



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “DOA DALAM
AKTIVITASKU” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN ADAB DI
TK ISLAM TAHFIZH CAHAYA QUR’AN



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
NABILA PUTRI AZZAHRA
2006421019

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2024**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Interaktif “Doa dalam Aktivitasku” sebagai Media Edukasi Pengenalan Adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an
Penulis : Nabila Putri Azzahra
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 5 Agustus 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds.
NIP. 198812152018032001

Emmidia Djonaedi, M.T., M.B.A.
NIP. 198505162010122007



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “DOA DALAM AKTIVITASKU” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN ADAB DI TK ISLAM TAHFIZH CAHAYA QUR’AN

Oleh:

NABILA PUTRI AZZAHRA
2006421019

Disahkan:

Depok, 19 Agustus 2024
Penguji I

Penguji II



Drs. Ade Noor Riyadhi
NIK. 520000000000000323


Drs. Djony Herfan, M.I.Kom.
NIP. 22992014110319631213

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan




Zukarnain, S.T., M.Eng.
NIP. 198405292012121002



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BUKU CERITA INTERAKTIF “DOA DALAM AKTIVITASKU” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN ADAB DI TK ISLAM TAHFIZH CAHAYA QUR’AN

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 5 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Nabila Putri Azzahra

2006421019



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Pendidikan karakter dan pendidikan adab yang sesuai syariat Islam harus diberikan kepada anak usia dini dengan seimbang. Salah satu lembaga anak usia dini yang menyediakan kurikulum pengembangan karakter dengan memberikan pendidikan adab adalah TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an. Untuk mendukung kegiatan tersebut, dibutuhkan media edukasi pengenalan adab dan doa sehari-hari ketika beraktivitas di taman kanak-kanak. Contohnya seperti adab terhadap guru, adab ketika masuk dan di dalam kelas, serta adab berteman bergaya seni tanpa wajah (*faceless art*) yang menarik dan interaktif. Dalam hal ini, buku cerita interaktif dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Buku cerita interaktif "Doa dalam Aktivitasku" dirancang menggunakan metode *design thinking* yang tahapannya dimulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan diakhiri dengan *test*. Adapun metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Perancangan ini menghasilkan buku cerita bergaya *faceless art* yang memiliki fitur interaktif *lift the flap* dan *pop-up*, *layout* asimetris dan simetris yang didominasi oleh gambar berwarna *colorful* dan cerah dengan tekstur krayon, serta tipografi berjenis *sans serif* untuk menunjukkan kesan yang tetap menarik, ceria, menyenangkan, dan tidak kaku meskipun menggunakan gaya *faceless art*. Konsep *faceless art* sendiri dipilih karena ingin menyesuaikan visi dan pemahaman yang dimiliki oleh TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an terkait batasan dalam menggambar makhluk bernyawa. Selain buku cerita interaktif, media ini juga didukung oleh media poster dan materi ajar (digital).

Kata kunci: Buku Cerita Interaktif, *Faceless Art*, Media Edukasi

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Character education and adab education by Islamic law must be given to early childhood in a balanced manner. One of the early childhood institutions that provide a character development curriculum by providing adab education is TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an. To support these activities, educational media is needed to introduce adab and daily prayers when doing activities in kindergarten. For example, adab towards teachers, adab when entering and in the classroom, and adab making friends in an attractive and interactive faceless art style. In this case, interactive storybooks can be a solution to the problem. The interactive storybook "Doa dalam Aktivitasku" is designed using the design thinking method whose stages start from empathize, define, ideate, prototype, and end with a test. The data collection method is done through interviews, observations, and literature studies. This design produces a faceless art style storybook that has interactive lift-the-flap and pop-up features, asymmetrical and symmetrical layouts dominated by colorful and bright images with crayon textures, and sans serif typefaces to show an impression that is still attractive, cheerful, fun, and not rigid despite using the faceless art style. The concept of faceless art itself was chosen because it wanted to adjust the vision and understanding of the TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an regarding the limitations of drawing animate beings. In addition to interactive storybooks, this media is also supported by posters and teaching materials (digital).

Keywords: *Educational Media, Faceless Art, Interactive Storybooks*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah *Subhanahu wa Ta'ala* karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Interaktif “Doa dalam Aktivitasku” sebagai Media Edukasi Pengenalan Adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an” dengan baik tanpa suatu hambatan yang berarti. Tujuan dari disusunnya laporan ini adalah sebagai persyaratan dalam mengikuti sidang tugas akhir di Politeknik Negeri Jakarta.

Laporan ini membahas mengenai latar belakang, landasan perancangan, metode perancangan, hasil dan pembahasan desain, serta simpulan dan saran yang digunakan untuk membuat buku cerita interaktif. Dalam menyelesaikan laporan, tentunya penulis mendapatkan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Ibu Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta sekaligus Dosen Pembimbing Materi Tugas Akhir yang telah banyak membantu penulis dalam membimbing, memberikan arahan, serta memberikan solusi untuk penyusunan laporan tugas akhir.
4. Ibu Emmidia Djonaedi, M.T., M.B.A. selaku Dosen Pembimbing Teknis Penulisan Tugas Akhir yang telah membantu penulis dalam membimbing, memberikan arahan, dan menyusun penulisan laporan tugas akhir.
5. Bapak Andriyanto, S.E., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Seluruh Dosen Teknik Grafika Penerbitan, khususnya Dosen Program Studi Desain Grafis yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan mengenai materi-materi desain grafis kepada penulis.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7. Ibu Endang Wening, Ibu Saera, dan anak-anak TK Islam Tahfiz Cahaya Qur'an yang telah memberikan kesempatan dan membantu penulis selama proses penyusunan laporan tugas akhir.
8. Mba Audita Sarah Amalia, Kak Cahya Aditia Fajri, dan Kak Arif Rianto yang sudah responsif dan komunikatif dalam memberikan penjelasan mengenai proses pembuatan buku cerita anak.
9. Seluruh keluarga yang selama ini telah banyak mendoakan, mendukung, memberikan semangat, serta memberikan solusi kepada penulis sehingga laporan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
10. Ibu Pranati Diah Irawati, Kak Fidha Alifah, dan Mashita Zamida yang telah membantu dan memberikan solusi kepada penulis.
11. Teman-teman kelas DG 8A, khususnya Dini Novelita Tamba, Nurafriani, Nur Aeti Fadilah, Premiera Putri Oktaviani Sidhi, Annisa Septa Hutami, Alvianty Djunaedi, Annisa Putri, Vingky Herlambang, Haekal Azkha Al Shabbaz, dan Aufa Dhiya Zahri yang telah memotivasi dan membantu penulis dalam menyusun laporan tugas akhir.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan baik dari segi tata bahasa, susunan kalimat, maupun isi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Depok, 5 Agustus 2024

Nabila Putri Azzahra



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1 Tujuan.....	4
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	7
2.1 Pendidikan Karakter	7
2.1.1 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Karakter.....	7
2.1.2 Urgensi Pendidikan Karakter.....	8
2.2 Pendidikan Adab.....	8
2.2.1 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Adab.....	8
2.2.2 Jenis-Jenis Pendidikan Adab dan Doa Sehari-Hari.....	8
2.3 Pendidikan Anak Usia Dini	9
2.3.1 Karakteristik Belajar Anak Usia Dini	10
2.3.2 Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini.....	10
2.3.3 Metode Pembelajaran Anak Usia Dini.....	10
2.3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	11
2.4 Buku Cerita Interaktif sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	11
2.4.1 Ketentuan Buku Anak Usia Dini.....	12



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.4.2	Fitur-Fitur Interaktif pada Buku Anak Usia Dini.....	13
2.5	Teori Desain Grafis pada Buku Cerita Interaktif Anak Usia Dini.....	16
2.5.1	Elemen Desain	16
2.5.2	Prinsip Desain	20
2.6	Metode Riset Desain (<i>Design Thinking</i>)	24
2.6.1	<i>Empathize</i>	25
2.6.2	<i>Define</i>	25
2.6.3	<i>Ideate</i>	25
2.6.4	<i>Prototype</i>	25
2.6.5	<i>Test</i>	25
BAB III METODE PERANCANGAN.....		26
3.1	Metode Riset Desain.....	26
3.1.1	<i>Empathize</i>	26
3.1.2	<i>Define</i>	26
3.1.3	<i>Ideate</i>	27
3.1.4	<i>Prototype</i>	27
3.1.5	<i>Test</i>	27
3.2	Metode Pengumpulan Data	27
3.2.1	Wawancara	27
3.2.2	Observasi.....	29
3.2.3	Studi Literatur	29
3.3	Data dan Analisis	29
3.3.1	Profil TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an.....	29
3.3.2	<i>Product Knowledge</i>	30
3.3.3	Analisis Media Sejenis.....	31
3.3.4	Hasil Wawancara.....	33
3.3.5	Hasil Observasi	35
3.3.6	<i>Consumer Insight</i>	36
3.3.7	Analisis <i>SWOT</i>	37
3.4	Arahan Kreatif.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....		41
4.1	<i>Ideate</i>	41



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.1.1	<i>Mind Map</i>	41
4.1.2	<i>Moodboard</i>	42
4.1.3	<i>Sketching</i>	45
4.2	<i>Prototype</i>	49
4.2.1	Desain Komprehensif.....	50
4.2.2	<i>Dummy</i> dan Tes Cetak.....	60
4.3	<i>Test</i>	62
4.4	Desain Akhir.....	63
4.5	Media Pendukung.....	67
4.6	Pertimbangan Produksi.....	69
BAB V PENUTUP		71
5.1	Simpulan.....	71
5.2	Saran.....	72
DAFTAR REFERENSI		74
LAMPIRAN		76

