



© 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

**LAPORAN TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF TENTANG
PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK
HARMONY SCHOOL**



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

OCTAVIANUS SURYO HUTOMO

2106421062

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2025**



© 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

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Anak Interaktif Tentang Pendidikan Karakter sebagai Media Edukasi untuk Harmony School

Penulis : Octavianus Suryo Hutomo

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Proposal Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Seminar Proposal Tugas Akhir.

Depok, 2 Juli 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

MRR. Tiyas Maheni DK. S.H., M.H.
NIP. 197608241999032002



© 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

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK INTERAKTIF TENTANG
PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK
HARMONY SCHOOL**

Oleh:

OCTAVIANUS SURYO HUTOMO
2106421062

Disahkan:
Depok, 17 Juli 2025

Penguji I

Wanda Kusuma Putri, S.Sn.
NIP. 5200000000000000342

Penguji II

Saeiful Imam, M.T.
NIP. 19860720201012100

Kepala Program Studi

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

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, 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 mengumunkan 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 ANAK INTERAKTIF TENTANG
PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK
HARMONY SCHOOL**

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, 2 Juli 2025

Yang menyatakan,



Octavianus Suryo Hutomo

2106421062



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

The golden age, yakni perkembangan anak di usia 0-6 tahun yang rentan untuk menerima dan meniru pengalaman dan pengetahuan yang dialaminya, sangat penting untuk dimanfaatkan sebagai masa pembentukan karakter dari lingkungan pendidikan. Salah satu metode pendidikan karakter berupa kegiatan membaca cerita melalui media literasi buku cerita anak sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan secara sederhana yang akrab dengan dunia anak, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pendidikan karakter. Harmony School sebagai sekolah pertanian dan peternakan membutuhkan media ajar yang dapat membantu menyampaikan pemahaman pendidikan karakter dari aktivitas praktik harian anak di alam bebas melalui buku cerita anak yang dirancang khusus untuk peserta didik Harmony School berusia 3-6 tahun dengan menerapkan prinsip dan teori desain grafis melalui ilustrasi dan teknik kertas (*paper engineering*), sehingga dapat mengasah keterampilan kognitif dan motorik anak, sekaligus mengenalkan anak terhadap dunia literasi sejak dini, meningkatkan motivasi dan kosakata, dan mempersiapkan peserta didik ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Metode penelitian yang digunakan, yaitu metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara langsung terhadap pakar, observasi, dan studi literatur. Proses desain dilakukan melalui tahapan *mind map*, *moodboard*, sketsa, hingga perancangan desain buku. Hasil keluaran akhir berupa buku cerita anak interaktif yang ilustratif dan penuh warna, gaya ilustrasi kartun dengan goresan krayon, nada warna *summer tone*, jenis tipografi *sans serif*, serta penerapan tata letak *circus* yang dinamis, menyampaikan pendidikan karakter tentang hubungan antar manusia dengan alam, sesama manusia, serta Tuhannya, melalui gambaran sederhana ragam flora, fauna, dan kebudayaan daerah sebagai pengenalan dasar nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan. Buku cerita diharapkan mampu menjadi media pembelajaran inovatif dan efektif bagi peserta didik Harmony School.

Kata kunci: Buku Cerita Anak Interaktif, Harmony School, Ilustrasi Anak, Media Edukasi, Pendidikan Karakter



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

The golden age, referring to the developmental stage of children aged 0–6 years, is a critical period during which they are highly receptive to and capable of imitating the experiences and knowledge they encounter. This phase is essential to utilize as a foundation for character building through educational environments. One method of character education is through storytelling using children's storybooks as a literacy medium that serves as a simple and familiar tool for conveying messages within a child's world, allowing students to more easily understand character education. Harmony School, an institution focused on agriculture and animal husbandry education, requires learning media that can support the delivery of character education derived from children's daily hands-on activities in nature. This is achieved through a specially designed children's storybook tailored for Harmony School students aged 3–6 years. The book applies graphic design principles and theories through illustrations and paper engineering techniques, helping to develop children's cognitive and motor skills while simultaneously introducing them to literacy from an early age, enhancing motivation and vocabulary, and preparing them for the next level of education. This study uses a qualitative method, with data collected through expert interviews, observation, and literature reviews. The design process includes stages such as mind mapping, moodboarding, sketching, and final book design development. The final output is an interactive, colorful children's storybook featuring cartoon-style illustrations with crayon strokes, a summer tone color palette, sans serif typography, and a dynamic circus-style layout. The book conveys character education messages about the relationship between humans and nature, fellow humans, and God through simple depictions of various flora, fauna, and regional cultures, serving as a basic introduction to values of divinity and humanity. This storybook is expected to become an innovative and effective learning medium for Harmony School students.

Keyword: *Character Education, Children's Illustration, Educational Media, Harmony School, Interactive Children's Storybook*



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

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas bimbingan-Nya, sehingga Tugas Akhir Spesifikasi Desain yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Anak Interaktif Tentang Pendidikan Karakter sebagai Media Edukasi untuk Harmony School” dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Rasa hormat dan terima kasih ditujukan kepada orang tua, keluarga, teman-teman, dan pihak terkait atas pengarahan dan bimbingan yang diberikan dalam penulisan Tugas Akhir Spesifikasi Desain ini. Pihak-pihak terkait, yakni sebagai berikut.

1. Dr. Syamsurizal, S.E., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis dan Dosen Pembimbing Materi.
4. MRR. Tiyas Maheni DK. S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Teknis.
5. Wanda Kusuma Putri, S.Sn. selaku Dosen Penguji Materi.
6. Saeful Imam, M.T. selaku Dosen Penguji Teknis.
7. Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Seluruh dosen pengampu mata kuliah program studi Desain Grafis yang telah memberikan pengetahuan, arahan, dan masukan selama penulis menjalani perkuliahan pada program studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Jakarta.
9. Maria Mutiara selaku pendiri Harmony School atas izin dan kepercayaan yang telah diberikan kepada penulis untuk mengangkat topik tugas akhir.
10. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan moral dan materi sehingga penulis dapat menempuh perkuliahan di Politeknik Negeri Jakarta.
11. Seluruh teman-teman program studi Desain Grafis kelas C angkatan 2021, serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberikan semangat, motivasi, dan bantuan selama perkuliahan berlangsung dan proses pengerjaan tugas akhir ini.



© 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

Laporan Tugas Akhir Spesifikasi Desain ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Laporan Tugas Akhir Spesifikasi Desain ini masih jauh dari sempurna. Maka, dengan rendah hati, kritik dan saran yang membangun akan dapat diterima demi perbaikan di masa yang akan datang. Penuh harapan agar Tugas Akhir Spesifikasi Desain ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Depok, 2 Juli 2025

Octavianus Suryo Hutomo

**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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang.....	18
1.2 Rumusan Masalah.....	20
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	20
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	21
1.4.1 Tujuan.....	21
1.4.2 Manfaat.....	21
1.5 Sistematika Penulisan.....	22
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	22
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	22
2.1.1 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	22
2.1.2 Pendidikan Karakter Anak Usia Dini.....	25
2.1.3 Klasifikasi Kemampuan Membaca Anak.....	25
2.2 Media Edukasi Anak Usia Dini.....	26
2.3 Buku Cerita Anak.....	28



© 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

2.4 Teori Desain Grafis pada Buku Cerita Anak.....	29
2.4.1 Ilustrasi.....	29
2.4.2 Struktur Interaktif Fisik.....	36
2.4.3 Tata Letak.....	39
2.4.4 Warna.....	44
2.4.5 Tipografi.....	45
2.5 Metode Riset Desain.....	46
BAB III METODE PERANCANGAN.....	46
3.1 Metode Penelitian.....	46
3.1.1 <i>Empathize</i>	46
3.1.2 <i>Define</i>	49
3.1.3 <i>Ideate</i>	49
3.1.4 <i>Prototype</i>	50
3.1.5 <i>Testing</i>	50
3.2 Data dan Analisis.....	50
3.2.1 Profil Klien.....	50
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	51
3.2.3 <i>Consumer Insight</i>	53
3.2.4 Analisis data.....	54
3.3 Arahkan Kreatif.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 <i>Ideate</i>	56
4.1.1 <i>Mind Map</i>	56
4.1.2 <i>Moodboard</i>	67
4.1.3 Sketsa.....	69
4.2 <i>Prototype</i>	79
4.2.1 Desain Komprehensif.....	80



© 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

4.2.2 Tes Cetak.....	85
4.3 <i>Testing</i>	86
4.4 Desain Akhir.....	88
4.4.1 Media Utama.....	88
4.4.2 Media Pendukung.....	97
4.5 Pertimbangan Produksi.....	99
BAB V PENUTUP.....	89
5.1 Simpulan.....	89
5.2 Saran.....	103
DAFTAR REFERENSI.....	105
LAMPIRAN.....	108

