

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN PROFESI EDISI “FAFA INGIN MENJADI KOKI” UNTUK ANAK USIA 4-6 TAHUN

Risky Amaliya Sugiarti
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur
Email : riiskyamaliya@gmail.com
Telp : 089695546612

Arief Ruslan
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Budi Luhur
Email : arief.ruslan@budiluhur.ac.id
Telp : 085921492442

ABSTRACT

This work aims at the creation of information and knowledge as an introduction to the profession, particularly the profession chef and as a medium of learning for children. Introduction to the profession for children is very important. The reason, because that way the children get to know the various professions that exist and he could appreciate all of that profession. In the book illustration, there is a simple illustration is equipped with a short text or language but easy to understand. Lack of interest kids in reading make the creator chose to design a book illustration. The creators chose the profession of chef as this illustration book material because this profession jarang in the know by children. Children in general are usually only know the profession of police, doctors, teachers, and so on. The media used in this paper that is printed. The method of creation of the work is done with the data collection of visual, literary, and in-depth interviews with Kindergarten Waladun Sholihun. Conclusion this paper are illustrations that holds an important role in the book illustration so that it becomes an element that strongly support, as well as with the relevant use of color and typography.

Keywords: Design, Illustration, The Chefs Profession

PENDAHULUAN

Pekerjaan seorang koki bukan hanya sekadar profesi. Ini adalah bentuk dari seni untuk menikmati. Tidak seperti hasil lain yang cukup dihargai melalui indera penglihatan maupun pendengaran, makanan yang baik dan sehat dimaksudkan untuk dikonsumsi dan dihargai melalui beberapa indera. Seorang koki bertanggung jawab untuk semua hidangan yang disiapkan dalam bagian mereka. Karena itu, seorang koki harus sangat berpengetahuan khusus, serta memiliki fungsi kuliner pada umumnya.

Kata koki berasal dari istilah dalam bahasa Perancis chef de cuisine yang berarti kitchen director atau orang yang mengepalai dapur. Seorang koki mengatur segala sesuatu yang terjadi di dapur.

DR. Tjut Rifameutia, MA, Psi. Staf Pengajaran Fakultas Psikologi Universitas Indonesia mengatakan, mengapa pengenalan profesi bagi anak sangat penting. Alasannya, karena dengan begitu anak-anak bisa tahu berbagai profesi yang ada dan dia bisa menghargai semua profesi itu. “jadi jangan sampai dia hanya menghargai profesi dokter saja misalnya,

sementara yang lainnya tidak” tutur Wakil Dekan bidang Akademik Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.¹

Peran penyelenggara pendidikan anak usia dini sangat penting dalam proses pembekalan karakter di masa depan. Pendidikan TK memiliki peran yang sangat penting untuk pengembangan kepribadian anak, serta untuk mempersiapkan mereka memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Dimana anak-anak TK diberikan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan.²

Landasan Teori

Komunikasi

Kata “komunikasi” berasal dari bahasa Latin, “*comunis*”, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Kehidupan manusia di dunia tidak dapat dilepaskan dari aktivitas komunikasi karena komunikasi merupakan bagian integral dari sistem dan tatanan kehidupan sosial manusia dan masyarakat. Aktivitas komunikasi dapat dilihat pada setiap aspek kehidupan sehari-hari manusia yaitu sejak dari bangun tidur sampai manusia beranjak tidur pada malam hari. Bisa dipastikan sebagian besar dari kegiatan kehidupan kita menggunakan komunikasi baik komunikasi verbal maupun nonverbal.³

Komunikasi Visual

Komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar/foto (ilustrasi), huruf, warna, komposisi, dan *layout* dalam

berbagai media cetak, massa, elektronik maupun audio visual. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target sasaran yang dituju.

Akar bidang komunikasi visual adalah komunikasi budaya, komunikasi sosial, dan komunikasi ekonomi. Tidak seperti seniman yang mementingkan ekspresi perasaan dalam dirinya, seorang desainer komunikasi visual adalah penterjemah dalam komunikasi gagasan. Karena itulah komunikasi visual mengajarkan berbagai bahasa visual yang dapat digunakan untuk menterjemahkan pikiran dalam bentuk visual.⁴

Unsur-Unsur Visual

Dalam merancang sebuah tampilan visual, ada beberapa unsur yang harus diperhatikan, diantaranya sebagai berikut :

1. Titik

Titik adalah salah satu unsur visual yang wujudnya relatif kecil, dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tak berarti.