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>Sound Book</i>	13
Gambar 2. 2 Contoh <i>Slide Book</i>	14
Gambar 2. 3 Contoh <i>Spin Book</i>	14
Gambar 2. 4 Contoh <i>Lift the Flap Book</i>	15
Gambar 2. 5 Contoh <i>Fold Book</i>	15
Gambar 2. 6 Contoh <i>Pop-Up Book</i>	16
Gambar 2. 7 Contoh <i>Augmented Reality (AR) Book</i>	16
Gambar 2. 8 Contoh Ilustrasi Kartun <i>Faceless</i>	17
Gambar 2. 9 Contoh Tipografi dalam Buku Cerita Anak.....	18
Gambar 2. 10 Contoh Warna Cerah dalam Buku Cerita Anak.....	19
Gambar 2. 11 Contoh Tekstur pada Ilustrasi Anak.....	19
Gambar 2. 12 Contoh <i>Layout</i> dalam Buku Cerita Anak.....	20
Gambar 2. 13 Contoh Keseimbangan Simetris dalam Buku Cerita Anak.....	21
Gambar 2. 14 Contoh Keseimbangan Asimetris pada Ilustrasi Anak.....	21
Gambar 2. 15 Contoh Penerapan Kontras pada Teks.....	22
Gambar 2. 16 Contoh Penempatan Elemen Teks yang Strategis.....	22
Gambar 2. 17 Contoh Konsep Penekanan dengan Mengisolasi Elemen Teks.....	23
Gambar 2. 18 Contoh Prinsip Irama dalam Ilustrasi.....	23
Gambar 2. 19 Contoh Prinsip Kesatuan dalam Buku Cerita Anak.....	24
Gambar 3. 1 Logo TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an.....	29
Gambar 3. 2 Modul <i>Diniyah Adab</i>	31
Gambar 3. 3 <i>Cover</i> dan Fitur <i>Lift the Flap</i> Buku “Aku Sayang Teman”.....	32
Gambar 3. 4 <i>Cover</i> dan Fitur <i>Slide Book</i> pada Buku “Sekolah Menyenangkan”.....	33
Gambar 3. 5 Buku “Adab Berbicara”.....	33
Gambar 4. 1 <i>Mind Map</i>	42
Gambar 4. 2 <i>Moodboard</i> Karakter.....	43
Gambar 4. 3 <i>Moodboard</i> Suasana.....	44
Gambar 4. 4 <i>Moodboard Layout</i>	44
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Alternatif 1.....	46
Gambar 4. 6 Sketsa Karakter Alternatif 2.....	46
Gambar 4. 7 Sketsa Karakter Alternatif 3.....	47
Gambar 4. 8 Sketsa <i>Cover</i> Alternatif 1.....	48
Gambar 4. 9 Sketsa <i>Cover</i> Alternatif 2.....	48
Gambar 4. 10 Sketsa <i>Cover</i> Alternatif 3.....	48
Gambar 4. 11 Sketsa <i>Storyboard</i>	49
Gambar 4. 12 Sketsa Imposisi.....	49
Gambar 4. 13 Desain Komprehensif Alternatif 1.....	50
Gambar 4. 14 Desain Komprehensif Alternatif 2.....	51
Gambar 4. 15 Desain Komprehensif Alternatif 3.....	51
Gambar 4. 16 Desain Komprehensif Alternatif 1.....	52

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 17 Desain Komprehensif Alternatif 2.....	52
Gambar 4. 18 Desain Komprehensif Alternatif 3.....	52
Gambar 4. 19 <i>Fredoka One Font</i>	53
Gambar 4. 20 <i>AbeeZee Font</i>	53
Gambar 4. 21 <i>Color Palette</i>	53
Gambar 4. 22 Halaman Judul Buku	55
Gambar 4. 23 Halaman Identitas Buku dan Panduan untuk Guru	55
Gambar 4. 24 Halaman Pengenalan Tokoh dan 1	56
Gambar 4. 25 Halaman 2-3	56
Gambar 4. 26 Halaman 4-5	57
Gambar 4. 27 Halaman 6-7	57
Gambar 4. 28 Halaman 8-9	58
Gambar 4. 29 Halaman 10-11	58
Gambar 4. 30 Halaman 12-13	59
Gambar 4. 31 Halaman 14-15	59
Gambar 4. 32 Halaman 16	60
Gambar 4. 33 <i>Dummy</i> Fitur Interaktif pada Halaman 6-7	60
Gambar 4. 34 <i>Dummy</i> Fitur Interaktif pada Halaman 12-13	61
Gambar 4. 35 <i>Dummy</i> Fitur Interaktif pada Halaman 14-15	61
Gambar 4. 36 Hasil Tes Cetak Fitur Interaktif Halaman 6-7	62
Gambar 4. 37 Hasil Tes Cetak Fitur Interaktif Halaman 12-13	62
Gambar 4. 38 Hasil Tes Cetak Fitur Interaktif Halaman 14-15	62
Gambar 4. 39 <i>Test</i> Buku Cerita Interaktif dengan <i>User</i>	63
Gambar 4. 40 <i>Mockup</i> Digital <i>Cover</i> Buku Cerita Interaktif.....	64
Gambar 4. 41 <i>Mockup</i> Digital Halaman Judul Buku	64
Gambar 4. 42 <i>Mockup</i> Digital Halaman Identitas dan Petunjuk Penggunaan	64
Gambar 4. 43 <i>Mockup</i> Digital Halaman Pengenalan Tokoh dan Halaman 1.....	64
Gambar 4. 44 <i>Mockup</i> Digital Halaman 2-3	65
Gambar 4. 45 <i>Mockup</i> Digital Halaman 4-5	65
Gambar 4. 46 <i>Mockup</i> Digital Halaman 6-7	65
Gambar 4. 47 <i>Mockup</i> Digital Halaman 8-9	65
Gambar 4. 48 <i>Mockup</i> Digital Halaman 10-11	66
Gambar 4. 49 <i>Mockup</i> Digital Halaman 12-13	66
Gambar 4. 50 <i>Mockup</i> Digital Halaman 14-15	66
Gambar 4. 51 <i>Mockup</i> Digital Halaman 16	66
Gambar 4. 52 <i>Mockup</i> Cetak Beberapa Halaman Isi Buku Cerita.....	67
Gambar 4. 53 <i>Mockup</i> Cetak Fitur Interaktif dalam Buku Cerita.....	67
Gambar 4. 54 <i>Mockup</i> Digital Poster	68
Gambar 4. 55 Hasil Cetak Poster	68
Gambar 4. 56 Tampilan Beberapa <i>Slide</i> Materi Ajar	69
Gambar 4. 57 <i>Mockup</i> Digital Materi Ajar	69



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Makna Warna.....	18
Tabel 3. 1 Wawancara dengan Narasumber	28
Tabel 3. 2 Hasil Observasi Buku Cerita dan Buku Cerita Interaktif.....	36
Tabel 3. 3 Analisis <i>SWOT</i>	37
Tabel 3. 4 <i>Creative Brief</i>	39
Tabel 4. 1 <i>Key Visual</i>	42
Tabel 4. 2 Kisaran Biaya.....	70





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing.....	76
Lampiran 2 Transkrip Wawancara Narasumber.....	78
Lampiran 3 Dokumentasi.....	92
Lampiran 4 Cerita “Doa dalam Aktivitasku ketika Bersekolah”.....	93
Lampiran 5 Hasil Cek Plagiarisme.....	100
Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup.....	101





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sri Wasis, pembentukan karakter yang baik sangatlah penting dan harus dimulai sejak anak usia dini, yaitu 0-6 tahun. Pada usia tersebut, anak-anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat sehingga masa ini disebut sebagai masa keemasan (*golden age*). Memberikan pendidikan karakter kepada anak usia dini bertujuan mengenalkan peranan dirinya dan juga lingkungan di sekitarnya (Wasis, 2022). Namun, Ketua Dewan Dakwah Islam Indonesia, Adian Husaini mengatakan bahwa pendidikan karakter saja tidak cukup karena harus diimbangi dengan pendidikan adab yang sesuai dengan syariat Islam, hal ini berkaitan dengan hubungan antara manusia dengan Allah dan dengan sesamanya. Dalam praktiknya, kualitas orang tua dan guru, serta kurikulum yang berbasis religius sangat dibutuhkan dalam pendidikan adab terhadap anak usia dini (Radino & Hidayat, 2022). Salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menerapkan kurikulum pengembangan karakter dengan memberikan pendidikan adab adalah TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an.

Taman Kanak-Kanak Islam Tahfizh (TK Islam Tahfizh) Cahaya Qur'an merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang didirikan pada tahun 2015 di Kota Depok, Jawa Barat. Taman Kanak-Kanak ini memiliki visi untuk membangun ekosistem dan insan yang cinta Al-Qur'an dan *as-sunnah* dalam ranah kegiatan pendidikan, sosial dan dakwah Islam. Dalam proses penyelenggaraan pendidikan, TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an menerapkan stimulasi holistik di mana peserta didik tidak hanya belajar aspek kognitif melainkan lebih menekankan pada aspek sikap dan perilaku anak berlandaskan *aqidah shahihah* dan akhlak sesuai tuntunan Rasulullah *Shallallahu 'alaihi wa sallam*. Aspek psikomotorik juga diasah melalui program membangun kemandirian, keterampilan hidup (*life skills*), mengembangkan kreativitas, dan kemampuan memecahkan suatu masalah dengan konsep pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Dasar *aqidah* ditekankan pada penanaman tauhid yang kuat, yaitu dengan pemahaman *ahlus*



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sunnah wal jama'ah sesuai dengan pemahaman generasi pertama Islam. Sedangkan, dalam menumbuhkan adab, dilakukan peninjauan secara rutin karena hal ini termasuk dalam kurikulum pengembangan karakter.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Endang Wening selaku Kepala Sekolah TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an dan Bu Saera selaku Guru *Diniyah* (Agama) TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an, untuk mendukung kegiatan menumbuhkan adab terhadap anak-anak di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an, dibutuhkan sebuah media edukasi yang menarik mengenai pengenalan adab dan doa sehari-hari ketika beraktivitas di taman kanak-kanak seperti adab terhadap guru, adab ketika masuk dan di dalam kelas, adab berteman, serta adab dan doa lainnya yang berkaitan dengan aktivitas ketika di taman kanak-kanak. Salah satu media yang bisa digunakan adalah buku cerita interaktif karena media ini bisa menarik minat anak agar tidak bosan saat membaca dan lebih memberi kesan (Mirnayati & Sumadewa, 2020). Anak-anak juga seakan-akan diajak 'bermain' dengan buku cerita interaktif karena di dalamnya terdapat berbagai fitur seperti buku bersuara (*sound book*), halaman lipat yang bisa dibuka (*lift the flap*), halaman yang bisa diputar, halaman buku beraroma, halaman *pop-up*, dan fitur-fitur lainnya (Indrasakti, 2021). Selain itu, Gigih Wicaksono pernah melakukan uji kelayakan dan uji keefektifan terhadap buku cerita interaktif, dari hasil uji tersebut, buku cerita interaktif dinilai layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Wicaksono, 2020). Dari penjelasan di atas, maka dipilihlah buku cerita interaktif sebagai media edukasi pengenalan adab dan doa sehari-hari ketika beraktivitas di taman kanak-kanak untuk anak-anak TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an.