**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 GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Flashcard</i>	27
Gambar 2.2 Video edukatif.....	27
Gambar 2.3 Balok Bangun.....	28
Gambar 2.4 Perbandingan Ilustrasi dan Teks.....	29
Gambar 2.5 Ilustrasi untuk Anak.....	30
Gambar 2.6 Gaya Ilustrasi Kartun.....	31
Gambar 2.7 Gaya Ilustrasi Realistis.....	31
Gambar 2.8 Gaya Ilustrasi Sketsa.....	32
Gambar 2.9 Gaya Ilustrasi Abstrak.....	32
Gambar 2.10 Gaya Ilustrasi <i>Vintage</i>	33
Gambar 2.11 Gaya Karakter Realistis.....	34
Gambar 2.12 Gaya Karakter Kartun Modern.....	34
Gambar 2.13 Gaya Karakter <i>Chibi</i>	35
Gambar 2.14 Gaya Karakter <i>Manga</i>	35
Gambar 2.15 Gaya Karakter <i>Rubber-hose</i>	36
Gambar 2.16 <i>Pop-up</i>	37
Gambar 2.17 <i>Lift-the-Flap</i>	37
Gambar 2.18 <i>Pull-the-Tab</i>	38
Gambar 2.19 <i>Spinning Wheel</i>	38
Gambar 2.20 <i>Textured Surface</i>	39
Gambar 2.21 <i>Peek-a-Boo Window</i>	39
Gambar 2.22 <i>Spot Illustration</i>	40
Gambar 2.23 <i>Vignette</i>	41
Gambar 2.24 Halaman <i>Full-Bleed</i>	41
Gambar 2.25 Halaman <i>Spread Full-Bleed</i>	42



© 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

Gambar 2.26 Teks di Ruang Kosong.....	42
Gambar 2.27 Teks Terpadu.....	43
Gambar 2.28 Teks Terpisah.....	43
Gambar 2.29 <i>Color wheel</i>	44
Gambar 2.30 Tipografi.....	45
Gambar 2.31 <i>Design Thinking</i>	46
Gambar 3.1 Logo Harmony School.....	51
Gambar 3.2 Harmony School.....	52
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i>	60
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i> Ilustrasi dan Suasana.....	68
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Desain Karakter.....	68
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> Tata Letak dan Fitur Interaktif.....	69
Gambar 4.5 Alternatif Sketsa Desain Karakter 1.....	70
Gambar 4.6 Alternatif Sketsa Desain Karakter 2.....	70
Gambar 4.7 Alternatif Sketsa Desain Karakter 3.....	71
Gambar 4.8 Alternatif Sketsa Desain Karakter 4.....	71
Gambar 4.9 Alternatif Sketsa Desain Karakter 5.....	72
Gambar 4.10 Alternatif Sketsa Pakaian Bawang Putih.....	72
Gambar 4.11 Alternatif Sketsa Pakaian Bawang Merah.....	73
Gambar 4.12 Alternatif Sketsa Pakaian Ibu Tiri.....	74
Gambar 4.13 Alternatif Sketsa Pakaian Dewi Sri.....	74
Gambar 4.14 Alternatif Sketsa Pakaian Dewi Danu.....	75
Gambar 4.15 Alternatif Sketsa Sampul Depan 1.....	76
Gambar 4.16 Alternatif Sketsa Sampul Depan 2.....	76
Gambar 4.17 Alternatif Sketsa Sampul Depan 3.....	77
Gambar 4.18 Alternatif Sketsa Sampul Depan 4.....	77
Gambar 4.19 Alternatif Sketsa Sampul Depan 5.....	78



© 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

Gambar 4.20 Sketsa <i>Storyboard</i>	79
Gambar 4.21 Alternatif Desain Komprehensif Karakter 1.....	80
Gambar 4.22 Alternatif Desain Komprehensif Karakter 2.....	81
Gambar 4.23 Alternatif Desain Komprehensif Karakter 3.....	81
Gambar 4.24 Desain Komprehensif Pakaian Karakter.....	82
Gambar 4.25 Desain Komprehensif Sampul Depan 1.....	83
Gambar 4.26 Desain Komprehensif Sampul Depan 2.....	84
Gambar 4.27 Desain Komprehensif Sampul Depan 3.....	84
Gambar 4.28 Desain Komprehensif Halaman Isi.....	85
Gambar 4.29 <i>Dummy</i>	86
Gambar 4.30 <i>Mock-up</i> Buku Cerita Anak.....	88
Gambar 4.31 Palet Warna.....	89
Gambar 4.32 Tata Letak <i>Circus</i>	89
Gambar 4.33 Tipografi.....	90
Gambar 4.34 Sampul Buku.....	90
Gambar 4.35 Halaman 1 dan 2.....	91
Gambar 4.36 Halaman 3 dan 4.....	91
Gambar 4.37 Halaman 3 dan 4 (Fitur Interaktif Berpindah Tempat).....	92
Gambar 4.38 Halaman 5 dan 6.....	92
Gambar 4.39 Halaman 5 dan 6 (Fitur Interaktif Berpindah Tempat).....	93
Gambar 4.40 Halaman 7 dan 8.....	93
Gambar 4.41 Halaman 7 dan 8 (Fitur Interaktif Berpindah Tempat).....	94
Gambar 4.42 Halaman 9 dan 10.....	94
Gambar 4.43 Halaman 11 dan 12.....	95
Gambar 4.44 Halaman 13 dan 14.....	95
Gambar 4.45 Halaman 15 dan 16.....	96
Gambar 4.46 Halaman 17 dan 18.....	96



© 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

Gambar 4.47 Halaman 19 dan 20.....	97
Gambar 4.48 Pembatas Buku Interaktif.....	98
Gambar 4.49 Kartu Karakter.....	99





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 3.1 Arahan Kreatif.....	57
Tabel 4.1 <i>Key Visual</i>	61
Tabel 4.2 Visualisasi Naskah.....	62





© 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	108
Lampiran 2. Hasil Cek Plagiarisme.....	109
Lampiran 3. Transkrip Wawancara.....	110
Lampiran 4. Daftar Riwayat Hidup.....	130





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

Pertumbuhan dan perkembangan anak pada usia 0-6 tahun disebut *the golden age*, di mana anak usia dini sangat rentan untuk menerima dan meniru pengalaman dan pengetahuan apa pun yang dialaminya, sehingga masa ini menjadi sangat penting untuk dimanfaatkan sebagai masa pembentukan karakter melalui lingkungan pendidikan (Devianti et al., 2020). Pendidikan karakter bagi anak usia dini merupakan upaya dalam mempersiapkan potensi anak usia 0-6 tahun yang berfokus pada keberhasilan pengembangan nilai-nilai akhlak luhur untuk dipraktikkan oleh peserta didik dalam lingkup kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan karakter yang dimaksud bertujuan untuk membantu anak usia dini dalam membangun sifat jujur, disiplin, bertanggung jawab, peduli lingkungan, dan empati melalui contoh penerapan kebiasaan dalam kegiatan sederhana anak usia dini, seperti bermain, menggambar, bernyanyi dan bercerita (Iswantiningtyas & Wulansari, 2018).

Harmony School adalah sekolah pertanian dan peternakan kecil dengan pepohonan, sayuran, kebun buah dan hewan untuk anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun. Harmony School adalah institusi pendidikan anak usia dini yang cenderung mengedepankan pembelajaran praktik pendidikan karakter berbasis alam dan berfokus pada menanamkan kecintaan peserta didiknya terhadap lingkungan, serta nilai tanggung jawab rutinitas harian dalam merawat kebun sayur, memberi makan dan memandikan hewan ternak, serta aktivitas-aktivitas lainnya untuk mengembangkan empati. Aktivitas rutin di alam bebas yang diselenggarakan oleh Harmony School memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk menerima wawasan abstrak terkait pendidikan karakter, namun Harmony School belum memiliki media ajar yang dapat membantu menyampaikan pembelajaran tentang pendidikan karakter secara sederhana sehingga dapat dengan mudah diterima dan diterapkan oleh peserta didik.



© 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

Sebagai pendukung kegiatan aktif anak di luar ruangan, Harmony School membutuhkan media ajar fleksibel yang dapat digunakan di luar ruangan maupun di dalam kelas, dapat digunakan ketika waktu belajar-mengajar maupun saat jam aktivitas bebas berlangsung, serta penggunaan berkelompok maupun individu. Harmony School membutuhkan media ajar yang dapat secara langsung melibatkan keaktifan dan partisipasi anak, membangun interaksi antar peserta didik dengan tenaga pendidik maupun sesamanya, serta dapat membangun pengalaman belajar sambil bermain yang menyenangkan. Media ajar yang dibutuhkan secara universal dan inklusif diperuntukkan untuk kelompok usia anak 3-6 tahun, mendukung perkembangan kemampuan kognitif dan motorik anak sekaligus.

Salah satu metode pendidikan karakter berupa kegiatan membaca cerita, terwujud melalui media literasi berupa buku anak yang berperan penting sebagai alat bantu dalam penyampaian pesan secara tepat, menyuguhkan karya yang bersifat akrab dengan dunia anak itu sendiri, sehingga anak-anak usia bayi hingga 12 tahun sebagai pembaca dapat memahami pesan yang disampaikan dengan baik (Wardaya et al., 2020). Pengalaman literasi yang menyenangkan mendorong interaksi antar peserta didik, guru, hingga lingkungan sekitar, sehingga dapat membangun pondasi keterampilan membaca dan menulis, pemecahan masalah, dan persiapan anak usia dini menuju ke jenjang pendidikan berikutnya (Salsa et al., 2024). Kegiatan membacakan cerita kepada anak usia dini juga dilakukan untuk menyempurnakan misi Harmony School dalam membantu peserta didik secara perlahan agar dapat merasa familiar terhadap dunia literasi melalui interaksi dengan buku sejak dini, memperluas kosakata, meningkatkan pemahaman bacaan, sekaligus persiapan peserta didik ke jenjang sekolah yang lebih tinggi.