2. Garis

Garis dianggap sebagai unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis, selain dikenal sebagai goresan atau coretan, juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna.

3. Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya, bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri dan bidang non-geometri alias tidak beraturan. Bidang geometri adalah bidang yang relatif mudah diukur keluasannya, sedangkan

¹<http://www.ummionline.com/parenting-pentingnya-mengenalkan-anak-pada-berbagai-profesi.html>

²https://www.kompasiana.com/anis_fitria/pendidikan-taman-kanak-kanak-tk_55207d42a33311b14646cfad

³Pawito, dan C Sardjono. *Teori-Teori Komunikasi*, (Surakarta, 1994), Hlm. 12.

⁴Adi Kuristiano, *Semiotika Komunikasi Visual*, (Jalasutra: Yogyakarta, 2009), Hlm. 2.

bidang non-geometri merupakan bidang yang relatif sukar diukur keluasannya.

4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

5. Warna

Warna sebagai unsur visual yang berkaitan dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis pigmennya. Kesan yang diterima oleh mata lebih ditentukan oleh cahaya.

6. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi kasar dan halus, dengan kesan pantul : mengkilat dan kusam.⁵

Persepsi Visual

Persepsi visual adalah persepsi didapatkan dari indera penglihatan. Persepsi visual merupakan hasil dari apa yang kita lihat baik sebelum kita melihat atau masih membayangkan dan sesudah melakukan pada objek yang dituju.

Dalam psikologi, persepsi visual dimengerti sebagai kemampuan untuk menejermahkan apa yang dilihat oleh mata, yaitu jatuhnya cahaya yang masuk ke retina mata. Hasil dari persepsi tersebut dikenal dengan istilah penglihatan.⁶

Ilustrasi

Ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar berupa foto atau lukisan untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Gambar, desain, atau

diagram untuk penghias sampul halaman atau tambahan berupa contoh bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan tulisan.⁷

Macam-macam jenis ilustrasi yaitu :

a. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada pada alam tanpa adanya suatu pengurangan maupun penambahan.

b. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebihkan dengan gaya tertentu.

c. Gambar Kartun

Gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu.

d. Gambar Karikatur

Gambar kritikan yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh.

e. Cerita Bergambar

Sejenis komik atau gambar yang diberi teks.

f. Ilustrasi Buku Pelajaran

Berfungsi untuk menerangkan teks maupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun berupa gambar bagian.

Layout

Layout dijabarkan sebagai tata letak elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu, yaitu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. *Me-layout* adalah merupakan salah satu proses atau tahapan – tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* adalah pekerjanya.⁸ Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar

⁵Ibnu Teguh Wibowo, *Belajar Desain Grafis*, (PT. Suka Buku : Jakarta, 2013), Hlm. 148.

⁶Program Studi DKV FSR Isi, *Irama Visual*, (Jalasutra: Yogyakarta, 2009), Hlm.69.

⁷<https://rebanas.com/kamus/kbbi-edisi-iii/ilustrasi.html>

⁸Surianto Rustan, *Layout dasar dan penerapannya*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009), Hlm. 2.

dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Warna

Definisi warna menurut Sadjiman Ebdy Sanyoto di dalam buku yang berjudul *Nirmana*, yaitu:

Warna dapat didefinisikan secara objektif atau fisik sebagai sifat cahaya, yang dipancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan.⁹

Teori Brewster menyatakan bahwa warna pokok (primer) adalah warna yang dapat berdiri sendiri dan bukan merupakan hasil pencampuran dengan warna lain. Sementara itu, warna berasal dari pencampuran antara dua warna pokok disebut warna sekunder.

Karakter

Karakter adalah sebuah sistem keyakinan dan kebiasaan yang mengarahkan tindakan seorang individu, karena itu jika pengetahuan mengenai karakter seseorang itu dapat diketahui maka dapat diketahui pula bagaimana individu tersebut akan bersikap untuk kondisi – kondisi tertentu.¹⁰

Tokoh

Tokoh cerita menurut Abrams adalah orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.¹¹

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakukan di

dalam berbagai cerita dan pada umumnya tokoh berwujud manusia, tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda yang diinsankan.