Saat ini, sudah banyak buku cerita interaktif yang membahas mengenai adab dan doa sehari-hari. Namun, TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an membutuhkan buku cerita interaktif dengan gaya seni tanpa wajah (*faceless art*) yang di mana masih jarang ditemukan. TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an menginginkan gaya *faceless art* karena sesuai dengan visinya, yaitu membangun ekosistem dan insan yang cinta Al-Qur'an dan *as-sunnah* dalam ranah kegiatan pendidikan, sosial dan dakwah Islam. Selain itu, TK ini juga memahami sebuah hadis bahwa terdapat batasan dalam membuat gambar makhluk bernyawa. Menurut hasil penelitian Anissa Dita



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Ahyani mengenai implikasi hadis tentang gambar terhadap konten Instagram @lensamu dan @rumayshocom, dikatakan bahwa menggambar makhluk bernyawa hanya diperbolehkan ketika bagian antara kepala dan tubuhnya dipotong atau bagian wajahnya tidak disempurnakan (Ahyani & Husna, 2023). Tentunya, hal ini juga berlaku pada gambar makhluk bernyawa di buku cerita interaktif yang nantinya menjadi media edukasi pengenalan adab dan doa sehari-hari untuk anak-anak di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya sebuah perancangan buku cerita interaktif yang memiliki alur cerita dengan mencantumkan beberapa materi adab dan doa sehari-hari menggunakan gaya seni tanpa wajah (*faceless art*) yang tetap menarik dan dapat mengedukasi anak-anak. Oleh karena itu, judul dari penulisan tugas akhir ini adalah “Perancangan Buku Cerita Interaktif “Doa dalam Aktivitasku” sebagai Media Edukasi Pengenalan Adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu: bagaimana perancangan buku cerita “Doa dalam Aktivitasku” dengan gaya *faceless art* yang menarik dan interaktif sebagai media edukasi pengenalan adab kepada anak-anak di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir, diperlukan pembatasan masalah agar dapat terfokus dan tidak melebar ke hal-hal yang tidak diperlukan dalam proyek perancangan. Maka ruang lingkup pembahasannya ditentukan sebagai berikut:

1. Proses perancangan buku cerita interaktif dengan gaya *faceless art* yang menarik berjudul “Doa dalam Aktivitasku” sebagai media edukasi pengenalan adab untuk anak-anak di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an.
2. Proses penerapan teori desain grafis, khususnya elemen dan prinsip desain yang berkaitan dengan ilustrasi dalam perancangan buku cerita interaktif



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

berjudul “Doa dalam Aktivitasku” sebagai media edukasi pengenalan adab untuk anak-anak di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an.

3. Proses penerapan media pendukung buku cerita interaktif berjudul “Doa dalam Aktivitasku” berupa poster dan materi ajar dalam format digital.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Dalam penyusunan tugas akhir, terdapat tujuan dan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang buku cerita interaktif dengan gaya *faceless art* yang menarik berjudul “Doa dalam Aktivitasku” sebagai media edukasi pengenalan adab untuk anak-anak di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an.
2. Menerapkan teori desain grafis yang mendukung perancangan buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku”.
3. Menjelaskan proses penerapan media pendukung dari buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku” berupa poster dan materi ajar dalam format digital.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an
Perancangan buku cerita interaktif ini bertujuan agar TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an memiliki media edukasi pengenalan adab dengan gaya *faceless art* yang menarik, efektif, dan dapat memberikan kesan untuk anak-anak.
2. Manfaat bagi Anak-Anak di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an
Dengan adanya perancangan buku cerita interaktif adab ini, diharapkan anak-anak di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an mudah untuk memahami serta dapat mempraktikkan adab yang baik di dalam kehidupan sehari-hari.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Selain itu, fitur-fitur interaktif pada buku ini juga diharapkan dapat menarik minat anak agar tidak bosan saat membaca.

3. Manfaat bagi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan acuan referensi khususnya di bidang desain grafis mengenai perancangan buku cerita interaktif untuk anak-anak TK.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir, diperlukan sistematika yang berisi rangkuman bagian inti penulisan dari awal hingga akhir agar dapat tersampaikan, terstruktur dengan baik, dan mudah dipahami oleh para pembaca. Berikut ini adalah sistematika penulisan tugas akhir perancangan buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku” sebagai media edukasi pengenalan adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang diperlukannya perancangan buku cerita interaktif sebagai media edukasi pengenalan adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an. Dalam bab ini juga dijelaskan mengenai rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini mencakup teori-teori yang digunakan untuk mendukung perancangan buku cerita interaktif seperti teori desain grafis, khususnya elemen dan prinsip desain yang berkaitan dengan ilustrasi, metode riset desain, serta metode pengumpulan data.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang metode riset desain dan metode pengumpulan data untuk membuat buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku”. Data tersebut digunakan untuk memperoleh informasi akurat sebagai kebutuhan dalam penyusunan tugas akhir. Dalam bab

ini juga dijelaskan mengenai profil klien dan arahan kreatif yang disusun berdasarkan hasil analisis data.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini berisi proses perancangan buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku” yang dijabarkan melalui tahapan *design thinking* mulai dari *ideate*, *prototype*, *test*, hingga desain akhir.

BAB V

PENUTUP

Bagian ini memaparkan simpulan dan saran dari hasil perancangan buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku” sebagai media edukasi pengenalan adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku”, simpulannya adalah sebagai berikut:

1. Dalam merancang buku cerita interaktif dengan gaya seni tanpa wajah (*faceless art*) yang menarik berjudul “Doa dalam Aktivitasku” sebagai media edukasi pengenalan adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an, diperlukan metode riset desain yang dapat membantu proses kerja peneliti dalam memecahkan suatu permasalahan secara inovatif, kreatif, dan efektif sehingga metode yang digunakan adalah *design thinking*. Metode ini dimulai dari *empathize, define, ideate, prototype, test*, dan diakhiri dengan desain akhir. Pada tahap *empathize*, dilakukan pengumpulan data dan informasi melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Data dan informasi yang telah dikumpulkan mulai dianalisis menggunakan matriks *SWOT* untuk menentukan strategi perancangan dan menghasilkan arahan kreatif pada tahap *define*. Setelah itu, pada tahap *ideate*, dilakukan pembuatan konsep buku cerita melalui *brainstorming mind map, moodboard, dan sketching*. Konsep atau *key visual* yang dihasilkan dari *mind map* digunakan sebagai *keywords* untuk mencari foto dan gambar. Kemudian, foto dan gambar tersebut disusun ke dalam *moodboard*. *Sketching* merupakan penggambaran konsep dari hasil *mind map* dan *moodboard* yang terdiri dari sketsa karakter, *cover*, isi, dan imposisi. Selanjutnya, model sederhana yang dibuat dalam tahap *prototype* adalah digitalisasi dari beberapa sketsa alternatif dan pembuatan *dummy*. Model sederhana tersebut pun diuji pada tahap *test* untuk mendapatkan *feedback* dari *user*, yaitu Guru Diniyah (Agama) dan anak-anak TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an.
2. Untuk teori desain grafis seperti elemen dan prinsip desain yang dipilih pada perancangan ini didasari oleh *key visual* yang dihasilkan dari *mind map*. Gaya ilustrasi *faceless art* dipilih karena ingin menyesuaikan visi dan pemahaman yang dimiliki oleh TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an terkait batasan dalam

menggambar makhluk bernyawa. Penggunaan ilustrasi yang lebih dominan dengan memperhatikan gestur-gestur tubuh dan elemen yang berkaitan dengan ekspresi, warna *colorful* dan cerah, serta tekstur krayon bertujuan untuk menunjukkan kesan yang tetap ceria meskipun menggunakan gaya *faceless art*. Adapun penggunaan jenis tipografi *sans serif Fredoka One* dan *AbeeZee* bertujuan untuk menampilkan kesan yang menyenangkan dan tidak kaku. Penempatan ilustrasi dan tipografi dibuat secara asimetris pada hampir keseluruhan halaman. Sementara itu, *layout* simetris hanya digunakan pada halaman 12-13 dan *cover* belakang buku. Tipografi juga diletakkan pada bagian *white space* agar dapat dibaca dengan jelas. Selain keseimbangan, prinsip desain yang digunakan pada buku ini adalah penekanan pada beberapa teks cerita dan kesatuan pada palet warna cerah yang digunakan dalam buku cerita interaktif. Penggunaan fitur interaktif seperti *lift the flap* dan *pop-up*, bertujuan untuk menarik perhatian anak-anak dan mereka juga dapat berinteraksi dengan isi cerita. Dari pengujian yang telah dilakukan, penerapan konsep *faceless art* tetap berhasil menarik perhatian anak-anak karena menggunakan elemen dan prinsip desain, serta fitur interaktif yang dapat mendukung buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku”.

3. Buku ini juga memiliki media edukasi pendukung mengenai pengenalan adab dan doa ketika beraktivitas di taman kanak-kanak yang terdiri dari poster berukuran A3 dengan bahan *art carton 260 gsm* dan materi ajar (digital).