Dalam beberapa penelitian sebelumnya, uji coba yang dilakukan oleh Sudaryuni Kurnia et al. (2021) terhadap 3 buku cerita pendidikan karakter anak usia dini dengan kriteria indikator kompetensi nilai karakter dan format visual ilustrasi buku cerita, menunjukkan hasil bahwa penggunaan media literasi buku cerita berhasil meningkatkan motivasi literasi anak dan menguatkan nilai-nilai



© 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

karakter anak usia dini, yakni nilai kejujuran, peduli lingkungan, dan peduli sosial. Penerapan fitur interaktif pada halaman buku mengasah keterampilan motorik halus peserta didik melalui koordinasi teliti antar otot-otot kecil pada gerakan jari tangan di setiap elemen interaktif (Damayanti, 2024). Pendidikan yang diterapkan melalui media buku cerita bergambar secara efektif berhasil meningkatkan antusias peserta didik (Suhartina et al., 2024).

Berdasarkan beberapa pertimbangan yang diukur sesuai kriteria kebutuhan dan kesesuaian dengan metode pembelajaran Harmony School sehari-hari, untuk dapat membantu anak usia dini dalam menerima pengetahuan abstrak tentang pendidikan karakter, media literasi buku cerita anak dengan fitur interaktif yang dirancang khusus untuk dapat dimanfaatkan secara universal oleh kelompok usia yang belum bisa dan sudah bisa membaca sesuai materi ajar Harmony School adalah pilihan yang tepat sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Oleh karena itu, proyek perancangan buku cerita anak interaktif dipilih sebagai proyek tugas akhir sebagai edukasi dasar terkait pendidikan karakter bagi peserta didik berusia 3-6 tahun di Harmony School.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagai landasan terciptanya karya desain, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang buku cerita anak interaktif tentang pendidikan karakter yang sesuai untuk siswa dan siswi usia 3-6 tahun di Harmony School?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan sebagai fokus dan batasan pembahasan dalam penyusunan tugas akhir, yaitu sebagai berikut:

1. Proses perancangan buku cerita anak interaktif dalam rangka pengenalan dan edukasi dasar terkait pendidikan karakter untuk peserta didik di Harmony School.



© 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. Penerapan prinsip dan teori desain grafis yang dibutuhkan dalam perancangan buku cerita interaktif anak tentang pendidikan karakter untuk Harmony School.
3. Pengaplikasian ilustrasi dan teknik kertas (*paper engineering*) pada media utama buku dalam perancangan buku cerita anak interaktif.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat dari perancangan buku cerita anak interaktif, yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut.

1. Merancang buku cerita interaktif anak untuk peserta didik berusia 3-6 tahun di Harmony School.
2. Menerapkan prinsip dan teori desain grafis dalam perancangan buku cerita interaktif anak untuk peserta didik berusia 3-6 tahun di Harmony School.
3. Mengaplikasikan ilustrasi dan gambar teknik (*paper engineering*) pada media utama buku dalam perancangan buku cerita interaktif anak.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penyusunan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

Manfaat praktis bagi peserta didik Harmony School, perancangan buku cerita interaktif anak yang dibuat khusus untuk siswa dan siswi usia 3-6 tahun sesuai dengan apa yang mereka temui sehari-hari di sekolah dapat memperkenalkan dan memberikan edukasi dasar terkait alam dan lingkungan dengan membangun minat dan rasa ingin tahu melalui media pembelajaran yang inovatif dan efektif. Buku dapat digunakan sebagai persiapan sebelum kegiatan di luar kelas atau sebagai refleksi setelahnya, melengkapi kegiatan belajar di luar kelas, sekaligus mendorong anak usia dini untuk merasa familiar dengan literasi dan kegiatan baca-membaca sebagai persiapan anak ke jenjang sekolah yang lebih tinggi.



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. Manfaat Teoritis
Manfaat teoritis bagi kalangan akademisi, perancangan buku cerita interaktif anak untuk Harmony School dapat menambah wawasan terkait bagaimana anak usia 3-6 tahun belajar dan berinteraksi terhadap media pembelajaran interaktif untuk dapat meningkatkan kemudahan pemahaman anak usia dini. Bagi desainer grafis, perancangan buku cerita interaktif anak untuk Harmony School dapat mendorong inovasi dan pengembangan eksplorasi keterampilan desain grafis dalam menggabungkan ilustrasi, desain grafis, dan teknik kertas (*paper engineering*) sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik untuk meningkatkan pengalaman membaca.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan dalam penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab, yaitu sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, yakni menjelaskan terkait kebutuhan dari perancangan buku cerita interaktif anak untuk Harmony School. Kemudian, dilanjutkan dengan rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini terdiri dari kajian teoritis secara umum yang digunakan dalam langkah-langkah perancangan buku cerita interaktif anak untuk Harmony School yang menjelaskan ilmu desain grafis dan ilmu pendukung lainnya, sumber berasal dari berbagai literatur yang berkaitan dengan buku cerita interaktif anak.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini terdiri dari metode penelitian, data dan analisis, serta arahan kreatif. Bab ini menjelaskan proses pengumpulan data serta analisisnya melalui kaidah-kaidah metodologi yang digunakan sebagai



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

panduan perancangan buku cerita interaktif anak untuk Harmony School.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini terdiri dari konsep visual yang dikembangkan dengan menggunakan metode riset desain terpilih. Selanjutnya, dilakukan proses desain yang mencakup pembuatan beberapa sketsa alternatif, digitalisasi, proses *testing* dan evaluasi, hingga finalisasi desain. Diakhiri dengan pertimbangan terkait proses produksi media yang dibuat, mencakup material, bahan, teknik cetak sesuai dengan kebutuhan.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari simpulan yang berisi pernyataan singkat, jelas, dan sistematis dari keseluruhan hasil analisis, serta saran sebagai panduan yang berkaitan dengan pemecahan masalah objek penelitian ataupun kemungkinan penelitian lanjutan.

**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

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Proses perancangan buku cerita anak interaktif “One, Two, Three, Folk Tales for Me!” menghasilkan sebuah kesimpulan, yakni sebagai berikut.

1. Perancangan buku cerita anak interaktif sebagai media edukasi untuk Harmony School menggunakan metode *design thinking* sebagai pendekatannya, dimulai dari tahap *emphatize* untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang dialami Harmony School melalui proses wawancara dengan pendiri Harmony School, pakar di bidang ilustrasi, pakar di bidang teknologi industri cetak, guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanak (TK), dan orang tua dari anak usia dini. Langkah selanjutnya, yakni melakukan observasi terhadap buku cerita anak interaktif sejenis dan studi literatur untuk meninjau sumber-sumber tertulis sebagai referensi akurat yang didukung secara faktual terkait wawasan pendidikan anak usia dini, buku cerita anak interaktif, teori desain grafis, serta metode riset desain. Kemudian, tahap *define* dilakukan analisis hasil data yang didapatkan untuk mengidentifikasi masalah sebagai fokus utama untuk pengembangan solusi desain yang menekankan kebutuhan menggunakan metode analisis deskriptif, menyimpulkan hasil dari wawancara dan observasi hingga terbentuk suatu arahan kreatif (*creative brief*). Langkah selanjutnya, yakni tahap *ideate* dilakukan dengan tujuan mengeksplorasi ide dan konsep kreatif melalui *mind map* untuk mencari kata kunci yang kemudian divisualisasikan melalui *moodboard*. Referensi visual dikembangkan menjadi sejumlah sketsa-sketsa alternatif ilustrasi karakter, sampul, dan halaman buku cerita anak. Sketsa yang terpilih diwujudkan secara digital menjadi desain komprehensif. Desain-desain yang terpilih direalisasikan menjadi bentuk fisik uji coba dalam tahap *prototype*. Tahap *testing* dilakukan untuk menguji prototipe cetak hingga menghasilkan keluaran akhir desain berupa buku cerita anak yang ideal



© 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

dan sesuai dengan kebutuhan Harmony School. Perancangan buku cerita anak dilakukan dengan mempertimbangkan aspek anggaran untuk biaya produksi cetak agar sejalan dengan rencana produksi cetak oleh klien. Buku cerita anak interaktif ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang inovatif dan efektif, serta memberikan pengalaman membaca yang baik bagi peserta didik dan guru Harmony School.

2. Prinsip desain grafis diimplementasikan dalam proses perancangan buku cerita anak interaktif. Prinsip desain keseimbangan simetris dapat ditemukan pada ilustrasi sampul depan buku cerita anak, di mana terdapat keseimbangan antara ruang kiri dan kanan pada latar belakang, penempatan judul buku di tengah, serta penempatan sejajar tokoh manusia pada sisi dalam, dan tokoh dewi-dewi dengan aksesoris yang besar pada sisi terluar barisan. Sedangkan, keseimbangan asimetris dapat ditemukan pada ilustrasi setiap halaman buku, terutama halaman *spread full-bleed* seperti pada halaman 17 yang menggambarkan Dewi Danu yang mengatasi bencana dan halaman 18 yang menggambarkan penduduk desa yang hidup sejahtera, di mana ruang kiri dan kanan pada ilustrasi tidak memiliki tampilan yang sama persis, namun kedua halaman tetap menciptakan suatu keseimbangan yang harmonis. Prinsip desain irama tercipta dari peletakan teks naskah cerita yang berurutan dan mengalir sesuai ilustrasi, sehingga menuntun alur mata pembaca. Irama ditunjukkan pada halaman 5, di mana peletakan teks naskah yang mengalir mengarahkan mata pembaca sesuai urutan dari atas ke bawah, kemudian membuka fitur *lift-the-flap* dan membaca teks pada bagian kiri, hingga ke arah ilustrasi pada sisi bagian kanan dari teks tersebut. Prinsip desain penekanan sebagian besar ditonjolkan dengan penggambaran ilustrasi karakter yang sedang melakukan aksi tertentu dibuat lebih besar dari objek lainnya untuk menciptakan fokus, seperti pada halaman 13, di mana Dewi Sri sebagai fokus utama dibuat lebih besar dari objek lainnya. Penekanan juga ditonjolkan lewat perpaduan warna dan efek khusus dalam ilustrasi yang menggambarkan situasi tertentu, seperti pada halaman 6, di mana Bawang



© 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

Putih sebagai fokus utama yang sedang membuka labu, dengan Ibu Tiri dan Bawang Merah di belakangnya dengan bayangan gelap sebagai latar belakang. Penekanan pada tipografi ditunjukkan pada halaman 15, di mana efek suara “*BOOM!*” ditonjolkan dengan ukuran yang lebih besar. Terakhir, prinsip desain kesatuan ditunjukkan pada penggunaan palet dan nuansa warna yang satu di antara ketiga cerita rakyat yang berbeda, gaya desain antara karakter tokoh utama dan tokoh pendukung yang selaras, serta pengulangan dalam cara penempatan teks naskah cerita yang sama dari awal hingga akhir halaman buku cerita anak.