Story telling

Story telling atau mendongeng adalah menyampaikan cerita menggunakan bahasa yang diolah sendiri oleh si penutur cerita. Sumber cerita boleh berasal dari buku, film, dan lain-lain, atau boleh berasal dari cerita yang dikarang sendiri.¹²

Buku Cerita Bergambar

Menurut Rothlein dan Mainbach, buku bergambar merupakan buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Buku bergambar lebih dapat memotivasi pada anak-anak untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami, dan memperkaya pengalaman dari cerita.

Alur Cerita

Alur adalah salah satu unsur intrinsik dalam sebuah cerita yang rangkaian tahapan jalan cerita ada sebuah karya tulis. Alur dibuat dari urutan peristiwa berdasarkan hubungan sebab-akibat antar satu peristiwa dengan yang lainnya.¹³

METODE PENCIPTAAN KARYA

Kategori

Karya yang akan pencipta buat adalah buku ilustrasi cetak sebagai media visual. Biasanya cerita yang terkandung di dalam buku cerita ilustrasi untuk anak-anak yaitu buku yang berisikan pembelajaran untuk anak itu sendiri. Untuk tema penciptaan

⁹Sadjiman Sanyoto Ebdy, *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*, (Jalasutra: Yogyakarta, 2010), Hlm. 11.

¹⁰ Kamisa, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Kartika, 1997), Hlm. 281.

¹¹ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Gajah Mada University Press, 2000), Hlm. 165.

¹² Umama, M.Kom, *Pojok Bermain Anak*, (Yogyakarta: Stiletto book, 2016), Hlm.63.

¹³<http://www.ilmudasar.com/2017/09/Pengertian-Fungsi-Unsur-dan-Tahapan-Alur-Cerita-adalah.html>.

karya buku ilustrasi yaitu mengenai profesi koki, di dalam buku tersebut berisikan ilustrasi dan informasi mengenai profesi koki.

Ide Penciptaan

Profesi koki semakin hari semakin jarang diminati oleh masyarakat. Salah satu factor penyebab turunnya minat seseorang untuk menjadi koki yaitu kurangnya perhatian dan pengetahuan masyarakat pada profesi koki.

Maka dari itu dengan memperkenalkan profesi koki kepada anak-anak melalui proses belajar di taman kanak-kanak, serta peran orang tua dalam mengembangkan pengetahuan dasar mengenai berbagai macam profesi, salah satunya profesi koki, maka dibutuhkan media yang menyenangkan sebagai bahan untuk mengajar serta bahan belajar bagi anak-anak, tentunya dengan isi yang menarik, mendidik, dan menyenangkan bagi anak-anak.

Target Audience

Target *audience* yaitu anak-anak usia 4-6 tahun. Karena pada usia 4-6 tahun ini anak-anak memiliki rasa keingintahuan yang besar, mereka juga aktif, dan memiliki antusias yang besar terhadap sesuatu hal yang belum mereka ketahui sebelumnya.

a. Demografis

Usia : 4 - 6 tahun

Jenis kelamin : Pria dan Wanita

Pendidikan : Taman Kanak-Kanak

Kelas Ekonomi: B (Menengah)

b. Psikografis

Anak yang gemar membaca, memiliki keingintahuan yang tinggi, tertarik pada gambar, aktif, dan memiliki imajinasi yang tinggi.

c. Geografis

Domisili : Tangerang Selatan dan sekitarnya

Teknik Pengumpulan Data

Untuk melengkapi keperluan data perancangan, maka penciptaan karya ini memerlukan data pendukung yang nantinya akan memperkuat karya tersebut.

Pengumpulan data yang dilakukan pencipta dengan cara :

Observasi

Pencipta melakukan observasi langsung ke TK Waladun Solihun yang berlokasi di Sandratex-Ciputat Timur, Tangerang Selatan. Guna mendapatkan data visual, pencipta melakukan observasi pada murid-murid, dengan cara melihat proses pembelajaran, cara anak-anak menyimak pembelajaran yang disampaikan, dan perilaku anak-anak saat mereka sedang bermain dengan teman-temannya.

Wawancara

Untuk lebih mendapatkan data yang akurat dan terpercaya maka pencipta melakukan wawancara kepala sekolah dan guru yang ada di Taman Kanak-Kanak Waladun Solihun bertujuan untuk mengetahui seperti apa proses, budaya, tingkah laku dan metode pembelajaran yang sesuai oleh anak-anak.


Studi Pustaka



Untuk mendukung penciptaan karya, pencipta juga mencari data melalui studi pustaka dan buku-buku ilmiah, serta pencarian referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan serta dengan menggunakan media internet.

