early%20childhood%2C%20which%20spans%20the,social%2C%20emotional%20and%20physical%20development>.

Usborne, P. (30 Juni 2020) *Usborne Named Children's Publisher of the Year: A Response from Peter Usborne*. <https://usborne.com/row/blog/post/usborne-news/usborne-named-children-s-publisher-of-the-year-a-response-from-peter-usborne>

Wartisah, T. (2016). *Panduan Aktivitas Permainan Tematik Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Website:

<https://usborne.com/row/books/browse-by-category/activity-and-sticker-books/sticker-books>