3. Perancangan media edukasi untuk Harmony School menghasilkan media utama berupa buku cerita anak interaktif yang memuat 3 cerita rakyat Indonesia dari berbagai daerah dalam satu buku yang menyampaikan pendidikan karakter melalui pesan moral dari kumpulan cerita tentang hubungan manusia dengan alam, manusia dengan sesama manusia, serta manusia dengan Tuhannya. Ilustrasi sebagai elemen desain utama mendominasi buku cerita anak, dirancang secara khusus secara sederhana sesuai dengan target pembaca, serta bergaya kartun yang imajinatif dan hidup dengan tekstur krayon yang memberikan kesan familiar pada anak. Ilustrasi latar tempat dan suasana digambarkan sesuai dengan daerah asal dari masing-masing cerita rakyat dalam buku, dilengkapi dengan flora/fauna khas daerah tersebut. Sebagai contoh, ilustrasi cerita rakyat “Bawang Merah and Bawang Putih” yang berasal dari Riau memiliki latar tempat hutan dengan pohon nibung dan bunga cempaka putih (kantil). Ilustrasi cerita rakyat “The Legend of Dewi Sri” yang berasal dari Jawa Tengah memiliki latar tempat ladang dan persawahan dengan pohon jati, burung kepodang, dan bentuk awan yang menyerupai motif Batik Megamendung. Ilustrasi cerita rakyat “The Origin of Pura Ulun Danu Batur” yang berasal dari Bali memiliki latar tempat di kaki Gunung Batur dan Danau Batur dengan pohon majegau dan kain bercorak yang mengelilingi batangnya, bunga kamboja, dan burung jalak bali. Fitur interaktif yang terletak pada beberapa halaman dimanfaatkan sebagai



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

pendukung jalannya alur cerita, menunjukkan aksi berkelanjutan, fenomena sebab-akibat, dan memberikan sedikit kejutan tersembunyi. Sebagai contoh, fitur interaktif *pull-the-tab* pada halaman 4 menunjukkan Bawang Putih yang sedang mencuci di sungai, ketika fitur interaktif ditarik, memunculkan kejadian berkelanjutan berupa Bawang Putih yang sedang mengejar selendang yang hanyut di aliran sungai. Fitur interaktif *lift-the-flap* pada halaman 6 menunjukkan Bawang Putih yang mencoba membuka labu, ketika fitur interaktif dibuka, memunculkan akibat dari aksi tersebut berupa Ibu Tiri dan Bawang Merah yang iri melihat permata dan perhiasan keluar dari labu Bawang Putih. Contoh lainnya berupa fitur interaktif *pop-up* pada halaman 11 dan 12 yang memberikan kejutan ketika halaman dibuka, menggambarkan Dewi Sri yang turun ke bumi menyambut penduduk desa.

5.2 Saran

Perancangan buku cerita interaktif “*One, Two, Three, Folk Tales for Me!*” dapat menjadi referensi dari segi proses, metode yang dilakukan, hingga pertimbangan hasil keluaran desain bagi perancangan buku cerita anak yang akan datang, yakni sebagai berikut.

1. Pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui kesesuaian buku dengan target pembaca anak-anak sulit dilakukan terhadap anak-anak secara langsung, terutama anak usia dini. Maka, diperlukan narasumber lain yang masih berhubungan langsung dengan anak, seperti orang tua atau tenaga pendidik. Narasumber yang diperlukan untuk mendapatkan data terkait bentuk fisik buku cerita anak juga harus disesuaikan dengan target usia dan kebutuhan buku, misalnya narasumber ilustrator yang khusus berada di bidang ilustrasi anak.
2. Hindari penggunaan material buku yang berat atau ukuran yang terlalu besar/kecil yang akan mempersulit anak usia dini sebagai pembaca. Pertimbangkan menggunakan material yang kokoh, namun tetap ringan, serta ukuran yang tidak terlalu besar untuk dipegang oleh anak, atau terlalu



© 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

kecil sehingga tidak terbaca dengan jelas ketika kegiatan membaca bersama.

3. Bagi penelitian selanjutnya, untuk melengkapi topik dalam lingkup perancangan buku cerita anak interaktif, disarankan untuk dapat mengukur seberapa efektif pengaruh buku cerita anak interaktif terhadap minat baca anak usia dini. Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk melakukan eksplorasi terhadap pengaruh variasi fitur-fitur interaktif yang berbeda dan belum diimplementasikan dalam buku cerita anak ini, seperti *spinning wheel*, *textured surface*, *peek-a-boo window*, *augmented reality*, atau audio interaktif terhadap keterlibatan interaksi dan pemahaman anak usia dini terkait pendidikan karakter. Dalam penelitian selanjutnya, dapat dilakukan perbandingan terkait efektivitas antara buku cerita anak konvensional dan buku cerita anak interaktif dalam penyampaian pesan moral dan pendidikan karakter, sehingga dapat memperkuat alasan di balik pemilihan/penggunaan fitur interaktif pada buku cerita anak. Sebagai pelengkap, penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat berfokus pada perancangan buku cerita anak interaktif yang disesuaikan dengan kebutuhan anak berkebutuhan khusus, sehingga nilai pendidikan karakter dapat tersampaikan secara inklusif dalam lingkup target pembaca yang lebih luas.

**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

- Alfarobi, A., & Marsudi. (2022). PERANCANGAN BUKU POP-UP TEMA PROFESI PETANI UNTUK ANAK TK DHARMA WANITA PERSATUAN GEBANG. *Jurnal Barik*, 4(1), 219–232.
- Ammar. (2024). How to Draw in a Semi-Realistic Art Style. *Binge Drawing*. <https://bingedrawing.com/inspiration/semi-realistic-art-style/>
- Buchholz, C. (2024). 11 Cartoon Art Styles To Know. *Skillshare*. <https://www.skillshare.com/en/blog/11-cartoon-art-styles-to-know/>
- Damayanti, N. (2024). Pembelajaran Alam: Meningkatkan Kognisi dan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini melalui Pengalaman Alam. *Open Access*.
- Devianti, R., Sari, S. L., & Bangsawan, I. (2020). *Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini*. 03(02).
- Eko Valentino, D. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK*, 6(2), 152–173. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- Etivali, A. U. A., & Kurnia, A. M. B. (2019). Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212–237.
- Ferreira, K. (2023). Designing the Perfect Children’s Book Layout. *GetYourBookIllustrations*. <https://getyourbookillustrations.com/designing-the-perfect-childrens-book-layout/>
- Hamilton, J. (2025). 18 Best Children’s Book Illustration Styles & Art Styles. *Kindlepreneur*. <https://kindlepreneur.com/childrens-book-illustration-styles/>
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pentingnya Penilaian Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICECRS*, 1(3). <https://doi.org/10.21070/piccrs.v1i3.1396>



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

- Iswanto, R. (2023). Perancangan Buku Ajar Tipografi. *Nirmana*, 23(2), 123–129. <https://doi.org/10.9744/nirmana.23.2.123-129>
- Khaironi, M., & Ramdhani, S. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 1(2), 82–89.
- Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*.
- Oana. (2025). Layouts & Fonts: Children's Book Illustrator's Canvas Wand. *DeveoStudio*. <https://deveostudio.com/layouts-fonts-childrens-book-illustrators-canvas-wand/>
- Putri, R. R. (2020, Agustus). Anak Lambat Membaca, Apakah Selalu Disleksia? *Klikdokter*. <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/anak-lambat-membaca-apakah-selalu-disleksia>
- Salsa, D. I., Madyawati, L., & Laely, K. (2024). Keyakinan dan Praktik Literasi pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(1), 150–159. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i1.550>
- Soedewi, S. (2022). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN WEBSITE UMKM KIRIHUCI. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 10(02), 17. <https://doi.org/10.34010/visualita.v10i02.5378>
- Sudaryuni Kurnia, D., Sastromiharjo, A., Mulyati, Y., & Damaianti, V. (2021). MODEL PENGEMBANGAN CERITA UNTUK PENGUATAN KARAKTER ANAK USIA DINI. *Jurnal Obor Penmas: Pendidikan Luar Sekolah*, 4(2), 87–100. <https://doi.org/10.32832/oborpenmas.v4i2.5965>
- Suhartina, Halifah, S., & Frazila, A. F. (2024). Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyyah. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 142–152.
- Tsabitah, E. R. A., & Kusumandyoko, T. C. (2024). ANALISIS PRINSIP



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

LAYOUT TOM LICHTY PADA FEED INSTAGRAM WARDAH. *Jurnal Barik*, 6(2), 159–173.

Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). KARAKTERISTIK BUKU ANAK YANG MEMORABLE DALAM MEMBANGUN KARAKTER ANAK. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 2(2), 199–206. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8233>

Yosela, S., & Putra, J. S. (2022). Analisis Seri Animasi ‘The Backyardigans’ Menggunakan Teori Warna. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 343–352.





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

Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Octavianus Suryo Hutomo
NAMA PEMBIMBING	Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Buku Cerita Anak Interaktif tentang Pendidikan Karakter sebagai Media Edukasi untuk Harmony School
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	27 Februari 2025	Rencana riset dan pengumpulan data.	Bab 1.
2	27 Maret 2025	Revisi Bab 1 dan Bab 2.	Merancang Bab 3, wawancara.
3	11 April 2025	Bab 3.	Revisi Bab 2 dan Bab 3.
4	21 April 2025	Pembahasan hasil Sempro, pengarahannya perancangan desain.	Mindmap dan moodboard.
5	27 Mei 2025	Revisi mindmap dan moodboard,	Bab 4,
6	30 Mei 2025	Semnas.	Key visual dan sketsa.
7	15 Juni 2025	Sketsa desain karakter, sampul, dan halaman.	Desain komprehensif.
8	27 Juni 2025	Bab 4, hasil testing.	FAW dan Bab 5.
9	2 Juli 2025	FAW.	Finalisasi FAW dan laporan.

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Octavianus Suryo Hutomo
NAMA PEMBIMBING	MRR Tiya Maheni, S.H., M.H.
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Buku Cerita Anak Interaktif tentang Pendidikan Karakter sebagai Media Edukasi untuk Harmony School
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	11 April 2025	Bab 1, Bab 2 dan Bab 3.	Revisi latar belakang dan kesalahan penulisan pada Bab 1-3.
2	2 Juli 2025	Bab 4 dan Bab 5.	Kesalahan penulisan pada Bab 4-5.
3			



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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2. Hasil Cek Plagiarisme



Similarity Report ID: oid:3618:103010246

10% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

10% Internet database

Crossref database

0% Submitted Works database

4% Publications database

Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	repository.pnj.ac.id	3%
	Internet	
2	repository.dinamika.ac.id	<1%
	Internet	
3	123dok.com	<1%
	Internet	
4	lib.unnes.ac.id	<1%
	Internet	
5	scribd.com	<1%
	Internet	
6	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1%
	Internet	
7	repository.nurulfikri.ac.id	<1%
	Internet	
8	koransatu.id	<1%
	Internet	

Sources overview



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 3. Transkrip Wawancara

1. Wawancara dengan Klien

Nama : Maria Mutiara
Tanggal Wawancara : Rabu, 19 Februari 2025
Topik : *Brainstorming* ide terkait kebutuhan klien

Bagaimana tentang Harmony School dan latar belakangnya?

Harmony School adalah sekolah alam, sekolah pertanian dan peternakan kecil yang berlokasi di Ubud, Bali. Harmony School memiliki pepohonan, sayuran, kebun buah, dan hewan-hewan ternak yang ditujukan untuk anak-anak peserta didik berusia 3-6 tahun dalam perkembangannya. Harmony School didirikan pada Juni 2017 oleh saya, Maria Mutiara. Harmony School adalah sebuah institusi pendidikan anak usia dini, sederajat dengan PAUD dan TK, yang berinovasi dalam mengembangkan kurikulum pembelajaran praktik berbasis alam. Kami berfokus pada penanaman kecintaan siswa dan siswi terhadap lingkungan dan menghormati kebudayaan setempat.

Apa yang membedakan pendekatan pembelajaran di Harmony School dengan sekolah anak usia dini lainnya? Bagaimana peran alam dan lingkungan sekitar dimanfaatkan dalam kegiatan belajar-mengajar di Harmony School?

Harmony School adalah sebuah institusi pendidikan anak usia dini, sederajat dengan PAUD dan TK, yang berinovasi dalam mengembangkan kurikulum pembelajaran praktik berbasis alam. Kami berfokus pada penanaman kecintaan siswa dan siswi terhadap lingkungan dan menghormati kebudayaan setempat. Harmony School menanamkan nilai tanggung jawab terhadap anak sejak usia dini melalui rutinitas harian dalam merawat kebun sayur, memberi makan kuda dan ayam, memandikan kambing, dan aktivitas-aktivitas lainnya sebagai cara terbaik dan alami untuk mengembangkan empati.



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

Apakah Harmony School sedang kekurangan suatu hal yang membutuhkan perhatian dan keahlian khusus di bidang desain grafis? Apa alasan yang mendasari kebutuhan tersebut?

Ya, kami membutuhkan media ajar tambahan, di luar dari media ajar yang sudah ada dan dengan bentuk yang berbeda. Tujuan utamanya, yakni untuk membantu peserta didik dalam memahami pendidikan karakter secara sederhana, sekaligus berupa hiburan agar konsep bermain sambil belajar dapat tercapai, terutama peserta didik yang berusia 3-4 tahun, anak usia dini yang baru memasuki jenjang pendidikan.

Adakah kriteria utama dalam menentukan media ajar yang sesuai untuk digunakan di Harmony School?

Nantinya, media ajar ini digunakan hanya sebagai pendukung kegiatan aktif anak di luar ruangan. Kami membutuhkan media ajar fleksibel yang dapat digunakan di luar ruangan maupun di dalam kelas. Kalau memungkinkan, media ajar ini juga bisa untuk digunakan ketika waktu belajar-mengajar maupun saat jam aktivitas bebas berlangsung. Media ajar yang kami butuhkan adalah sesuatu yang melibatkan keaktifan dan partisipasi anak secara langsung, sehingga membangun interaksi antar peserta didik dengan guru maupun sesamanya. Media ajar ini diharapkan dapat membangun pengalaman belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Berdasarkan kelompok usia peserta didik Harmony School yang berbeda, yakni dari peserta didik berusia 3 hingga 6 tahun, apakah ada kelompok usia khusus sebagai target utama dari media ajar ini?

Apabila memungkinkan, media ajar ini dapat secara universal dan inklusif diperuntukkan untuk kelompok usia anak 3-6 tahun, sehingga seluruh peserta didik dapat merasakan manfaatnya. Kami membutuhkan media ajar yang dapat digunakan secara berkelompok maupun individu.



© 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

Setelah mengetahui permasalahan dan kebutuhan utama media ajar ini, apakah Harmony School memiliki ekspektasi/gambaran terkait bentuk media ajar yang dibutuhkan? Pertimbangan lebih lanjut dapat dilakukan di kemudian hari untuk menentukan media ajar apa yang akan dibuat.

Untuk saat ini, sepertinya kami membutuhkan media buku atau permainan. Sebagian besar penggunaan media ajar ini, yakni ketika waktu aktivitas bebas berlangsung. Namun, tentu saja juga akan digunakan ketika kegiatan belajar-mengajar berlangsung, seperti belajar berkelompok atau kegiatan membaca cerita. Kelihatannya, media ajar literasi berupa buku cerita anak adalah media yang paling ideal untuk kelompok usia 3-6 tahun. Media buku yang unik, memiliki fitur-fitur interaktif seperti di pasaran akan lebih berguna bagi seluruh kelompok usia, karena kombinasi cerita anak dan elemen interaktif dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan motorik anak sekaligus. Kami akan mendiskusikan terlebih dahulu terkait media apa yang paling memiliki urgensi dan pertimbangan lainnya secara internal, kemudian kita dapat membahas lagi di pertemuan selanjutnya untuk menentukan media ajar yang akan dibuat ini.

2. Wawancara dengan Ilustrator

Nama : Firmansyah Putra
Tanggal Wawancara : Kamis, 10 April 2025
Topik : Ilustrasi untuk anak usia dini

Gaya ilustrasi seperti apa yang paling efektif menarik perhatian dan mudah dipahami oleh anak-anak usia dini?

Visual yang mudah dimengerti, jelas menggambarkan sesuatu, tidak terlalu detail dan sederhana. Gaya ilustrasi yang terlihat seperti lukisan atau tekstur krayon. Menurut saya, gaya kartun yang merupakan simplifikasi dari objek nyata sangat mudah dipahami anak usia dini.

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

Elemen visual apa saja yang secara konsisten menarik perhatian anak usia dini?

Kombinasi dari warna-warna yang cerah, ilustrasi sederhana, dan tokoh yang ekspresif dapat langsung menarik perhatian anak-anak.

Bagaimana sebaiknya warna digunakan dalam ilustrasi untuk buku anak usia dini? Apakah ada psikologi warna yang perlu dipertimbangkan?

Warna yang digunakan bervariasi dan menggunakan warna-warna yang lembut. Warna yang kontras agar anak mudah membedakan objek pada ilustrasi, namun tetap dipertimbangkan perpaduan warnanya agar tidak membuat mata terlalu lelah.

Bagaimana cara menciptakan tokoh dalam ilustrasi agar anak-anak dapat dengan mudah mengidentifikasi atau terhubung dengan mereka?