PEMBAHASAN KARYA

Dalam pembahasan karya, pencipta akan menjelaskan mengenai karya yang telah selesai diciptakan. Berikut ini adalah pembahasan karya mengenai Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Profesi Edisi Fafa Ingin Menjadi Koki Untuk Anak Usia 4-6 Tahun.

No	Pembahasan
1.	

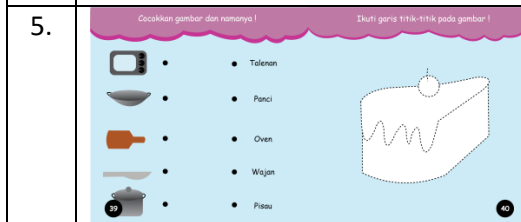
	<p>Ilustrasi: Pada cover bagian depan terdapat beberapa ilustrasi gambar karakter Candy dan seorang anak kecil bernama Fafa serta berbagai jenis makanan. Gambar tersebut bertujuan untuk memberi tahu gambar karakter koki dan karakter utamanya seperti apa.</p> <p>Layout: <i>Layout</i> yang digunakan pencipta adalah menggunakan prinsip <i>layout Emphasis</i>, sosok Candy dan Fafa sebagai penarik perhatian dan juga judul buku sebagai penekanan.</p> <p>Tipografi: <i>font</i> yang digunakan pada cover adalah "Cooper Black MS". <i>Font</i> jenis ini cocok digunakan untuk desain target anak-anak karena tidak terlalu berlebihan dan tegas.</p> <p>Warna : Warna yang digunakan pada cover yaitu menggunakan banyak warna dan warnanyapun menggunakan warna yang cerah. Warna tersebut digunakan untuk menimbulkan kesan ceria dan tidak monoton untuk anak-anak.</p>
2.	 <p>Ilustrasi : Ilustrasi pada halaman ini Fafa bersama ayah dan ibunya pergi ke sebuah restaurant untuk makan siang bersama.</p> <p>Warna : Warna yang digunakan yaitu dominan antara warna coklat dan abu-abu. Warna Coklat digunakan untuk cat restaurant agar gambar restaurant lebih terlihat daripada gambar bangunan yang lainnya.</p> <p>Layout : <i>Layout</i> pada halaman ini yaitu menggunakan prinsip <i>layout Emphasis</i> dengan penekanan pada bangunan restaurant karena warna</p>

	<p>cat restaurant lebih menonjol daripada warna yang lainnya.</p> <p>Tipografi : <i>font</i> yang digunakan adalah "comic sans MS" yaitu <i>font</i> jenis sanserif dimana pada setiap ujung hurufnya tidak memiliki kait. <i>Font</i> jenis ini cocok digunakan mendesain yang targetnya adalah anak-anak karena tidak terlalu berlebihan dan mudah untuk dibaca.</p>
3.	 <p>Ilustrasi : Ilustrasi pada halaman ini menceritakan koki Candy sedang memakai baju seragam dan juga terdapat penjelasan tentang nama dan fungsi dari seragam tersebut.</p> <p>Layout : Untuk <i>layout</i> ini menggunakan teori <i>sequence</i>, urutannya pada tampilan gambar koki Candy kemudian ke deskripsi. Serta menggunakan prinsip <i>balance</i>, keseimbangan pada <i>text</i> dan juga foto koki Candy.</p> <p>Warna : Warna yang digunakan dominan pada halaman ini yaitu warna biru muda dan coklat. Warna biru muda menjadikan halaman ini menjadi cerah dan coklat merupakan warna yang stabil dipadukan dengan warna biru muda.</p>
4.	 <p>Ilustrasi : Ilustrasi pada halaman ini menjelaskan tentang Fafa yang sudah memahami tentang profesi koki dan ia bercita-cita untuk menjadi koki. Di halaman selanjutnya agar bisa lebih interaktif maka dibuatlah kertas</p>

kosong bergaris untuk anak-anak menceritakan cita-cita mereka.

Layout :
Untuk *layout* ini menggunakan teori *sequence*, urutannya pada tampilan gambar Fafa kemudian ke *text*.

Warna :
Warna yang digunakan dominan pada halaman ini yaitu warna biru muda. Warna biru muda menjadikan halaman ini memiliki kesan cerah, stabil, dan percaya diri.