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan dari perancangan buku cerita interaktif “Doa dalam Aktivitasku”. Saran yang dapat diberikan untuk peneliti atau perancang buku cerita interaktif dengan target anak usia dini selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Sebelum merancang buku cerita interaktif, lakukan uji coba buku cerita yang memiliki fitur interaktif untuk melihat titik fokus target audiens terhadap isi dari buku cerita. Hal ini bertujuan agar dapat menentukan banyaknya bagian fitur interaktif yang diperlukan dalam perancangan buku cerita.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2. Memeriksa kembali desain final buku cerita mulai dari elemen ilustrasi dan teks sebelum dicetak. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan yang terjadi setelah desain dicetak.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR REFERENSI

- Adrianti, R., Fatimah, S., & S, S. (2022). *Pendidikan Karakter Usia Dini* (1st ed.). Akademia Pustaka.
- Ahyani, A. D., & Husna, J. (2023). Implikasi Pemahaman Hadis tentang Gambar Terhadap Konten Instagram @lensamu dan @rumayshocom. *Islamadina: Jurnal Pemikiran Islam*, 24(1), 63–77.
- Anggarini, A. (2021). *Desain Layout* (1st ed.). PNJ Press.
- Anggarini, A. (2023). *Mengungkap Kreativitas: Metodologi Desain dari Riset ke Visual* (1st ed.). PNJ Press.
- asy-Syalhub, F. (2021). *Kumpulan Adab Islami: Etika Seorang Muslim Sehari-Hari* (9th ed.). Griya Ilmu.
- ath-Thalibi. (2015). *Adab Berbicara dan Bercanda sesuai Tuntunan Nabi*. Media Sholih.
- ath-Thalibi. (2017). *Adab Berteman sesuai Tuntunan Nabi*. Media Sholih.
- Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-Dasar Desain Grafis: Merancang Karya Desain yang Konseptual* (1st ed.). PNJ Press.
- Bangun, D. A. N., & Anggarini, A. (2022). Perancangan Convertible Book sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Demandia: Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan*, 07(02), 161–180.
- Dyah. (2023). Yuk, Berkenalan dengan Berbagai Jenis Buku Anak. *Roemah AuRa: Blog Lifestyle dan Parenting*. <https://www.roemahaura.com/berbagai-jenis-buku-anak/>
- Farisakta, B. T., Narulita, E. T., & Indira, W. (2022). Perancangan Buku Panduan Menggambar Karakter “Naga Bonbon” sebagai Maskot Studio Bonbin. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 143–151.
- Indrasakti, I. (2021). *Buku Interaktif Membuat Membaca Buku Menjadi Semakin Seru*. Rekomendasi Buku Gramedia. <https://www.gramedia.com/blog/buku-interaktif-membuat-membaca-buku-menjadi-semakin-seru/>
- Jawas, Y. (2014). *Adab & Akhlak Penuntut Ilmu* (8th ed.). Pustaka At-Taqwa.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *SK 030_P_2022 Salinan Peraturan Kabadan tentang Pedoman Penjenjangan Buku*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Kusumaningtyas, E. A., & Sihombing, R. M. (2021). *Designing Picture Book about The Javanese Vocabulary through Lift a Flap for Children 4-5 Years Old*. 493–500.
- Mirnayati, M., & Sumadewa, I. N. Y. (2020). Perancangan Buku Interaktif Cerita Rakyat Lombok “Monyeh.” *Sasak: Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(2), 51–58.
- Nuraini. (2021). *Kenalan Yuk dengan Jenis-Jenis Buku yang Tepat untuk Anak*. <http://nuraini.sch.id/kenalan-yuk-dengan-jenis-jenis-buku-yang-tepat-untuk-anak-detail-435370.html>
- Pertiwi, E. P., & Zahro, I. (2018). *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran* (1st ed.). Nusamedia.
- Radino, & Hidayat, Y. N. (2022). Konsep Pendidikan Karakter dan Adab: Pemikiran Adian Husaini. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 321–342.
- Shafrina, A. N., & Bangun, D. A. N. (2023). Buku Cerita Interaktif “Pemuda dan Singa” sebagai Media Edukasi Anak Berkebutuhan Khusus. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 12(2), 161–173.
- Syar’i, M. H. (2023). Adab Seorang Murid Terhadap Guru. *Muslim.or.id*. <https://muslim.or.id/25497-adab-seorang-murid-terhadap-guru.html>
- Wasis, S. (2022). Pentingnya Penerapan Merdeka Belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(2), 36–41.
- Wicaksono, G. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Menemukan Isi Cerita. *Joyful Learning Journal*, 9(4), 224–229.
- Widhiastuti, R. (2020). Pop Up Book Design as an Introduction Media About Profession for Early Children. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 70–80.
- Yulius, R., Nasrullah, M. F. A., Sari, D. K., & Alban, M. A. (2022). *Design Thinking: Konsep dan Aplikasinya*. Eureka Media Aksara.
- Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2), 111–116.
- Yuniarti, R. (2023). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Sekolah Mutiara Bunda*. <https://www.sekolahmutiarabunda.com/media-pembelajaran-anak-usia-dini/>



LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing

Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Nabila Putri Azzahra
NAMA PEMBIMBING Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds.
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Buku Cerita Interaktif "Doa dalam Aktivitasku" sebagai Media Edukasi Pengenalan Adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	21/03/2024	Pengarahan terkait mekanisme bimbingan dan apa saja yang harus dilakukan	Mulai menyusun BAB I
2	28/03/2024	Bimbingan BAB I dan Kerangka Teori: Perbaiki latar belakang, ruang lingkup pembahasan, dan tujuan	Merevisi BAB I dan mulai mencari referensi untuk penyusunan BAB II
3	25/04/2024	Bimbingan BAB II dan Proposal PMTA, serta Hasil Revisi BAB I: Perbaiki subbab teori desain grafis pada buku cerita interaktif anak dan proposal PMTA	Merevisi BAB II dan proposal PMTA, serta mulai melakukan pengumpulan data untuk penyusunan BAB III
4	08/05/2024	Bimbingan BAB III dan Hasil Revisi BAB II: Perbaiki metode riset desain, data dan analisis, serta arahan kreatif	Merevisi BAB III dan melengkapi data-data untuk penyusunan BAB III
5	21/05/2024	Bimbingan Hasil Revisi BAB III: Revisi proyek sejenis, analisis SWOT, dan creative brief	Merevisi BAB III serta menyusun proposal dan slide presentasi untuk seminar proposal
6	21/06/2024	Bimbingan BAB IV dan Artikel Ilmiah, serta Hasil Revisi Seminar Proposal: Revisi tabel cerita pada laporan serta pendahuluan dan metode penelitian pada artikel ilmiah	Merevisi tabel cerita dan artikel ilmiah serta melanjutkan pengerjaan BAB IV
7	10/07/2024	Bimbingan Progress Media Utama dan Artikel Ilmiah: Tambahkan desain cover dan dua halaman desain isi serta revisi hasil dan pembahasan pada artikel ilmiah	Merevisi artikel ilmiah dan melanjutkan pengerjaan media utama
8	17/07/2024	Bimbingan Progress Media Utama: Revisi warna pada halaman 2 dan tata letak pada halaman 6-7	Merevisi media utama
9	19/07/2024	Bimbingan Artikel Ilmiah Seminar Nasional Tetamekraf: Revisi abstrak dan hasil pembahasan	Merevisi artikel ilmiah Seminar Nasional Tetamekraf
10	01/08/2024	Bimbingan BAB IV dan BAB V: Revisi letak naskah cerita, penjelasan layout halaman pada isi, penjelasan prinsip desain, dan penulisan simpulan	Merevisi BAB IV dan BAB V

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Nabila Putri Azzahra
NAMA PEMBIMBING Emmidia Djonaedi, M.T., M.B.A.
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Buku Cerita Interaktif "Doa dalam Aktivitasku" sebagai Media Edukasi Pengenalan Adab di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	25/05/2024	Revisi BAB I: Perbaiki sistematika penulisan BAB III Revisi BAB II: Perhatikan sumber dari penulisan dan gambar, tambahkan penjelasan prinsip desain dari contoh gambar di bawahnya, dan perbaiki penjelasan design thinking Revisi BAB III: Tambahkan tabel wawancara dan perbaiki penulisan tabel	Merevisi BAB I - BAB III sesuai dengan komentar yang telah diberikan oleh pembimbing
2	19/07/2024	Revisi Hasil dan Pembahasan pada Artikel Ilmiah Seminar Nasional Tetemekraf	Merevisi bagian hasil dan pembahasan pada artikel ilmiah sesuai dengan komentar yang telah diberikan oleh pembimbing
3	01/08/2024	Bimbingan BAB IV dan BAB V: Revisi tabel naskah cerita dan penulisan simpulan	Merevisi BAB IV dan BAB V
4			
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Transkrip Wawancara Narasumber

Transkrip Wawancara Narasumber 1

Nama : Bu Endang Wening
Jabatan : Kepala Sekolah TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an
Hari, tanggal : Kamis, 02 Mei 2024
Mekanisme : Tatap Maya/ Daring
Media : Google Meet
Topik : Profil TK dan Media Buku Cerita Interaktif

1. Q: Siapakah pendiri dan kapankah TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an berdiri Bu?

N1: Sebelumnya, saya bergabung di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an tahun 2017 awal yang di mana TK ini sudah berdiri Kak. Jadi, mungkin ada beberapa informasi yang saya lewatkan ya. Setahu saya, Angkatan pertama dari TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an itu bulan Juli tahun 2015. Didirikannya oleh Yayasan Islam Cahaya Qur'an yang memiliki 3 lembaga, yaitu TK, SD, dan SMP.

2. Q: Seperti apakah TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an Bu?

N1: TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an adalah lembaga pendidikan anak usia dini yang 50% lebih fokus utamanya ada di *Tahfizhul Qur'an*. Misalnya, dalam sepekan, sesi *Tahfizh* dilakukan dari hari Senin sampai dengan hari Kamis, sementara materi lain hanya 1 hari saja dalam sepekan. Oleh karena itu, namanya adalah TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an. Selain itu, untuk perkembangan selanjutnya, kami juga melihat bahwa *entrepreneur* menjadi warna dari TK ini, maka bertambahlah fokusnya di *entrepreneur* dengan diadakan kegiatan yang dapat mendukung, yaitu "Lapak Day". Harapannya adalah anak-anak dapat mengenal *entrepreneur* sejak dini. Kemudian, fokus terbarunya lagi ada pada bilingual bahasa Inggris karena bahasa Arab masuk ke dalam materi *diniyah* (agama).