Ilustrasi setiap tokoh dibuat dengan memiliki ciri khusus pada tampilannya dalam berpakaian, contohnya seperti tokoh menggunakan sepatu yang besar, tokoh menggunakan baju berwarna merah sehingga mereka bisa membedakan karakter satu dengan yang lainnya. Dengan ini, meskipun anak tidak mengingat nama tokoh tersebut, namun dia masih bisa menyebutkan ciri khas dari tokoh bersangkutan.

Seberapa detail latar belakang dan elemen pendukung dalam ilustrasi diperlukan untuk anak usia dini?

Ilustrasi latar belakang sangat diperlukan karena membantu menjelaskan situasi dan latar tempat yang dialami tokoh cerita. Latar belakang bisa untuk tidak selalu digunakan, namun apabila cerita memang membutuhkan pendukung yang bisa menjelaskan situasi yang dialami tokoh, maka latar belakang sangat diperlukan.

Bagaimana ilustrasi dapat berfungsi sebagai narasi visual yang melengkapi atau bahkan menceritakan sebagian besar cerita tanpa

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

bergantung pada teks? Teknik apa saja yang dapat digunakan untuk menyampaikan emosi tokoh dan suasana cerita melalui ilustrasi secara efektif kepada anak-anak?

Ilustrasi yang dibuat harus sesuai dengan alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan, sehingga anak lebih mudah memahami situasi dalam cerita. Ekspresi wajah dan postur tubuh tokoh juga dapat membantu memahami ilustrasi tanpa melihat teks cerita.

Bagaimana ilustrasi dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak yang mendorong mereka untuk bertanya atau berpikir lebih jauh?

Ilustrasi dan warna perlu dibuat semenarik dan seunik mungkin, sehingga mereka bisa berimajinasi. Ilustrasi yang menggambarkan kondisi yang sesuai dengan pengalaman sehari-hari seperti kegiatan bersekolah, pertemanan, mainan kesayangan anak, sehingga dapat meningkatkan rasa penasaran anak.

Bagaimana sebaiknya ilustrasi dan teks ditata dalam halaman buku anak usia dini agar keduanya saling mendukung?

Teks dapat didekatkan dengan ilustrasi terkait sehingga lebih menggambarkan alur cerita. Teks yang berisi dialog percakapan dapat ditempatkan di dalam bubble chat agar lebih menarik.

Adakah saran yang dapat membantu dalam perancangan ilustrasi anak usia dini?

Buat ilustrasi yang memang menggambarkan dan mendukung teks cerita, karena ilustrasi merupakan bagian paling penting dalam buku cerita anak yang membantu teks menjelaskan isi cerita. Ilustrasi dapat mengandung situasi atau objek-objek yang familiar dengan keseharian anak usia dini dan mengandung pesan moral. Kemudian, coba tanyakan ilustrasi yang telah dibuat kepada anak-anak usia dini, apakah mereka suka dengan gaya ilustrasi tersebut.

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

3. Wawancara dengan Pakar Teknik Industri Cetak

Nama : Saeful Imam, M.T.

Tanggal Wawancara : Jumat, 11 April 2025

Topik : Material & rancangan terbaik buku cerita interaktif

Material kertas apa yang paling direkomendasikan agar aman, tahan lama, dan mudah dioperasikan untuk struktur interaktif (pop-up, lift the flap, pull tab, dan lainnya) untuk memastikan elemen interaktif tahan terhadap penggunaan berulang dan aman bagi anak-anak (tidak mudah sobek, tidak ada bagian kecil yang bisa tertelan) bagi anak usia dini?

Kalau kebutuhannya untuk dipegang, diraba, dan dibentuk, tidak untuk ditulis, maka dapat mempertimbangkan menggunakan kertas yang memiliki karakteristik kertas tebal, seperti karton agar lebih mudah digunakan. Untuk anak usia dini yang lebih cenderung menyukai warna yang kontras, sehingga laminasi pada kertas dapat membantu warna terlihat lebih cerah. *Artpaper* yang ditempelkan pada board juga bisa menjadi alternatif. Minimal ketebalan kertas untuk anak usia dini adalah 260 gsm ke atas.

Teknik pembuatan apa yang lebih efisien dalam hal biaya produksi untuk buku anak-anak?

Apabila jumlah produksi 1 buah untuk penggunaan pribadi menggunakan digital printing.

Apa saja batasan dan tantangan umum dalam merancang struktur interaktif untuk buku anak usia dini? Hal-hal apa yang perlu dihindari?

Tidak bisa menggunakan mesin, harus manual, sehingga butuh ketelitian dan keterampilan dalam teknik finishing-nya saat mengelem dan membentuknya, sehingga butuh skill khusus dan memerlukan percetakan khusus karena percetakan biasa hanya dapat mencetak pada lapisan kertas,

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

sementara tahapan yang paling sulit adalah dalam pembentukannya. Tantangan lainnya ada pada beberapa material yang tidak bisa dalam jumlah sedikit.

Berapa jumlah fitur interaktif yang ideal dalam satu buku anak usia dini agar tidak berlebihan dan tetap fokus pada cerita?

2 sudah cukup, fitur interaktif. Apabila rencana perancangan fitur interaktif adalah meletakkan 1 fitur di setiap halaman, kemungkinan buku akan memiliki ketebalan yang tidak standar dan menumpuk dari banyaknya paper engineering pada halaman buku.

Di mana sebaiknya fitur interaktif ditempatkan dalam halaman agar mudah ditemukan dan diakses oleh anak-anak? Apakah ada pertimbangan tata letak tertentu?

Calon pembaca akan tertarik apabila di halaman awal sudah melihat fitur, pada sampul depan, dan halaman terakhir sebagai penutup.

Adakah saran yang penting untuk dipertimbangkan dalam merancang struktur interaktif dalam buku cerita anak usia dini?

Pertama, benchmarking terhadap produk sejenis. Kedua, alur cerita harus menyesuaikan dengan kriteria umurnya, mengikuti klaster jenjang buku yang spesifik untuk anak usia dini, jadi perlu riset terlebih dulu terkait klasterisasi buku sesuai usia pembaca.

4. Wawancara dengan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Nama : Hanne

Tanggal Wawancara : Kamis, 10 April 2025

Topik : Interaksi anak usia dini terhadap buku cerita

Bagaimana anak usia dini dalam memegang dan membalik halaman buku?

Cenderung kasar, namun ada beberapa anak yang sudah terbiasa dengan buku sehingga dapat membalik halaman dengan hati-hati.

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

Bagian mana dari halaman yang paling menarik perhatian anak usia dini?

Gambar ilustrasi menjadi fokus pertama dan utama dari anak-anak.

Apakah anak usia dini sering mengikuti gambar atau teks dengan jari seiring mereka membaca buku?

Terkadang, biasanya terjadi ketika anak menyadari apa yang dikatakan oleh pembaca cerita dan melihat objeknya pada ilustrasi, sehingga anak menunjuk objek tersebut.

Apa jenis pertanyaan atau komentar yang sering muncul dari anak usia dini ketika melihat ilustrasi dalam buku cerita?

Pasti. Fenomena ini sering terjadi secara acak seperti ketika anak melihat ada objek atau sesuatu yang tidak biasa mereka lihat.

Berapa lama anak usia dini dapat mempertahankan fokus pada satu halaman dengan ilustrasi?

Sekitar 10 menit. Kecuali apabila interaksi yang dibangun pembaca buku dan pendengar berlangsung secara intens, maka anak dapat lebih lama mempertahankan fokusnya.

Gaya ilustrasi yang seperti apa yang menarik perhatian anak usia dini? Apakah ada gaya tertentu yang membuat anak usia dini lebih antusias dalam membaca buku?

Sebagian besar anak-anak menyukai gaya ilustrasi kartun yang lucu, penuh warna, dan terlihat ramah, namun beberapa juga menyukai gaya ilustrasi realistis yang tujuannya mengenalkan anak akan suatu hal di dunia nyata. Tergantung situasi, apabila dalam konteks pembelajaran dan mengenal sesuatu, diperlukan ilustrasi realistis, sedangkan apabila konteks hiburan, ilustrasi bergaya kartun dapat membantu anak mengembangkan imajinasinya.

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

Apakah anak usia dini lebih suka gambar yang fokus pada objek utama atau yang memiliki banyak detail untuk dieksplorasi?

Banyak objek utama tidak masalah, namun masih tetap mendukung kesesuaian cerita.

Apakah penting bagi ilustrasi untuk menampilkan keberagaman (ras, gender) agar anak-anak merasa terhubung?

Ya, untuk mengenalkan mereka akan perbedaan.

Bagaimana penggunaan warna dalam ilustrasi buku anak PAUD?

Anak-anak menyukai warna yang cerah dengan perpaduan yang teratur.

Ukuran dan bentuk buku seperti apa yang paling nyaman dipegang oleh anak usia dini?

Tidak terlalu besar apabila anak ingin memegang sendiri buku tersebut. Namun, jika ingin dibaca secara bersama-sama, ukuran yang besar lebih efektif agar semua anak dapat melihat isi buku dengan jelas dan mencegah anak berebut buku tersebut.

Apa elemen interaktif pada buku cerita efektif digunakan untuk anak usia dini?

Elemen interaktif menambah daya tarik, namun sangat rentan tersobek oleh anak usia dini karena sifat mereka yang cenderung tidak sabar dan kasar, maka diperlukan kertas yang tidak mudah robek.

Elemen apa yang paling menarik perhatian anak usia dini pada sampul depan buku sehingga mendorong mereka untuk melihat isi dari buku?

Anak-anak menyukai buku cerita dengan sampul depan yang menampilkan tokoh-tokoh dalam cerita.