Ilustrasi

Ilustrasi pada halaman ini yaitu dibuat agar anak-anak bisa lebih interaktif. Maka dari itu dibuatlah ilustrasi mencocokkan nama dengan gambarnya. Dan halaman selanjutnya membuat gambardengan mengikuti garis putus-putus yang sudah dibuat.

Layout

Layout menggunakan *emphasis* penekanan pada gambar kemudian ke *text*.

Warna

Warna biru muda sebagai warna dasar, sedangkan warna ungu sebagai penekanan agar memfokuskan pengelihatannya pembaca untuk membaca judul pada halaman.



Ilustrasi :

Ilustrasi bagian cover belakang yaitu berisikan tentang sedikit informasi mengenai ajakan untuk mengetahui profesi koki dan sedikit informasi tentang isi buku.

Layout :
Untuk layout ini menggunakan prinsip *sequence*, yaitu urutan perhatiannya dari isi *text* kemudian ke gambar yang ada di bagian bawah.

Warna :
Warna yang dominan pada cover belakang adalah hijau, putih, dan kuning muda. Dibuat warna-warni agar tidak monoton untuk dilihat dan anak-anak juga menyukai berbagai macam warna.

Kesimpulan

Pembuatan buku ilustrasi “Fafa Ingin Menjadi Koki” bertujuan untuk menyediakan sarana baru bagi anak-anak untuk mempelajari tentang apa itu profesi koki. Dengan dibuatnya buku ilustrasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak untuk mengetahui apa itu profesi koki, sebab yang umumnya anak-anak ketahui tentang profesi hanyalah seperti dokter, polisi, atau guru.

Proses penciptaan karya ini mengalami banyak hambatan. Pencipta harus memikirkan matang-matang untuk membuat buku ilustrasi serta unsur apa saja yang nantinya akan dimasukkan ke dalam karya ini untuk menyesuaikan karya dengan objek yang diangkat sesuai dengan target *audience*.

Dampak langsung yang diterima pada target *audience* yaitu dapat membantu anak-anak untuk memberikan pengetahuan lebih mengenai profesi koki dan dapat mengerti informasi yang disampaikan pada karya buku ini. Selain itu guru-guru atau para orang tua dapat dengan mudah untuk mengajarkan anak-anak mereka mengenai profesi koki.

Dampak tidak langsung dari karya ini adalah diharapkan anak-anak lebih berminat membaca buku.

Bagi mahasiswa diharapkan penciptaan karya ini dapat dijadikan sebagai informasi dan sumber referensi untuk para calon penciptaan karya yang ingin membuat karya khususnya pada bidang buku ilustrasi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pencipta mengemukakan beberapa saran sebagai berikut :

- a. Untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan sebuah metode baru atau paling tidak mengganti metode pembelajaran dengan cara berskala, hal ini bertujuan agar anak-anak tidak merasa jenuh dengan metode yang itu-itu saja.
- b. Salah satu cara untuk meningkatkan ketertarikan membaca bagi anak-anak yaitu dengan menggunakan ilustrasi yang lucu serta warna yang menarik. Selain itu isi pesan yang ada di dalam buku dibuat sesingkat mungkin dan mudah untuk dipahami oleh anak-anak agar mereka tidak cepat bosan.

DAFTAR PUSTAKA

C Sardjono, Pawito. 1994. *Teori-Teori Komunikasi*. Surakarta.

Ebdi, Sadjiman Sanyoto. 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.

Kamisa. 1997. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya : Kartika.

Kuristiano, Adi. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.

Nurgiyantoro, Burhan. 2000. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

Program Studi DKV FSR Isi. 2009. *Irama Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.

Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout dasar dan penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009.

Umama, M.Kom. 2016. *Pojok Bermain Anak*, Yogyakarta: Stiletto book.

Wibowo, Ibnu Teguh. 2013. *Belajar Desain Grafis*. Jakarta : PT. Suka Buku.

Sumber Online

<https://rebanas.com/kamus/kbbi-edisi-iii/ilustrasi.html>

<http://www.ilmudasar.com/2017/09/Pengertian-Fungsi-Unsur-dan-Tahapan-Alur-Cerita-adalah.html>.

<http://www.ummionline.com/parenting-pentingnya-mengenalkan-anak-pada-berbagiaprofesi.html>

https://www.kompasiana.com/anis_fitria/pendidikan-taman-kanak-kanak-tk_55207d42a33311b14646cfad