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Q1: Apa visi dan misi dari TK ini Bu?

N1: Visinya adalah membangun ekosistem dan insan yang cinta Al-quran & *as-sunnah* dalam ranah kegiatan pendidikan, sosial dan dakwah islam.

4. Q1: Berapakah jumlah keseluruhan siswa TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an saat ini Bu?

N1: Saat ini, ada 94 peserta didik, 29 anak TK A dan 65 anak TK B (32 santri *banin* (laki-laki) dan 33 santri *banat* (perempuan).

5. Q: Berapakah jumlah kelas dari TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an Bu?

N1: 6 kelas, 2 kelas TK A dan 4 kelas TK B yang dipisah antara santri *banin* (laki-laki) dan santri *banat* (perempuan). Maksimal anak dalam satu kelas, yaitu 17 anak.

6. Q: Kurikulum apa yang digunakan oleh TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an Bu?

N1: Saat ini, TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an menggunakan kurikulum 2013.

7. Q: Apa saja materi belajar TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an Bu?

N1: Materinya terdiri dari *Tahfizhul Qur'an*, yaitu menghafal juz 30, dengan metode *talaqqi*, BBQ atau iqra, calistung, *diniyah* (agama), eksplorasi, dan bilingual.

8. Q: Apakah terdapat perbedaan pada materi belajar TK A dan TK B Bu?

N1: Ya, terdapat perbedaan. Misalnya, pada materi calistung, untuk anak TK A baru mengenal huruf dan menghitung sampai 10, sedangkan TK B sudah menghitung sampai angka 20 dan menulis. Materi bilingual TK B juga lebih



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

banyak dibandingkan dengan TK A. Hal ini juga berlaku pada materi eksplorasi.

9. **Q: Apa permasalahan utama yang sedang dihadapi oleh TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an sehingga solusinya adalah membuat buku cerita interaktif Bu?**

N1: Buku cerita interaktif lebih menarik dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran mengenai adab untuk anak-anak.

10. **Q: Adakah gambaran yang diinginkan dari buku cerita interaktif ini Bu?**

N1: Menggunakan seni tanpa wajah (*faceless art*), menggunakan material yang lebih kuat agar tidak mudah robek karena motorik anak masih belum baik, serta menyesuaikan materi dengan yang diajarkan di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an.

11. **Q: Selain buku cerita interaktif, adakah media pendukung lain yang diinginkan Bu?**

N1: Poster yang berkaitan dengan media buku cerita interaktif dan materi adab format digital seperti dalam bentuk PowerPoint.

Transkrip Wawancara Narasumber 2

Narasumber : Bu Saera

Jabatan : Guru *Diniyah* (Agama) TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an

Hari, tanggal : Kamis, 02 Mei 2024

Mekanisme : Tatap Maya/ Daring

Media : Google Meet

Topik : Kegiatan Pembelajaran dan Media Buku Cerita Interaktif

1. **Q: Bagaimanakah cara mengajarkan materi adab kepada anak-anak TK selama ini, apakah terdapat kendala Bu?**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

N2: Materi adab ini diajarkan kepada anak TK A dan TK B di semester genap. Kendalanya ada pada konsentrasi anak-anak ketika diberikan materi. Konsentrasi anak-anak biasanya hanya bertahan selama 8-10 menit. Sementara, di sini belajarnya kurang lebih 60 menit, itupun sudah dikurangi dengan bermain.

2. Q: Bagaimanakah cara Ibu mengatasi permasalahan tersebut?

N2: Biasanya menggunakan *ice breaking* dan lebih interaktif ketika menyampaikan materi seperti melakukan tanya jawab dengan anak-anak agar mereka lebih memahami materi dan dapat menerapkannya di rumah.

3. Q: Apa permasalahan utama yang sedang dihadapi oleh TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an sehingga solusinya adalah membuat buku cerita interaktif Bu?

N2: Pada dasarnya anak-anak masih belum bisa membaca. Namun, buku cerita interaktif ini kan dapat dilakukan melalui dua arah ya. Tentunya, di dalam buku cerita juga lebih banyak gambar sehingga anak-anak dapat memahami alur cerita melalui gambar. Selain itu, mereka juga akan lebih menjaga buku cerita interaktif dibandingkan dengan *flash card* yang mudah robek dan rawan hilang.

4. Q: Adakah gambaran yang diinginkan dari buku cerita interaktif ini Bu?

N2: Menggunakan seni tanpa wajah (*faceless art*), banyak gambar, dan mungkin ada fitur *pop-up*.

5. Q: Materi dan informasi adab apa saja yang perlu dicantumkan pada buku cerita interaktif Bu?

N2: Materi adabnya menyesuaikan dengan yang diajarkan di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an. Namun, apabila ingin mengeksplor di luar tidak apa-apa seperti mencari di artikel muslim.or.id, muslimah.or.id, yufid.com,



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

dan rumaysho.com. Tentunya, materi yang disampaikan jangan terlalu berat agar mudah dipahami oleh anak-anak. Saat ini, adab yang sedang diprioritaskan adalah ketika berada di taman kanak-kanak seperti adab terhadap guru, adab masuk dan ketika di kelas, dan adab berteman.

Transkrip Wawancara Narasumber 3-8

Narasumber 3 : Ziyah, Laki-Laki, TK B

Narasumber 4 : Raderra, Laki-Laki, TK B

Narasumber 5 : Haziq, Laki-Laki, TK B

Narasumber 6 : Qiyyah, Perempuan, TK B

Narasumber 7 : Alma, Perempuan, TK B

Narasumber 8 : Meira, Perempuan, TK B

Hari, tanggal : Senin, 13 Mei 2024

Mekanisme : Tatap Muka/ Luring

Lokasi : TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an

Topik : Elemen Desain pada Buku Cerita Anak

Wawancara dilakukan dengan cara memperlihatkan, membacakan, dan membandingkan 3 buku cerita anak yang berbeda, di antaranya “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”, “Astaghfirullah Kafi Lupa Lagi”, serta “Aku adalah Teman yang Baik” sembari bertanya mengenai hal-hal berikut:

1. Q: Dari 3 buku ini, kamu paling suka gambar yang mana? Aku boleh tahu alasannya engga?

N3: Aku suka gambar yang ini (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”), soalnya gambarnya banyak.

N4: Aku suka gambar yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

N5: Yang ini (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”), gambarnya banyak ada mobil, hewan, sama mainan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

N6: Aku suka gambar yang ini (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”), soalnya gambarnya banyak.

N7: Aku suka gambar yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

N8: Aku suka gambar yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

2. Q: Dari 3 buku ini, kamu paling suka tulisan yang mana? Aku boleh tahu alasannya engga?

N3: Aku suka tulisan yang ini (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”), soalnya tulisannya besar.

N5: Yang ini (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”), tulisannya besar.

N6: Aku suka tulisan yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

N7: Aku suka tulisan yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

N8: Aku suka tulisan yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

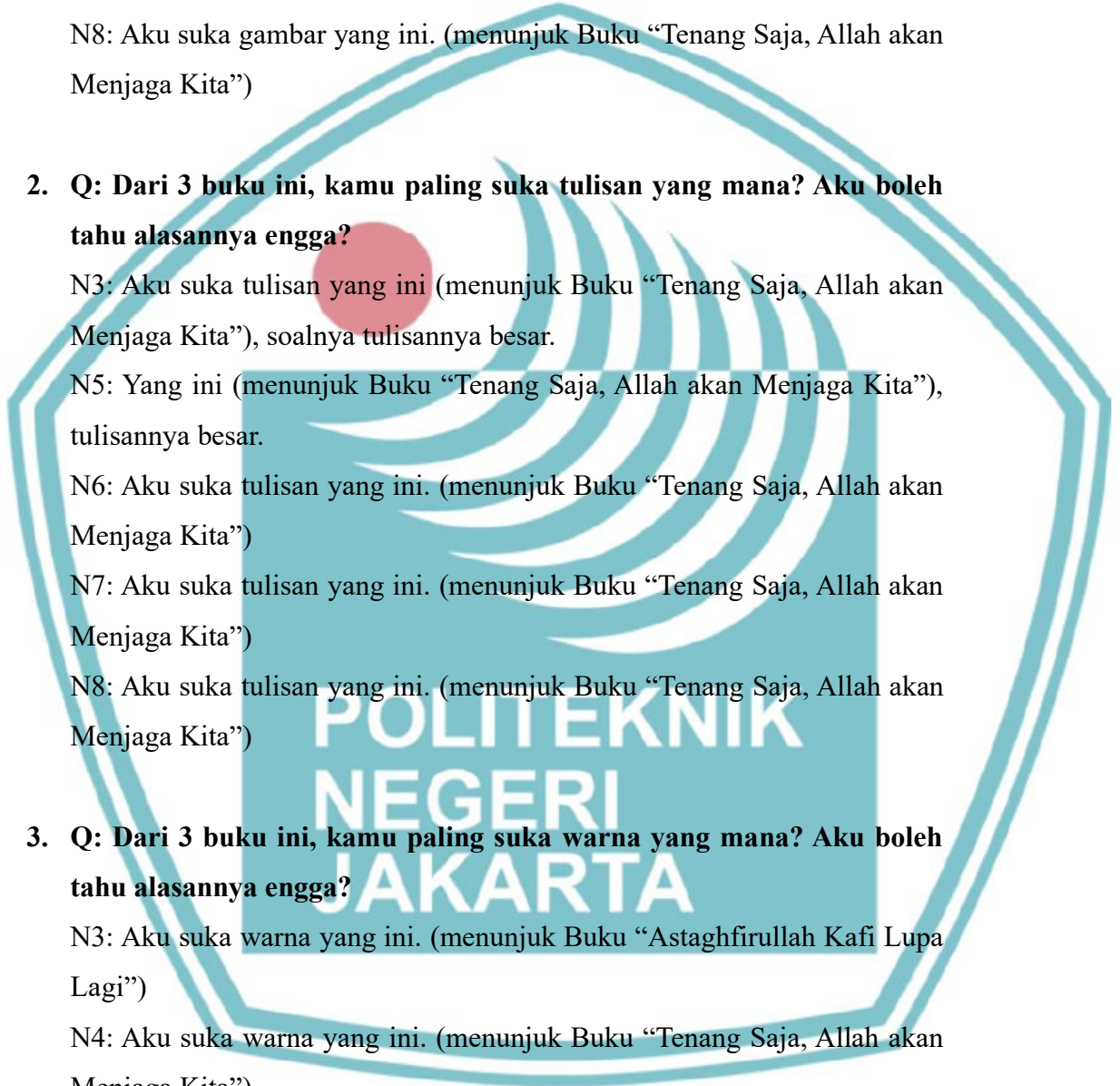
3. Q: Dari 3 buku ini, kamu paling suka warna yang mana? Aku boleh tahu alasannya engga?

N3: Aku suka warna yang ini. (menunjuk Buku “Astaghfirullah Kafi Lupa Lagi”)

N4: Aku suka warna yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

N5: Aku suka warna yang ini. (menunjuk Buku Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

N6: Aku suka warna yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

N7: Aku suka warna yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

N8: Aku suka warna yang ini. (menunjuk Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

4. Q: Dari 3 buku ini, kamu paling nyaman memegang buku yang mana?

N3: Yang ini. (memegang Buku “Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita”)

Transkrip Wawancara Narasumber 9

Narasumber : Mba Audita Sarah Amalia

Profesi : Ilustrator Buku Cerita Anak

Hari, tanggal : Jumat, 03 Mei 2024

Mekanisme : Tatap Maya/ Daring

Media : Google Meet

Topik : Gaya *Faceless Art* dan Buku Cerita Anak

1. Q: Saya pernah mendengar sebuah hadis yang menjelaskan bahwa menggambar makhluk bernyawa itu diperbolehkan apabila wajahnya tidak disempurnakan atau bagian antara kepala dan badannya dipotong. Nah, menurut Mba Audita yang sudah sering sekali membuat ilustrasi untuk buku cerita anak, sebaiknya bagaimana ya Mba?

N9: Sebelumnya, aku bukan ahli ilmu agama melainkan sebagai ilustrator buku anak mengutip ustaz yang punya ilmunya. Di sini, kebetulan aku pernah konsultasi langsung dengan Ustaz Ali Hasan Bawazier seputar batasan dalam menggambar makhluk bernyawa, beliau mengatakan bahwa dikalangan *sunnah*, mereka berhati-hati dalam menggambar makhluk hidup, ada yang tidak memakai wajah, ada yang menggunakan mulut dan hidung, ada yang memotong lehernya, bahkan ada juga yang menggabungkan ketiga hal itu. Sebenarnya ini dikembalikan kepada kehati-hatian masing-masing karena di dalam hadis itu tidak didetailkan teknis



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

gambarannya seperti apa, yang dikatakan hanya “dilarang menggambar makhluk hidup”. Dalam ulama pun terdapat perbedaan, jadi aku pun *respect* perbedaan tersebut. Nah, aku pribadi berdasarkan Ustadz Ali Hasan Bawazier yang mengutip Ustadz Nuzul Dzikri yang mengutip Ustadz Arifin Baderi, untuk konteks pendidikan anak, beliau-beliau mengatakan boleh menggambar wajah asalkan leher dipotong dan hanya untuk pendidikan anak. Dari psikologis anak, mereka membutuhkan penggambaran ekspresi sehingga jika menggambar wajah itu tidak apa-apa. Walaupun, jika ada yang mau berhati-hati itu tidak apa-apa juga karena ingin menaati. Aku sendiri mengambil sikap itu hanya untuk buku anak, tetapi untuk promosi dari buku itu sendiri, aku tidak memakai wajah karena itu untuk orang tua.

2. **Q: Bagaimana cara menarik perhatian anak TK meskipun menggunakan ilustrasi dengan gaya *faceless art*. Karena terkadang ada anak yang bertanya kepada orang tuanya mengapa gambar ini tidak ada wajahnya?**

N9: Selama ini, kalau ada yang bertanya seperti itu ke aku, aku jelasin apa adanya ke anak-anak “anggap aja ada matanya ya dek” atau “anggap aja ada matanya tapi engga digambar sama ilustrator atau tukang gambarnya, jadi kamu bayangkan aja oke” supaya mereka mengerti kalau menggambar itu tidak boleh ada matanya. Kalau untuk ekspresi dengan keterbatasan wajah, kita harus kreatif, jadi kita harus lebih banyak belajar lagi dalam ilustrasi seperti gestur tubuh dan elemen-elemen penambah yang berkaitan dengan ekspresi, misalnya kalau marah ada keluar asap. Selain itu, suasana juga mempengaruhi.

3. **Q: Warna-warna seperti apa yang disukai oleh anak-anak TK?**

N9: Soal warna, kita selalu berpikir bahwa buku anak itu harus *colorful* dengan saturasi yang cerah, tapi aku juga mengutip ilustrator senior, yaitu Kak Dion dari Ilustrasee yang mengatakan bahwa buku anak warnanya boleh tidak ceria. Misalnya, buku anaknya sedang menggambarkan hal yang



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

sendu dan warnanya dibuat redup, itu akan menambah efek emosional terhadap anak. Kalau kasih sayang dibuat dengan warna yang hangat. Untuk warna buku anak, itu boleh eksplor agar mereka lebih ke *trigger* sama visualnya. Bahkan di Barat, mereka biasanya menggunakan warna-warna yang realistis. Kecuali untuk buku bayi usia 0-3 bulan, disarankan menggunakan warna tegas dan kontras seperti putih, hitam, dan merah. Jadi, kita tidak harus menggunakan warna-warna yang *colorful* untuk anak-anak yang usianya sudah lebih dari 3 tahun.

4. Q: Tipografi seperti apa yang disukai oleh anak-anak TK?

N9: Anak-anak yang sedang suka membaca, biasanya cenderung menyukai suatu penekanan, misal tulisannya ada yang di *bold* atau ada yang diperbesar atau dibuat *creepy* mengikuti suasana.

5. Q: Layout seperti apa yang disukai oleh anak-anak TK?

N9: Dalam SK Kemdikbud, disebutkan bahwa tata letak pada setiap halaman itu harus sama, misal ilustrasi di atas dan teksnya di bawah. Nah, itu dari halaman awal sampai akhir harus sama. Tapi, itu bukan suatu keharusan karena anak-anak sebenarnya menyukai tulisan yang meliuk-liuk dan tata letak yang tidak sama di setiap halamannya.

6. Q: Apakah penggunaan fitur interaktif seperti *pop-up* dan *lift the flap* pada buku cerita dapat menarik perhatian anak-anak dan efektif untuk digunakan?

N9: Baik buku lembaran saja dan buku yang ada fitur interaktifnya itu mempunyai tujuan yang berbeda. Kalau *lift the flap* atau buku yang ada dorong-dorongnya atau diputar-putar akan membuat anak-anak tertarik untuk membaca itu. Keberadaan fitur interaktif pun dapat melatih motorik halus, tapi buku kayak gitu akan membuat anak-anak terfokus pada fitur-fitur interaktifnya. Jadi, yang paling penting adalah pembagian porsi, ada buku yang fokusnya terhadap fitur interaktif dan ada buku yang fokusnya



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

terhadap alur cerita. Tapi, *in syaa Allah* dua-duanya baik untuk perkembangan anak.

7. Q: Apakah ada ketentuan ketika membuat buku cerita anak?

N9: Dalam SK Kemdikbud Pedoman Perjenjangan Buku, ada aturan-aturannya berdasarkan usianya. Misalnya, jumlah kalimat itu hanya boleh 2 dan jumlah kata dalam kalimat pun juga diatur, tidak boleh terlalu panjang. Begitu pun dengan materinya yang harus sesuai dengan lingkungan sekitar. Standar ini pun bukan suatu keharusan melainkan acuan. Selain itu, untuk *font* yang dipakai harus “a” tidak bertangkai dan “t” melengkung yang tidak seperti salib. *Font* nya sendiri pun boleh apa saja.

Transkrip Wawancara Narasumber 10

Narasumber : Kak Cahya Aditya Fajri
Profesi : Ilustrator Buku Cerita Anak
Hari, tanggal : Sabtu, 04 Mei 2024 & Minggu, 05 Mei 2024
Mekanisme : Tatap Maya/ Daring
Media : WhatsApp
Topik : Gaya *Faceless Art* dan Buku Cerita Anak

1. Q: Menurut Kakak, sebaiknya batasan yang digunakan ketika menggambar makhluk bernyawa untuk anak-anak itu seperti apa ya Kak?

N10: Kalau saya pribadi, titik krusialnya itu ada di bagian leher ya Kak. Ketika saya memutuskan menggambar makhluk bernyawa yang desainnya menggunakan mulut, biasanya lehernya saya potong karena mulut itu juga bagian yang krusial. Jadi, saya lebih leluasa untuk menambahkan mulut, alis, atau detail lain pada wajah. Namun, apabila tidak menggunakan mulut, biasanya saya menggunakan leher. Tetapi, ada juga yang menggunakan mulut dan leher. Itu semua kembali lagi kepada kliennya. Ada pendapat



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ustaz yang memperbolehkan menggambar leher, tetapi wajahnya tidak boleh utuh.

2. **Q: Bagaimana cara Kakak menanggapi anak-anak yang bertanya “Kenapa gambarnya tidak ada wajahnya atau tidak ada matanya ya Kak?”**

N10: Hehe saya cukup jelaskan bagaimana yang sesuai Islam ajarkan saja sih kak. *InsyAllah* dengan begitu juga menjadi syiar kita di jalan Allah.

3. **Q: Bagaimana cara menarik perhatian anak-anak tersebut agar mereka tetap mau membaca buku ceritanya meskipun bergaya *faceless*?**

N10: Penggunaan warna-warna yang disesuaikan dengan anak-anak, misalnya *colorful*, ceria, warna warni untuk pemilihan baju karakter, dll, memberikan objek-objek menarik seperti mainan anak, jika di luar tempat bermain, dll, menggunakan motif-motif yang juga menarik baik itu pada baju karakter, taplak meja, dll, tentu motifnya disesuaikan umur juga kak, misalnya bunga-bunga, bulat, persegi, salur, dll yang terpenting terkesan ceria.

4. **Q: Tipografi seperti apa yang disukai oleh anak-anak TK?**

N10: Tipografi yang ceria dan cenderung tidak kaku.

5. **Q: Apakah penggunaan tekstur pada ilustrasi berpengaruh terhadap ketertarikan anak dalam melihat gambar dan membaca cerita?**

N10: Tidak begitu menurut saya kak, sebab memang apabila tekstur itu masalah *style* kak dan anak-anak cenderung tidak begitu memperhatikan teksturnya, yang penting karakternya lucu, warnanya menarik, dan objeknya banyak.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6. **Q:** Apakah penggunaan fitur interaktif seperti *pop-up* atau *lift the flap* pada buku cerita anak-anak itu efektif?

N10: Efektif kak *insyaAllah*, sebab memang tidak *menafikkan* adanya fitur-fitur tersebut mengundang minat anak kak *biidzinillah*.

7. **Q:** Kalau boleh tahu, sebaiknya format yang digunakan untuk dicetak itu CMYK atau RGB ya Kak?

N10: CMYK kak untuk cetak, *insyaAllah*.

Transkrip Wawancara Narasumber 11

Narasumber : Kak Arif Rianto

Profesi : Ilustrator Buku Cerita Anak

Hari, tanggal : Minggu, 05 Mei 2024

Mekanisme : Tatap Maya/ Daring

Media : Google Meet

Topik : Proses Pembuatan Buku Cerita untuk Anak-Anak

1. **Q:** Bagaimana tahapan dalam membuat buku cerita anak?

N11: Setelah mendapatkan naskah dari penulis, selanjutnya mulai membuat sketsa, *finishing*, dan *me-layout* yang *template* nya sudah ditentukan oleh penulis atau penerbitnya.

2. **Q:** Seperti apakah gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan *layout* yang cocok untuk anak-anak?

N11: Biasanya, gaya ilustrasinya bebas sesuai dengan keinginan ilustrator. *Font body text* yang digunakan adalah *Andika New Basic* dengan ukuran untuk kategori B2 18-20 *pt*, sedangkan jenjang ke atas 14 *pt*. *Font* di *cover* itu dibebaskan mau *Script* atau *Comic Sans* atau *Sans Serif*.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. **Q: Bagaimanakah cara mengembangkan karakter ilustrasi dan apakah penggunaan tekstur pada ilustrasi itu berpengaruh terhadap anak-anak?**

N11: Pengembangan karakter itu sudah ditentukan sesuai dengan penokohan yang telah diberikan oleh penulis atau penerbit. Untuk hewan, biasanya terdapat 2 tipe, yang pertama hewan yang sesuai dengan realita dan tipe kedua adalah hewan yang dibuat seperti manusia. Tekstur itu bermacam-macam, untuk jenjang 1 tahun ke atas, biasanya dibebaskan mau bertekstur atau tidak. Sedangkan, untuk umur 0-1 tahun itu dibatasi, tidak menggunakan tekstur.

4. **Q: Apakah penggunaan fitur interaktif berpengaruh pada ketertarikan anak-anak dalam membaca buku?**

N11: Fitur interaktifnya lebih ke pertanyaan kalau untuk buku aktivitas anak. Selain itu, juga ada fitur menulis dan *puzzle* yang dipotong-potong. Fitur *lift the flap* juga berpengaruh pada ketertarikan anak dalam membaca.

5. **Q: Fitur *pop-up* seperti apa yang sedang berkembang saat ini dan apakah fitur tersebut berpengaruh terhadap anak-anak?**

N11: Saat ini, teknik *pop-up* yang banyak digunakan adalah *v-fold*. Fitur interaktif *pop-up* itu sendiri sangat menarik. Namun, *pop-up* itu biayanya mahal sehingga orang-orang yang mau membeli *pop-up* itu jarang.

6. **Q: Apa elemen terpenting dalam buku anak-anak?**

N11: Ilustrasi adalah elemen terpenting untuk menarik perhatian anak-anak.

7. **Q: *Tools* dan aplikasi apa yang digunakan untuk membuat buku anak?**

N11: Laptop untuk menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, Photoshop, dan InDesign, serta iPad untuk aplikasi Procreate dalam membuat sketsa, kalau untuk warna dan *rendering* biasanya dilakukan melalui laptop dan formatnya PSD.



8. **Q: Bagaimanakah cara agar gambar di Procreate bisa HD?**

N11: Agar lebih HD, buat ilustrasinya di laptop karena kalau di Procreate layernya terbatas. Sebenarnya sih jika ingin menggunakan aplikasi Procreate untuk ukuran A4 masih aman.

9. **Q: Bagaimanakah tips agar warna yang dicetak bisa bagus?**

N11: Selama ini aku aman kok pakai RGB. Agar warnanya tidak geser atau turun, biasanya tidak menggunakan warna yang terang.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Dokumentasi

Media Buku yang digunakan saat Wawancara dengan Anak-Anak TK

Wawancara Mengenai Buku Cerita Anak

"Tenang Saja, Allah akan Menjaga Kita", "Astaghfirullah Kafi Lupa Lagi", "Aku adalah Teman yang Baik"



Observasi Buku Cerita Anak

Observasi Buku Cerita Anak

"Allah Melihat Amal Perbuatan Kita", "Aku adalah Teman yang Baik", "Aku Senang Berteman", "Aku Sayang Teman", "Adab Berbicara", "Sekolah Menyenangkan", "Semangat Belajar", "Adab Belajar", "Aku Tahu tentang Adil", "Belajar Bersyukur", "Ulul Azmi"



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 4 Cerita “Doa dalam Aktivitasku”

Buku “Doa dalam Aktivitasku” menceritakan tentang aktivitas yang Ali dan Fatimah lakukan ketika sedang berada di taman kanak-kanak. Dalam aktivitasnya, terdapat adab dan doa yang perlu dilakukan dan dibaca seperti adab terhadap guru, saat masuk dan di dalam kelas, serta berteman.

Tokoh:

Ali (Kakak Fatimah, Santri *Banin* (Laki-Laki) TK B)

Fatimah (Adik Ali, Santri *Banat* (Perempuan) TK A)

Bu Guru (Guru di TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an)

Ahmad (Teman Ali, Santri *Banin* TK B)

Khalid (Teman Ali, Santri *Banin* TK B)

Balqis (Teman Fatimah, Santri *Banat* TK A)

Zoya (Teman Fatimah, Santri *Banat* TK A)

Naura (Teman Fatimah, Santri *Banat* TK A)

No. Hal.	Keterangan/ Cerita	Teks	Visualisasi	Fitur Interaktif
i	Judul buku	“Doa dalam Aktivitasku”	Terdapat ilustrasi santri yang sedang bermain bersama	-
ii	Identitas buku	<ul style="list-style-type: none">- TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an- Doa dalam Aktivitasku- Penulis: Nabila Putri Azzahra dan Saera Ummu Shofi- Ilustrator: Nabila Putri Azzahra- Penata Letak: Nabila Putri Azzahra- Jumlah halaman dan ukuran buku- Hak Cipta	Terdapat logo TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an di atas teks TK Islam Tahfizh Cahaya Qur’an	-



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No. Hal.	Keterangan/ Cerita	Teks	Visualisasi	Fitur Interaktif
iii	Panduan untuk guru	<ul style="list-style-type: none">- Petunjuk Untuk Guru- Buku “Doa dalam Aktivitasku” hadir sebagai media edukasi bagi guru untuk memperkenalkan adab-adab ketika beraktivitas di taman kanak-kanak terhadap para santri di TK Islam Tahfiz Cahaya Qur’an.- Petunjuk Penggunaan Buku:<ol style="list-style-type: none">1. Saat membaca buku cerita, pastikan para santri didampingi oleh guru.2. Fitur interaktif dapat digunakan sebagai metode untuk menghafal adab-adab bagi para santri.3. Pada halaman terakhir, terdapat topik diskusi antara guru dengan para santri untuk mengetahui pemahaman mereka terhadap isi dan pesan cerita, serta adab-adab ketika beraktivitas di taman kanak-kanak.	Terdapat ilustrasi Bu Guru yang sedang membacakan buku cerita terhadap para santri di dalam kelas	-
iv	Pengenalan Tokoh	Pengenalan Tokoh: Ali Fatimah	Tokoh-tokoh diilustrasikan <i>full body</i>	-



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No. Hal.	Keterangan/ Cerita	Teks	Visualisasi	Fitur Interaktif
		Bu Guru Ahmad Khalid Balqis Zoya Naura		
1	Ali dan Fatimah sedang menuju ke TK Islam Tahfizh Cahaya Qur'an dengan berjalan kaki	“Ali dan Fatimah pergi ke TK.”	Tempat: Di trotoar dekat TK Waktu: Pagi Tokoh: Ali dan Fatimah Kegiatan: Berjalan kaki ke TK	-
2	Ali mengingatkan Fatimah untuk mengucapkan “Basmallah” dan memberi salam kepada Bu Guru sebelum masuk kelas	Ali: “Fatimah... ucapkan salam ke Bu Guru dulu yuk!”	Tempat: Di dekat pintu kelas Waktu: Pagi Tokoh: Ali, Fatimah, dan Bu Guru Kegiatan: Ali sedang mengingatkan Fatimah	-
	Ali dan Fatimah mengucapkan salam kepada Bu Guru sembari mencium tangan Bu Guru	Ali dan Fatimah: “Assalamu ‘alaikum wa rahmatullah wa barakatuh, Bu Guru.” Bu Guru: “Wa'alaikumus salam wa rahmatullahi wa barakatuh Ali dan Fatimah.”	Tempat: Di dekat pintu kelas Waktu: Pagi Tokoh: Ali, Fatimah, dan Bu Guru Kegiatan: Fatimah mencium tangan Bu Guru	-
3	Bu Guru mengingatkan Ali dan Fatimah untuk meletakkan sepatu di rak sepatu. Ali pun meletakkan sepatu di rak tersebut	“Setelah itu, Bu Guru mengingatkan Ali dan Fatimah untuk...” “meletakkan sepatu di rak sepatu”	Tempat: Di dekat rak sepatu Waktu: Pagi Tokoh: Ali dan Bu Guru Kegiatan: Ali sedang meletakkan sepatu di rak sepatu	-
	Bu Guru mengingatkan Ali dan	“meletakkan tas di dalam loker.”	Tempat: Di dekat loker Waktu: Pagi	-



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No. Hal.	Keterangan/ Cerita	Teks	Visualisasi	Fitur Interaktif
	Fatimah untuk meletakkan tas di loker. Fatimah pun meletakkan tas di dalam loker tersebut		Tokoh: Fatimah dan Bu Guru Kegiatan: Fatimah sedang meletakkan tas di dalam loker	
4	Di kelas, Bu Guru sedang menerangkan materi adab ketika berada di dalam kelas yang ditulis di papan tulis. Ali duduk dengan rapi dan tenang, sementara Ahmad dan Khalid asyik bermain	“Saat di dalam kelas, Bu Guru sedang menjelaskan materi adab. Namun, Ahmad dan Khalid asyik bermain mobil-mobilan.”	Tempat: Kelas Waktu: Pagi Tokoh: Ali, Ahmad, Khalid, dan Bu Guru Kegiatan: Ali sedang menyimak penjelasan Bu Guru di papan tulis, sementara Ahmad dan Khalid asyik bermain mobil-mobilan	-
5	Ali mengingatkan temannya untuk memperhatikan dan mendengarkan pelajaran Bu Guru dengan baik. Ali juga mengatakan bahwa mereka boleh bermain saat istirahat	“Ali pun mengingatkan Ahmad dan Khalid.” Ali: “Yuk, perhatikan Bu Guru dulu! Mainnya saat istirahat ya!” “Akhirnya, mereka berhenti bermain dan mulai memperhatikan Bu Guru.”	Tempat: Kelas Waktu: Pagi Tokoh: Ali, Ahmad, Khalid, dan Bu Guru Kegiatan: Ali sedang mengingatkan Ahmad dan Khalid	-



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No. Hal.	Keterangan/ Cerita	Teks	Visualisasi	Fitur Interaktif
6-7	Teman-teman Ali memperhatikan papan tulis dan mendengarkan pelajaran Bu Guru dengan baik	Adab ketika berada di dalam kelas: <ul style="list-style-type: none"> - Membaca doa sebelum dan sesudah belajar (dilampirkan doa beserta artinya) - Duduk rapi dan tertib - Hormat dan mendengarkan instruksi guru - Tidak berisik dan mengganggu teman - Tidak malu bertanya jika belum mengerti - Izin jika ingin ke kamar mandi 	Halaman ini menggunakan fitur interaktif <i>lift the flap</i> untuk menjelaskan adab-adab ketika berada di dalam kelas	<i>Lift the Flap</i>
8	Saat jam istirahat, Ali bermain putaran gelas bersama dengan Ahmad dan Khalid di taman	“Saat istirahat tiba, Ali pun bermain bersama Ahmad dan Khalid di taman.”	Tempat: Taman Waktu: Pagi Tokoh: Ali, Ahmad, dan Khalid Kegiatan: Bermain putaran gelas	-
9	Fatimah bermain perosotan di taman	“Begitu pun dengan Fatimah.”	Tempat: Taman Waktu: Pagi Tokoh: Fatimah Kegiatan: Bermain di perosotan	-
10	Fatimah melihat Naura yang diabaikan ketika Balqis dan Zoya sedang berbisik di ayunan	“Fatimah melihat Balqis dan Zoya berbisik di ayunan saat ada Naura. Fatimah pun menghampiri Naura.”	Tempat: Taman Waktu: Pagi Tokoh: Fatimah, Balqis, Zoya, dan Naura Kegiatan: Fatimah melihat Naura sedang berdiri di dekat Balqis dan Zoya	-
11	Fatimah pun menghampiri mereka dengan mengucapkan	Fatimah: “ <i>Assalamu ‘alaikum</i> . Balqis... Zoya... jangan bisik-bisik saat ada Naura	Tempat: Taman Waktu: Pagi	-



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No. Hal.	Keterangan/ Cerita	Teks	Visualisasi	Fitur Interaktif
	salam sembari tersenyum, Fatimah juga menasihati mereka bahwa tidak boleh berbisik ketika sedang bertiga	ya! Kan Naura jadi penasaran.” “Akhirnya, Balqis dan Zoya meminta maaf kepada Naura.”	Tokoh: Fatimah, Balqis, Zoya, dan Naura Kegiatan: Fatimah menasihati Balqis, Zoya, dan Naura	
12-13	Fatimah menjelaskan adab-adab berteman	“Fatimah pun menjelaskan adab-adab berteman.” - Berteman - Mengucapkan salam - Berwajah ceria - Saling memberi hadiah - Jangan berbisik ketika sedang bertiga - Saling menasihati - Tidak mengejek - Menjauhi gibah - Saling memaafkan	Halaman ini menggunakan fitur interaktif <i>pop-up</i> bergambar Fatimah yang sedang menjelaskan adab berteman kepada teman-temannya, serta fitur interaktif <i>lift the flap</i> mengenai adab-adab berteman	<i>Pop-Up</i> dan <i>Lift the Flap</i>
14-15	Setelah mendengarkan penjelasan Fatimah, mereka pun akhirnya bermain boneka bersama	“Setelah mendengarkan penjelasan Fatimah, mereka pun bermain bersama.” Hadits Kasih Sayang: “Sayangilah yang ada di bumi niscaya kalian akan disayangi oleh Dzat yang ada di langit.” (HR. Abu Daud dan Tirmidzi).	Halaman ini menggunakan fitur interaktif <i>lift the flap</i> berbentuk pintu yang berisi gambar Fatimah dan teman-temannya serta fitur interaktif <i>slide</i> yang berisi <i>Hadits Kasih Sayang</i>	<i>Lift the Flap</i> dan <i>Slide</i>



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

No. Hal.	Keterangan/ Cerita	Teks	Visualisasi	Fitur Interaktif
16	Topik Diskusi dan Penutup	<p>Yuk, Diskusi!</p> <ol style="list-style-type: none">1. Apa yang harus dilakukan saat masuk ke dalam kelas?2. Apa yang bisa kita contoh dari Ali saat berada di dalam kelas?3. Apa yang bisa kita contoh dari Fatimah saat berteman?4. Sebutkan adab-adab ketika berada di dalam kelas!5. Sebutkan adab-adab dalam berteman!	Terdapat ilustrasi Ali, Fatimah, dan Bu Guru.	-

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Hasil Cek Plagiarisme



Similarity Report ID: oid:3618:63729821

PAPER NAME	AUTHOR
Cek Turnitin_Tugas Akhir_DG 8A_Nabila Putri Azzahra.pdf	Nabila Putri Azzahra
WORD COUNT	CHARACTER COUNT
13387 Words	80821 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
78 Pages	4.5MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Aug 1, 2024 9:18 AM GMT+7	Aug 1, 2024 9:19 AM GMT+7

● 15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 14% Internet database
- 5% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

Summary



Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Nabila Putri Azzahra

Graphic Design Student

I have 3+ years of experience collaborating with graphic design projects, and skilled in using the Adobe Creative Suite, such as Illustrator, Photoshop, and InDesign. I am also interested in learning new things and creating colorful designs with details.

Now, I have an interest in working in the world of graphic design, especially illustration.

- ✉ nabila2534@gmail.com
- 📞 +62 812 1825 7132
- 🌐 @nabila.trz | @naylatriza
- 🌐 [linkedin.com/in/nabilaputriazzahra](https://www.linkedin.com/in/nabilaputriazzahra)
- 🌐 [behance.net/nabilaputriazzahra](https://www.behance.net/nabilaputriazzahra)

Education

2020 - Present
Graphic Design Major,
Politeknik Negeri Jakarta
GPA: 3.91/4.00

Abilities

Accuracy and attention to detail

Hard Skills

- 🎨 Adobe Illustrator
- 🖨️ Adobe Photoshop
- 📄 Adobe InDesign
- 🔪 Inkscape
- 🎨 Procreate

Creative Fields

- Illustration
- Typography
- Digital Imaging
- Packaging Design
- Social Media Design

Experience

- 🏢 PT Paragon Pratama Teknologi (StickEarn)
(August 2023 - February 2024)
Graphic Designer Intern (Production)
 - Worked on the production of 50+ advertising campaign stickers
 - Worked on some StickEarn product onboarding
 - Worked on several custom campaigns
- 🏢 Silimalombu Ecovillage | Bedah Desain Kemasan (BEDA'KAN) Batch 12
(October 2022 - November 2022)
Graphic Designer
 - Redesigning the Ecovillage Silimalombu logo
 - Designing a stamp design for tote bag packaging
 - Making business cards for Ecovillage Silimalombu
- 🏢 Indonesia Packaging Design Competition (InPack) 2022
(September 2022 - October 2022)
Graphic Designer
 - Created 5+ design assets for InPack needs
 - Created 25+ Instagram feed designs @inpack_tgp
 - Making web banner designs

Certificates

- (2024): Competent in the area of Graphic Design as an Intermediate Graphic Designer by **BNSP**
- (2024): Internship at PT Paragon Pratama Teknologi (StickEarn) by **MSIB**
- (2023): Competent in the area of IT Multimedia as a Junior Graphic Designer by **BNSP**
- (2023): Junior Graphic Designer Training by **VSGA**
- (2022): **Bedah Desain Kemasan Batch 12 Toba**
- (2021): Content Design Certification using Inkscape by **Muslim Creator Class**