Gaya huruf seperti apa yang paling mudah dibaca oleh anak-anak yang baru belajar mengenal huruf?

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

Teks dalam buku cerita anak usia dini sebaiknya hanya menggunakan huruf kapital pada awal kalimat dan dilanjutkan dengan huruf kecil, karena anak-anak mengawali belajar mengenal huruf menggunakan huruf kecil, sehingga tidak disarankan menggunakan huruf kapital pada keseluruhan teks isi cerita. Kemudian, sebaiknya teks jangan dicetak tebal, apabila ingin dicetak tebal sebaiknya perhatikan jarak antar huruf agar tetap mempertahankan keterbacaan.

Bagaimana sebaiknya ukuran dan tata letak gambar dan teks diatur agar lebih muda dinikmati dan dipahami?

Sebaiknya ukuran gambar lebih besar dari teks. Namun kembali sesuai tujuan awal anak membaca buku. Apabila bertujuan untuk belajar membaca, maka dapat memilih ukuran huruf yang lebih besar dari gambar. Posisi teks diletakkan di atas atau di bawah gambar ilustrasi sehingga tetap mudah diikuti.

Adakah pendapat tentang elemen desain atau ilustrasi yang sebaiknya diutamakan untuk buku anak usia dini?

Gambar ilustrasi yang harus dapat menyampaikan pesan cerita dengan baik, karena anak usia dini belum dituntut untuk bisa membaca. Ukuran buku yang juga harus sesuai. Kemudian, teks cerita juga harus diperhatikan agar terbaca dengan baik.

5. Wawancara dengan Guru Taman Kanak-kanak (TK)

Nama : Sudjatni dan Rina Oktavia

Tanggal Wawancara : Kamis, 10 April 2025

Topik : Interaksi anak usia dini terhadap buku cerita

Bagaimana anak usia dini dalam memegang dan membalik halaman buku?

Anak usia 3-4 tahun ketika ia tertarik hanya mengambil, membolak-balikkan halamannya tidak secara halus, kemudian ditaruh

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

kembali. Sedangkan anak usia 5-6 tahun sudah mulai membuka buku secara perlahan, bahkan terkadang anak menanyakan suatu hal yang ia tidak mengerti dalam buku tersebut kepada kami.

Bagian mana dari halaman yang paling menarik perhatian anak usia dini?

Anak-anak suka penasaran dan tertarik dengan gambar ilustrasi pada buku.

Apakah anak usia dini sering mengikuti gambar atau teks dengan jari seiring mereka membaca buku?

Ya, salah satunya ketika mereka belajar membaca, mereka membaca dengan menunjukkan jari pada teks,

Apa jenis pertanyaan atau komentar yang sering muncul dari anak usia dini ketika melihat ilustrasi dalam buku cerita?

Ya, mereka penasaran dengan objek-objek yang ada dalam ilustrasi.

Berapa lama anak usia dini dapat mempertahankan fokus pada satu halaman dengan ilustrasi?

Sekitar 5 menit, 10 menit sudah maksimal. Jumlah anak berpengaruh, jumlah anak yang sedikit lebih mudah membangun situasi fokus terhadap cerita dan sebaliknya. Jumlah anak yang ideal yang dapat mengikuti dengan baik dalam proses membacakan cerita adalah di bawah 10 anak.

Gaya ilustrasi yang seperti apa yang menarik perhatian anak usia dini? Apakah ada gaya tertentu yang membuat anak usia dini lebih antusias dalam membaca buku?

Anak berusia 3-4 tahun menyukai gambar ilustrasi kartun. Anak berusia 5-6 tahun juga menyukainya, namun mereka sudah dapat memahami ilustrasi bergaya realistis sesuai dengan apa yang mereka lihat sehari-hari. Anak-anak menyukai ilustrasi tokoh-tokoh yang ekspresif.

Apakah anak usia dini lebih suka gambar yang fokus pada objek utama atau yang memiliki banyak detail untuk dieksplorasi?



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

Fokus pada objek utama dalam alur cerita. Apabila terlalu banyak objek dalam ilustrasi, anak-anak penasaran dan mengajukan banyak pertanyaan, mendistraksi cerita yang sedang dibacakan.

Apakah penting bagi ilustrasi untuk menampilkan keberagaman (ras, gender) agar anak-anak merasa terhubung?

Tentu. Mungkin mereka belum mengerti konsep keberagaman, namun baik untuk mengenalkan wawasan ini kepada mereka melalui cerita.

Bagaimana penggunaan warna dalam ilustrasi buku anak PAUD?

Anak berusia 3-4 tahun menyukai warna dasar yang kontras dan cerah. Sedangkan anak berusia 5-6 tahun menyukai warna yang bervariasi, bahkan cenderung sudah mulai memiliki warna favoritnya.

Ukuran dan bentuk buku seperti apa yang paling nyaman dipegang oleh anak usia dini?

Ukuran buku yang besar, karena mereka lebih tertarik dengan gambar ilustrasi yang besar.

Apa elemen interaktif pada buku cerita efektif digunakan untuk anak usia dini?

Anak-anak sangat tertarik dengan elemen interaktif pada buku dan penasaran dengan apa yang bisa dilakukan oleh fitur interaktif.

Elemen apa yang paling menarik perhatian anak usia dini pada sampul depan buku sehingga mendorong mereka untuk melihat isi dari buku?

Warna yang cerah dan gambar ilustrasi yang menarik pada sampul buku sangat disukai anak.

Gaya huruf seperti apa yang paling mudah dibaca oleh anak-anak yang baru belajar mengenal huruf?

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

Anak membutuhkan jenis huruf yang dapat terbaca jelas dengan ukuran yang tidak terlalu kecil. Keseluruhan teks dengan huruf kapital tidak disarankan karena anak mulai belajar membaca dengan huruf kecil.

Bagaimana sebaiknya ukuran dan tata letak gambar dan teks diatur agar lebih muda dinikmati dan dipahami?

Anak membutuhkan gambar ilustrasi yang lebih besar. Anak menyukai ilustrasi yang memenuhi isi buku. Peletakkan gambar yang berdekatan dengan teks cerita dapat membantu anak mengikuti alur cerita.

Adakah pendapat tentang elemen desain atau ilustrasi yang sebaiknya diutamakan untuk buku anak usia dini?

Gambar ilustrasi dan warna-warna yang digunakan harus mendapat perhatian lebih untuk disesuaikan dengan anak-anak. Teks cerita tidak boleh terlalu kecil.

6. Wawancara dengan Orang Tua dari Anak Usia Dini

Nama : Nikhen Puspitha

Tanggal Wawancara : Kamis, 10 April 2025

Topik : Interaksi anak usia dini terhadap buku cerita

Apakah anak ibu suka dibacakan buku cerita? Apabila ya, jenis buku cerita apa yang paling diminatinya?

Ya, masih suka membaca buku cerita, biasanya buku cerita bergambar.

Apa yang biasanya menarik perhatian anak ibu saat membaca buku cerita? Apakah ada tokoh atau ilustrasi tertentu dari buku yang pernah dibacakan yang sangat berkesan bagi anak ibu?

Gambar ilustrasi dalam buku cerita sangat menarik perhatian. Kalau memahami betul tokoh dalam cerita mungkin masih belum sampai di tahap itu, ia masih lebih tertarik dengan gambarnya. Tokoh putri atau tokoh fantasi seperti unicorn sangat disukainya.



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

Berapa lama biasanya anak ibu dapat fokus sebelum terdistraksi dengan hal lain saat dibacakan buku cerita?

Cukup cepat, hanya sekitar 5 menit sebelum hilang fokus.

Apakah anak ibu lebih suka buku cerita dengan lebih banyak gambar dengan teks yang lebih sedikit atau jumlah gambar yang biasa saja, namun dengan teks yang cukup banyak agar anak dapat sekaligus belajar membaca?

Tetap, gambar ilustrasi buku yang lebih banyak yang sangat diminatinya.

Apakah anak ibu sering bertanya atau berkomentar tentang ilustrasi atau cerita saat dibacakan buku?

Pasti, sangat sering. Rasa ingin tahunya sangat tinggi apabila ada sesuatu yang menarik perhatiannya.

Apakah ada waktu khusus anak ibu untuk dibacakan buku cerita, misalnya sebelum tidur?

Tidak ada waktu khusus, ketika ia penasaran dengan buku tersebut kapan pun, langsung ia ambil untuk minta dibacakan.

Warna apa saja yang paling disukai anak ibu? Apakah ada warna yang kurang disukai?

Buku yang penuh warna, colorful. Ia tidak menyukai warna-warna yang gelap dan monoton.

Apakah anak ibu lebih tertarik dengan ilustrasi bergaya kartun/abstrak atau gaya realistis untuk sekaligus membantu anak mengenal benda/objek di sekitarnya?

Ia lebih tertarik dengan gaya kartun yang lucu.

Bagaimana pendapat anak ibu tentang ukuran buku?

Ukuran buku yang relatif besar karena senang melihat gambar-gambar ilustrasi yang besar.

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

Apakah ada elemen desain tertentu yang menurut ibu dapat membuat buku menjadi lebih menarik dengan anak-anak?

Ia suka dengan buku-buku unik, seperti buku dengan pop-up atau stiker.

Bagaimana pendapat ibu terkait penempatan teks dan gambar dalam buku anak?

Teks cerita yang berdekatan dengan gambar yang menjelaskan cerita tersebut, atau teks cerita yang diletakkan di dalam gambar.

Bagaimana pendapat ibu tentang objek dalam buku yang memiliki cukup banyak detail untuk bisa dieksplorasi oleh anak?

Untuk anak seusianya mungkin jangan menggunakan terlalu banyak gambar yang kemungkinan akan membuat anak bingung dan tidak fokus pada cerita.

Bagaimana pendapat ibu tentang cerita anak yang mengajak anak untuk berpikir?

Lebih baik buku yang mengajak anak fokus mengikuti alur cerita, kalau terlalu banyak berpikir anak jadi terdistraksi dari cerita dan membutuhkan waktu bagi saya untuk menjelaskan.

Apa saran ibu yang penting untuk dipertimbangkan dalam mendesain buku cerita anak yang ideal?

Buku berukuran besar dengan teks cerita yang juga besar, jangan terlalu kecil, ilustrasinya menarik, namun jangan terlalu banyak detail dan fokus saja dengan ceritanya.

7. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Aina (6 tahun)

Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025

Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

Apa yang sedang dilakukan oleh Bawang Putih? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)



© 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

Menyapu daun, kelelahan.

Coba tunjuk yang mana Ibu Tiri! (Identifikasi karakter)

(Menunjuk Ibu Tiri) Yang galak.

Tulisan apa ini? (Keterbacaan naskah cerita)

Ba-wang, me-rah.

Di mana Bawang Putih mencuci pakaian? (Kesesuaian pemilihan warna)

(Berpikir sejenak) Sungai.

8. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Dhya (6 tahun)

Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025

Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

Apa yang sedang di bawa di atas kepala para wanita? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)

Buah-buahan? Tidak tumpah.

Siapa nama karakter yang memakai pakaian berwarna biru? (Identifikasi karakter)

Dewi...

Tulisan apa ini? (Keterbacaan naskah cerita)

Dewi Danu.

Apa yang dikenakan oleh Ibu Tiri? (Kesesuaian pemilihan warna)

Kalung, sisir emas.

9. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Aiz (6 tahun)

Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025

Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca



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

Apa yang terjadi ketika Bawang Putih membuka labu? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)

Ibunya kaget.

Siapa yang memberikan labu Bawang Putih? (Identifikasi karakter)

Nenek, di hutan.

Tulisan apa ini? (Keterbacaan naskah cerita)

Bawang Putih.

Apa yang sedang disapu oleh Bawang Putih? (Kesesuaian pemilihan warna)

Daun berantakan.

10. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Fitri (6 tahun)

Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025

Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

Kenapa hanya Bawang Putih yang menyapu halaman? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)

Karena Bawang Merah malas, duduk-duduk.

Siapa karakter yang baik hati? (Identifikasi karakter)

Nenek. Bawang Putih.

Tulisan apa ini? (Keterbacaan naskah cerita)

Dewi Danu.

Apa yang ada di balik pagar? (Kesesuaian pemilihan warna)

Daun, rumah.

11. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Abizar (6 tahun)

Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025



© 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

Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

**Kepada siapa para wanita memberikan persembahan buah-buahan?
(Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)**

Dewi Danu, yang bajunya biru.

Siapa karakter yang suka marah? (Identifikasi karakter)

Ibunya Bawang Putih.

Tulisan apa ini? (Keterbacaan naskah cerita)

Bawang Putih.

Apakah ini? (Kesesuaian pemilihan warna)

Pohon.

12. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Faza (5 tahun)

Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025

Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

**Kegiatan apa yang diminta oleh Ibu Tiri untuk diselesaikan oleh
Bawang Putih? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)**

Menyapu, mencuci.

Siapa yang memiliki tompel di wajahnya? (Identifikasi karakter)

Nenek.

Tulisan apa ini? (Keterbacaan naskah cerita)

(Terdiam)

Di mana Bawang Merah duduk? (Kesesuaian pemilihan warna)

Di tangga. Di rumah.



© 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

13. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Adibah (5 tahun)
Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025
Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

Kenapa Bawang Putih berdiri? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)

Selendangnya masuk sungai.

Siapa yang mengambil selendang Bawang Putih? (Identifikasi karakter)

Nenek.

Tulisan apa ini? (Keterbacaan naskah cerita)

Bawang Putih.

Apa yang keluar dari labu? (Kesesuaian pemilihan warna)

Kalung jatuh. Merah-merah.

14. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Maryam (4 tahun)
Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025
Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

Di mana Bawang Putih menyapu daun kering? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)

Disuruh ibunya. pakai sapu.

Siapa yang sedang mencuci baju? (Identifikasi karakter)

(Menunjuk Bawang Putih) Bawang Putih.

Di mana sungai mengalir? (Kesesuaian pemilihan warna)

(Berpikir sejenak) Sungai banyak pohonnya.



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

15. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Habil (4 tahun)
Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025
Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

Apa yang sedang dilakukan oleh Bawang Putih? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)

Bawang Putih lagi bawa (Ilustrasi Bawang Putih sedang membersihkan tumpukan karung).

Siapa karakter yang jahat? (Identifikasi karakter)

(Menunjuk Ibu Tiri dan Bawang Merah,

Apakah nama benda ini? (Kesesuaian pemilihan warna)

Bunga.

16. Wawancara untuk *Testing*

Nama : Aina (6 tahun)
Tanggal Wawancara : Jumat, 27 Juni 2025
Topik : Uji coba kesesuaian buku dengan target pembaca

Apa yang sedang dilakukan oleh Bawang Putih? (Pemahaman cerita berdasarkan ilustrasi)

Menyapu daun, kelelahan.

Coba tunjuk yang mana Ibu Tiri! (Identifikasi karakter)

(Menunjuk Ibu Tiri) Yang galak.

Tulisan apa ini? (Keterbacaan naskah cerita)

Ba-wang, me-rah.

Di mana Bawang Putih mencuci pakaian? (Kesesuaian pemilihan warna)

(Berpikir sejenak) Sungai.



Lampiran 4. Daftar Riwayat Hidup

Octavianus Suryo Hutomo

East Jakarta, Indonesia | +62 821 1202 3639 | octavianushutomo@gmail.com

Bé Octavianus Suryo Hutomo Octavianus Suryo Hutomo

Overview

I am currently studying as a 5th semester Graphic Design student at Politeknik Negeri Jakarta. Deep interest in graphic design, digital illustration and UI/UX, and am familiar with various design software programs. Committed to continuous growth, honing my critical, strategic and creative thinking skills through various projects and teamwork collaborations.

Education

Politeknik Negeri Jakarta

Aug 2021 – Present

Applied Graphic Design, Printing Technology and Publishing, Undergraduate (Current GPA: 3.83 out of 4.00)

Studying graphic design fundamentals, marketing communication and consumer behaviour, professional law and ethics, and teamwork management from project-based learning, community service, and research assistant for lecturer.

SMA Negeri 106 Jakarta

July 2018 – May 2021

Mathematics and Sciences, Graduate (Grade: 88.29 out of 100.00)

Experience

Politeknik Negeri Jakarta

Project-based Learning: Packaging, Company Profile, Branding Design Project

May 2022 – Feb 2024

- Responsible as a graphic designer and illustrator in creating character designs and packaging surface design for Four Friends apparel products, supergraphic illustrations and editorial layout for UPA-RTPU company profile, and food packaging surface design for PNJ Spirit Canteen.
- Collaborate with the team in collecting supporting data for each projects through interviews and literature studies, research, brainstorming, and identifying defects in product prototypes through testing.
- The packaging surface designs were selected as the final designs in 3 packaging surface design projects.

Lecturer Research Assistant: Design Thinking-Based UI/UX Redesign of PNJ Website

Jun 2023 – Dec 2023

- Fully involved in the research to understand UI and UX application in the process of redesigning Politeknik Negeri Jakarta's main webpage and ensuring that the changes made provide a better experience for users, starting from intensive discussions in the brainstorming process, in-depth observation, initial sketching, to the digitization stage.
- Assigned to organize the overall layout, copywriting, banner illustration, and develop a prototype that integrates all those elements in the main webpage of Politeknik Negeri Jakarta.

Layout Designer: Community Service (Dapurnya Salwa)

Aug 2022 – Oct 2022

- Conducted interviews and research to delve into the business profile of MSME to find solutions to their problems in developing landing page designs.
- Responsible for creating landing page layouts and catalogs in line with brand guidelines and the implementation of design tone and manner, as well as creating product illustrations that will be registered for copyright licenses.
- In charge of guiding, educating the necessary skills, and empowering MSME in creating simple landing pages to be able to independently organize and manage such pages efficiently and sustainably.

Keluarga Mahasiswa Katolik Politeknik Negeri Jakarta

Design and Art Division

Dec 2021 – Dec 2022

- Handle the design of Instagram feeds and stories for 4 events and countdowns, promotional posters and event banners, through the process of creative concept development, content copywriting and illustrations.

Kelompok Ilmiah Remaja Jakarta Timur

Public Relations

Dec 2018 – Sep 2019

- Person in charge for communicating with the public audience, reaching out to alumni to keep in touch and building relationships, interacting and providing answers to questions posed regarding upcoming events.
- Assigned to create dynamic and engaging Instagram content designs, visually appealing Instagram posts and stories, documentation and real-time live reporting during events, competitions, and seminars.

Skills and Languages

- Technical skills: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Figma, Canva, Clip Studio Paint, Paint Tool Sai, Google Workspaces, Microsoft Office (Word, PowerPoint).
- Soft skills: teamwork, communication, problem-solving, creative thinking, team management.
- Languages: Bahasa Indonesia (native), English (Intermediate).

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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta