



© 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 BERGAMBAR UNTUK
PANTI ASUHAN BERSINAR SEBAGAI SARANA PENANAMAN
NILAI MORAL DAN SPIRITUAL**



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

Oleh:
Angel Victoria Marpaung

2206421102

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

DEPOK

2026



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

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Anak Bergambar untuk Panti Asuhan Bersinar Sebagai Sarana Penanaman Nilai Moral dan Spiritual

Penulis : Angel Victoria Marpaung

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 3 Juli 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

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

NIP. 198812152018032001

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR UNTUK PANTI
ASUHAN BERSINAR SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI MORAL
DAN SPIRITUAL

Oleh:

Angel Victoria Marpaung
2206421102

Disahkan:
Depok, 13 Juli 2026

Penguji I

Annisaa Syifa Aqlina, M.Ds
NIP. 199805142025062012

Penguji II

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

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 TUGAS AKHIR

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

PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR UNTUK PANTI ASUHAN BERSINAR SEBAGAI SARANA PENANAMAN NILAI MORAL DAN SPIRITUAL

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, 3 Juli 2026
Yang menyatakan,

Angel Victoria Marpaung
NIM. 2206421102



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

Penanaman nilai moral dan spiritual merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter anak, terutama bagi anak-anak yang tinggal di lingkungan panti asuhan. Namun, Panti Asuhan Bersinar masih menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai-nilai tersebut secara menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia 8-14 tahun. Penelitian ini bertujuan merancang buku cerita anak bergambar sebagai media edukatif untuk mendukung penanaman nilai moral dan spiritual. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur untuk memahami kebutuhan pengguna serta merumuskan konsep visual yang tepat. Hasil perancangan berupa buku cerita bergambar berjudul *Sahabat Sejatiku* yang mengangkat tema persahabatan dengan penyampaian nilai kejujuran, empati, kasih, pengampunan, dan iman kepada Tuhan. Buku dirancang menggunakan ilustrasi bergaya kartun dekoratif, tipografi *sans-serif*, tata letak dinamis, serta kombinasi warna *analogous* dan *complementary* agar menarik dan mudah dipahami anak. Berdasarkan hasil *user testing*, media yang dirancang memperoleh respons positif dan dinilai efektif membantu penyampaian nilai moral dan spiritual. Perancangan ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung pembentukan karakter anak di Panti Asuhan Bersinar.

Kata kunci: buku cerita bergambar, nilai moral dan spiritual, media edukatif, ilustrasi anak, *Design Thinking*.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

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

ABSTRACT

The cultivation of moral and spiritual values is an essential aspect of children's character development, particularly for those living in orphanages. However, Panti Asuhan Bersinar faces limitations in providing learning media that effectively convey these values in an engaging manner while meeting the developmental characteristics of children aged 8-14 years. This study aims to design an illustrated children's storybook as an educational medium to support the cultivation of moral and spiritual values. The research employed a descriptive qualitative method using the Design Thinking approach, which consists of the stages of empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data were collected through observations, interviews, and literature reviews to identify users' needs and develop an appropriate visual concept. The result of this study is an illustrated children's storybook entitled Sahabat Sejatiku (My True Friend), which presents the theme of friendship while promoting the values of honesty, empathy, love, forgiveness, and faith in God. The book was designed using decorative cartoon-style illustrations, sans-serif typography, dynamic layouts, and a combination of analogous and complementary color schemes to enhance children's interest and comprehension. Based on the results of user testing, the designed media received positive responses and was considered effective in supporting the communication of moral and spiritual values. This design is expected to serve as an alternative educational medium that supports character development among children at Panti Asuhan Bersinar.

Keywords: *illustrated children's storybook, moral and spiritual values, educational media, Design Thinking, children's illustration.*



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 dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan penyertaan-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “*Perancangan Buku Cerita Anak Bergambar untuk Panti Asuhan Bersinar sebagai Sarana Penanaman Nilai Moral dan Spiritual*” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penyusunan Tugas Akhir ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa penyelesaiannya tidak terlepas dari bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selama proses penelitian.

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 Politeknik Negeri Jakarta;
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, S.Ds., M.Ds, selaku Kepala Program Studi Desain Grafis Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta serta selaku Dosen Pembimbing yang mendampingi penulis dalam penyusunan Tugas Akhir;
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds, selaku wali kelas DG D angkatan 2022, yang telah membimbing, mendidik, dan mendukung penulis sejak semester awal hingga saat ini, serta memberikan arahan yang berharga selama proses perkuliahan;
5. Staf dan adik-adik Panti Asuhan Bersinar, yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta kesempatan bagi penulis untuk melakukan penelitian dan perancangan. Kehadiran serta keterbukaan mereka memberikan pengalaman berharga dan menjadi bagian penting dalam terselesaikannya 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

6. Keluarga tercinta, yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan tanpa henti, serta menjadi sumber kekuatan, semangat, dan motivasi bagi penulis sepanjang proses perkuliahan hingga penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Reymond Munthe (2203332036), selaku sahabat yang selalu hadir mendampingi, membantu dalam keseharian, serta memberikan dorongan dan semangat yang berarti bagi penulis selama perjalanan akademik maupun proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
8. Keluarga Posa, yang dengan tulus memberikan doa, perhatian, serta hiburan dan kehangatan yang membantu penulis tetap bersemangat dalam menjalani setiap tahap proses perkuliahan.
9. Kelas DG D (Degradraft), khususnya kepada teman-teman (Lumi) yang selalu memberikan kebersamaan, kerja sama, serta dukungan positif selama menempuh studi.

Penyusunan Tugas Akhir ini tentu tidak terlepas dari berbagai keterbatasan. Meski demikian, penulis berharap Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca maupun pihak yang membutuhkan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dan akan diterima dengan penuh rasa syukur demi perbaikan di masa mendatang.

Jakarta, 03 Juli 2026

Angel Victoria Marpaung



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
 BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	8
2.1 Nilai Moral dan Spiritual dalam Pembentukan Karakter Anak	8
2.1.1 Pengertian Nilai Moral dan Rohani.....	9
2.1.2 Pentingnya Pendidikan Moral dan Rohani pada Anak Panti Asuhan	9
2.1.3 Nilai-Nilai Moral dan Rohani yang Ditanamkan	10
2.2 <i>Storytelling</i> dan Struktur Narasi dalam Pendidikan Anak	11
2.3 Media Edukasi.....	12
2.4 Buku Cerita Bergambar.....	12
2.4.1 Peran Buku Cerita Bergambar pada Anak	13
2.4.2 Jenis-jenis Buku Cerita Anak Bergambar	14
2.5 Teori Desain Grafis pada Buku Cerita Anak Bergambar.....	15
2.6 Metode Perancangan	32
2.6.1 <i>Design Thinking</i>	32
 BAB III METODE PERANCANGAN.....	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Data dan Analisis	37
3.2.1 Profil klien.....	37
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	38



© 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

3.2.3 Target Audience.....	40
3.2.4 Kompetitor/ Analisis Karya Sejenis.....	40
3.2.5 Consumer Insight	50
3.2.6 Hasil Analisis Data.....	53
3.2.7 Strategi Perancangan	53
3.3 Arahan Kreatif.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	58
4.1 Konsep Visual.....	58
4.1.1 Mind Map.....	58
4.1.2 Moodboard.....	63
4.2 Proses Desain	64
4.2.1 Sketsa	64
4.2.2 Desain Komprehensif.....	72
4.2.3 Desain Terpilih.....	75
4.2.4 Penerapan Elemen Desain Grafis.....	85
4.2.5 Penerapan Prinsip Desain Grafis.....	89
4.2.6 Prototype.....	93
4.2.7 Testing.....	94
4.3 Media pendukung.....	96
4.4 Pertimbangan produksi.....	97
4.4.1 Final Artwork.....	98
4.4.2 Material dan Teknik Cetak.....	100
4.4.3 Finishing	101
4.4.4 Penggunaan Warna.....	101
4.4.5 Biaya Produksi	102
BAB V PENUTUP.....	104
5.1 Simpulan	104
5.2 Saran.....	107
DAFTAR REFERENSI	108
LAMPIRAN	



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 GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Naturalis	17
Gambar 2. 2 Ilustrasi Dekoratif.....	17
Gambar 2. 3 Gambar Kartun.....	17
Gambar 2. 4 Gambar Karikatur.....	18
Gambar 2. 5 Cerita Bergambar	18
Gambar 2. 6 Ilustrasi Buku Teks.....	19
Gambar 2. 7 Ilustrasi Imajinatif	19
Gambar 2. 8 Penggunaan Huruf Serif pada cover buku.....	22
Gambar 2. 9 Penggunaan huruf Sans-serif pada cover buku	22
Gambar 2. 10 Penggunaan huruf Script pada cover buku.....	23
Gambar 2. 11 Warna	23
Gambar 2. 12 Macam-macam Kombinasi Warna.....	25
Gambar 2. 13 Contoh gambar menggunakan kombinasi warna komplementer ...	26
Gambar 2. 14 Contoh gambar menggunakan kombinasi warna triadik.....	26
Gambar 2. 15 Contoh gambar menggunakan kombinasi warna Split komplementer	27
Gambar 2. 16 Contoh gambar menggunakan kombinasi warna Square	27
Gambar 2. 17 Contoh gambar menggunakan kombinasi warna Analog	28
Gambar 2. 18 Contoh gambar menggunakan kombinasi warna Monokrom	28
Gambar 2. 19 Contoh gambar Keseimbangan simetris.....	30
Gambar 2. 20 Contoh gambar Keseimbangan Asimetris.....	30
Gambar 2. 21 Contoh gambar Emphasis.....	31
Gambar 2. 22 Contoh Gambar rhythm.....	31
Gambar 2. 23 Contoh Gambar Unity	32
Gambar 3. 1 Logo Panti Asuhan Bersinar.....	37
Gambar 3. 2 Buku Alkitabku sebelum tidur	41
Gambar 3. 3 Buku The Plans I Have For You	41
Gambar 3. 4 Buku Cassie & Caleb: Memahami Rancangan Menakjubkan Allah	42
Gambar 3. 5 Buku Mini Bible.....	43
Gambar 3. 6 Buku Yunus Berjumpa dengan Ikan Paus.....	44
Gambar 3. 7 Buku Aku Sayang Ibu	45
Gambar 3. 8 Buku Excuse Me!	46
Gambar 3. 9 Buku How to Grow a Friend	47
Gambar 3. 10 Buku Aku Suka Membereskan Mainanku	48
Gambar 3. 11 Buku Dongeng Seru	48
Gambar 4. 1 Mind Map.....	58
Gambar 4. 2 Moodboard Visual.....	64
Gambar 4. 3 Sketsa Karakter Alternatif 1	65
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter Alternatif 2.....	66
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Alternatif 3	66
Gambar 4. 6 Sketsa Karakter Alternatif 4.....	67
Gambar 4. 7 Sketsa Karakter Alternatif yang terpilih.....	68
Gambar 4. 8 Sketsa Cover Alternatif 1	68



© 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. 9 Sketsa Cover Alternatif 2	69
Gambar 4. 10 Sketsa Cover Alternatif 3	69
Gambar 4. 11 Sketsa Cover Alternatif 4	70
Gambar 4. 12 Sketsa Cover Alternatif 5	70
Gambar 4. 13 Sketsa Storyboard halaman 04 – 29	71
Gambar 4. 14 Sketsa Imposisi.....	71
Gambar 4. 15 Desain Komprehensif Karakter	72
Gambar 4. 16 Desain Komprehensif Cover Alternatif 1.....	73
Gambar 4. 17 Desain Komprehensif Cover Alternatif 2.....	74
Gambar 4. 18 Desain Komprehensif Cover Alternatif 3.....	75
Gambar 4. 19 Desain Komprehensif Cover Terpilih	76
Gambar 4. 20 Penerapan Ilustrasi Kartun pada Halaman 4 - 5 dan 16 – 17	86
Gambar 4. 21 Character font.....	87
Gambar 4. 22 Penerapan Tipografi pada Cover dan Halaman 30 – 31.....	87
Gambar 4. 23 color palette buku "Sahabat Sejatiku!"	88
Gambar 4. 24 Penerapan Warna pada Halaman 6 - 7, 16 - 17, dan 28 – 29	88
Gambar 4. 25 Penerapan Layout pada Halaman 12 - 13 dan 24 – 25.....	89
Gambar 4. 26 Penerapan Prinsip Keseimbangan Asimetris dan Simetris	90
Gambar 4. 27 Penerapan Prinsip Penekanan pada Halaman 8 - 9 dan 24 – 25	90
Gambar 4. 28 Penerapan Prinsip Kesatuan pada Halaman 4 – 29.....	91
Gambar 4. 29 Penerapan Prinsip Proporsi pada Halaman 14 - 15 dan 16 – 17	92
Gambar 4. 30 Penerapan Prinsip Irama melalui Alur Visual Menggunakan Arah Panah.....	92
Gambar 4. 31 <i>Dummy</i> Buku Cerita "Sahabat Sejatiku!"	93
Gambar 4. 32 <i>Testing</i> dengan <i>target audience</i>	94
Gambar 4. 33 Media Pendukung <i>Sticker</i> "Sahabat Sejatiku!"	97
Gambar 4. 34 Penyempurnaan Desain pada Tahap Final Artwork Berdasarkan Hasil User Testing.....	98
Gambar 4. 35 Final Artwork Kartu Ayat Alkitab dan Amplop	100



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Arti serta karakteristik warna.....	24
Tabel 3. 1 Hasil Observasi pada Buku Competitor/ Karya Sejenis.....	49
Tabel 3. 2 Hasil dari Wawancara kepada Anak-anak Panti Asuhan bersinar.....	50
Tabel 3. 3 Creative Brief.....	56
Tabel 4. 1 Desain Komprehensif halaman isi beserta penjelasannya.....	76
Tabel 4. 2 Tabel Ringkasan Hasil Uji Coba Buku Cerita Anak (10 Responden) .	94
Tabel 4. 3 Biaya Produksi Media Utama (Buku Cerita Bergambar Sahabat Sejatiku)	102
Tabel 4. 4 Biaya Produksi Media Pendukung (Stiker).....	102





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 LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 2 : Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 : Dokumentasi
- Lampiran 4 : *Storyline*
- Lampiran 5 : Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 6 : Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Masa anak-anak merupakan fase penting dalam perkembangan moral, sosial, dan spiritual individu. Pada tahap ini, anak mulai memahami konsep benar dan salah, mengembangkan empati, serta membentuk pola perilaku yang akan memengaruhi karakter mereka di masa yang akan datang (Retnowati et al., 2018). Perkembangan moral anak juga dipengaruhi oleh proses pendidikan karakter yang diberikan sejak usia dini (Mustadi et al., 2018). Selain itu, perkembangan moral tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan berpikir, tetapi juga oleh lingkungan sosial dan pengalaman belajar yang mereka terima (Chen et al., 2025). Oleh sebab itu, pendidikan moral dan spiritual pada usia dini memiliki peran strategis dalam membentuk karakter prososial dan kesadaran nilai pada anak.

Namun demikian, proses pembentukan karakter tidak selalu berlangsung dalam kondisi yang ideal. Anak-anak yang tumbuh dalam pengasuhan alternatif, seperti panti asuhan, menghadapi dinamika sosial dan emosional yang berbeda dibandingkan anak yang tumbuh dalam keluarga inti. Selain itu, lingkungan panti asuhan mempertemukan anak dengan latar belakang keluarga yang beragam, pengalaman hidup yang berbeda, serta tingkat literasi yang tidak seragam (Sand et al., 2024). Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi proses internalisasi nilai moral dan spiritual apabila tidak didukung oleh media pembelajaran yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

Panti Asuhan Bersinar merupakan lembaga sosial di bawah naungan Yayasan Bersinar Tunas Bangsa yang berdiri sejak tahun 1998 di Ciracas, Jakarta Timur. Lembaga ini menampung dan membina anak yatim, piatu, serta anak dari keluarga kurang mampu dengan tujuan memberikan pendidikan formal dan pembinaan spiritual yang layak. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola panti, mayoritas anak yang tinggal di Panti Asuhan Bersinar berada pada rentang usia 8–14 tahun, yaitu usia sekolah dasar hingga awal remaja. Selain itu, hasil wawancara dengan perwakilan panti menunjukkan bahwa media pembelajaran yang secara



© 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

khusus mengangkat nilai moral dan spiritual masih terbatas jumlahnya. Beberapa anak juga memiliki kemampuan membaca yang beragam sehingga membutuhkan media yang didukung visual yang kuat untuk membantu pemahaman isi bacaan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa anak-anak Panti Asuhan Bersinar memiliki minat yang tinggi terhadap buku cerita bergambar. Media visual dinilai lebih diminati karena membantu anak memahami isi cerita melalui ilustrasi yang konkret dan ekspresif. Buku cerita bergambar terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman makna anak (Indarini & Rahmadani, 2024). Integrasi teks dan ilustrasi dalam buku cerita juga mampu mendukung perkembangan perilaku prososial anak (Retnowati et al., 2018). Selain itu, pembacaan buku cerita bertema sosial terbukti dapat meningkatkan empati dan perilaku menolong pada anak usia sekolah dasar (Chen et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama di Panti Asuhan Bersinar terletak pada keterbatasan media pembelajaran moral dan spiritual yang dirancang secara visual dan sesuai dengan karakteristik anak usia 8-14 tahun. Pemilihan rentang usia ini didasarkan pada pertimbangan perkembangan kognitif dan sosial anak. Secara teoritis, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga pemahaman terhadap nilai abstrak, seperti moral dan spiritual, masih membutuhkan dukungan visual (Damayanti & Febrianti, 2020). Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang menjelaskan bahwa karakteristik berpikir konkret pada anak membuat media visual menjadi lebih efektif dalam proses pembelajaran (Day et al., 2024). Sementara itu, anak usia 12-14 tahun mulai memasuki fase perkembangan berpikir abstrak, namun media naratif berbasis ilustrasi tetap efektif dalam menumbuhkan empati dan perilaku prososial (Chen et al., 2025). Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa anak dalam rentang usia tersebut memiliki minat terhadap media visual. Oleh karena itu, buku cerita bergambar dinilai relevan untuk menjembatani kebutuhan literasi dan penanaman nilai moral pada anak di lingkungan panti asuhan.

Sebagai bentuk solusi terhadap permasalahan tersebut, tugas akhir ini merancang buku cerita anak bergambar berjudul *Sahabat Sejatiku*. Cerita ini mengisahkan seorang anak yang difitnah oleh teman-temannya di sekolah, namun



© 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

tetap memilih berbuat baik dan mempercayai bahwa Tuhan adalah sahabat sejati yang senantiasa menyertainya dalam situasi sulit. Narasi tersebut dirancang untuk menanamkan nilai kejujuran, empati, pengampunan, dan kepercayaan kepada Tuhan melalui alur yang sederhana serta dekat dengan pengalaman keseharian anak sehingga pesan moral dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi.

Pemilihan format buku cerita bergambar dalam perancangan ini tidak hanya didasarkan pada preferensi visual, tetapi juga memiliki landasan teoritis dan empiris. Integrasi teks dan ilustrasi membantu anak menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman konkret sehingga memperkuat pemahaman moral dan sosial (Mustadi et al., 2018). Buku cerita bergambar juga efektif sebagai media pembelajaran yang membantu anak memahami pesan karakter melalui perpaduan narasi dan ilustrasi (Pratiwi, 2023). Selain itu, penyajian visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan emosional anak sehingga mendukung proses internalisasi nilai karakter (Rahmawati et al., 2024). Dengan demikian, buku cerita bergambar dipandang sebagai media yang sesuai untuk mendukung pengembangan karakter dan spiritualitas anak di lingkungan panti asuhan.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada penggunaan buku cerita bergambar dalam konteks sekolah formal (Mustadi et al., 2018). Penelitian lain juga lebih banyak mengkaji efektivitas buku cerita bergambar terhadap perkembangan moral anak di lingkungan pendidikan umum (Retnowati et al., 2018). Kajian yang secara khusus merancang media berbasis kebutuhan anak di lingkungan panti asuhan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada konteks audiens yang lebih spesifik, yaitu anak-anak panti asuhan, serta pada integrasi nilai moral dan spiritual dalam satu narasi tematik yang dilengkapi dengan media pendukung berupa stiker sebagai penguat internalisasi nilai.

Untuk semakin memperkuat efektivitas media tersebut, media pendukung berupa stiker edukatif turut dirancang sebagai penguat visual. Penggunaan stiker sebagai bentuk penguatan positif terbukti dapat meningkatkan motivasi, kedisiplinan, dan rasa tanggung jawab anak (Hadda & Widowati, 2024). Media visual berbasis gambar dan warna juga membantu meningkatkan daya ingat serta



© 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

pemahaman anak terhadap materi yang dipelajari (Keumala et al., 2024). Selain itu, penggunaan stiker sebagai media pendukung pembelajaran dapat memperkuat perilaku positif anak secara berkelanjutan (Munawaroh, 2019). Oleh karena itu, stiker dirancang tidak hanya sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai sarana pengingat nilai moral yang diperoleh dari cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses merancang buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 8-14 tahun di lingkungan panti asuhan sebagai media penanaman nilai moral dan spiritual?
2. Bagaimana penerapan teori desain grafis dalam merancang buku cerita bergambar agar pesan moral dan spiritual dapat tersampaikan secara komunikatif dan efektif?
3. Bagaimana perancangan media turunan berupa stiker dapat berfungsi sebagai penguat visual dalam mendukung internalisasi nilai moral dan spiritual?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Berdasarkan pemaparan latar belakang sebelumnya, maka yang akan dibahas dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu:

1. Proses perancangan buku cerita bergambar yang komunikatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia 8-14 tahun di Panti Asuhan Bersinar.
2. Penerapan teori desain grafis dalam aspek tipografi, ilustrasi, tata letak, dan warna pada perancangan buku cerita anak bergambar.
3. Perancangan media turunan berupa stiker sebagai elemen pendukung dalam memperkuat penyampaian pesan moral dan spiritual.



© 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

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun Tujuan dan Manfaat dari merancang Buku Cerita untuk Panti Asuhan Bersinar Sebagai Sarana Penanaman Nilai Moral dan Spiritual.

1. Tujuan
 - a. Merancang buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik anak usia 8-14 tahun di lingkungan panti asuhan sebagai media penanaman nilai moral dan spiritual.
 - b. Menerapkan teori desain grafis dalam perancangan buku cerita bergambar agar pesan dapat tersampaikan secara efektif dan komunikatif.
 - c. Mengembangkan media turunan berupa stiker sebagai penguat visual dalam mendukung internalisasi nilai moral dan spiritual.
2. Manfaat
 - a. Akademis

Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain komunikasi visual, khususnya dalam perancangan buku cerita bergambar yang mengangkat nilai moral dan spiritual anak.
 - b. Klien (Panti Asuhan Bersinar)

Menyediakan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar dan stiker pendukung yang dapat digunakan untuk membantu anak-anak panti memahami serta menginternalisasi nilai moral dan rohani dengan cara yang lebih menyenangkan, praktis, dan mudah diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1.5 Sistematika Penulisan

Penyusunan struktur dalam perancangan buku cerita bergambar untuk tugas akhir ini terdiri dari sejumlah bab dan halaman yang disusun dengan sistematis dan rinci, yakni sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang perancangan buku cerita bergambar sebagai media penanaman nilai moral dan rohani bagi



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-anak di Panti Asuhan Bersinar. Bab ini juga memuat rumusan masalah dalam bentuk poin, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini berisi dasar teoritis dalam bidang desain komunikasi visual dan teori pendukung yang menjadi pijakan dalam perancangan buku cerita bergambar tentang nilai moral dan rohani untuk anak panti asuhan. Teori-teori yang digunakan disusun secara sistematis, runtut, dan logis sebagai kriteria sekaligus pegangan sebelum merancang solusi desain. Kajian teoretis mencakup literatur dari buku, artikel, jurnal ilmiah, serta pandangan para ahli terkait media literasi, pendidikan moral dan spiritual, buku cerita bergambar, ilustrasi, gaya ilustrasi, teknik ilustrasi, warna, tipografi, *layout*, material buku, media turunan berupa *sticker*, serta metode perancangan *design thinking*. Selain itu, bab ini juga memuat teori tentang metode riset desain yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan.

BAB III

METODE PERANCANGAN

Menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi metode riset dan desain, teknik pengumpulan data, analisis data, serta arahan kreatif yang mendukung perancangan buku cerita bergambar tentang nilai moral dan rohani bagi anak-anak panti asuhan.

BAB IV

HASIL PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas proses perancangan buku cerita bergambar *Sahabat Sejatiku* sebagai media penanaman nilai moral dan rohani bagi anak-anak Panti Asuhan Bersinar. Pembahasan meliputi pengembangan konsep visual berupa *mind map* dan *moodboard*, proses desain mulai dari sketsa, desain komprehensif, hingga desain terpilih, serta penerapan elemen dan prinsip desain pada media. Selain itu, bab ini juga memuat pembuatan *prototype*, hasil *user testing* beserta revisi desain, perancangan media pendukung,

pertimbangan produksi, penyusunan *final artwork*, pemilihan material dan teknik cetak, proses *finishing*, penggunaan warna, serta perhitungan biaya produksi.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh berdasarkan seluruh proses perancangan buku cerita bergambar *Sahabat Sejatiku* serta saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan karya maupun penelitian sejenis di masa mendatang.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan buku cerita anak bergambar Sahabat Sejatiku dilakukan sebagai upaya menghadirkan media edukasi yang mampu mendukung penanaman nilai moral dan spiritual bagi anak-anak di Panti Asuhan Bersinar. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan pesan secara edukatif, tetapi juga menarik secara visual dan sesuai dengan karakteristik anak usia 8-14 tahun. Seluruh proses perancangan dilaksanakan menggunakan metode *Design Thinking*, sehingga setiap tahapan desain didasarkan pada kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur, serta pengujian kepada target audiens.

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses perancangan buku cerita bergambar "Sahabat Sejatiku" sebagai sarana penanaman nilai moral dan spiritual bagi anak usia 8-14 tahun di Panti Asuhan Bersinar berhasil dilakukan melalui metode *Design Thinking* yang terdiri atas tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahap *empathize* dilakukan melalui observasi, wawancara dengan pengurus Panti Asuhan Bersinar, anak-anak sebagai target audiens, ilustrator buku anak, serta psikolog anak yang didukung studi literatur untuk memahami kebutuhan pengguna, karakteristik perkembangan anak, kebiasaan membaca, serta media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan hasil pengumpulan data tersebut diketahui bahwa anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan nilai moral dan spiritual melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selanjutnya pada tahap *define* dirumuskan permasalahan utama serta strategi komunikasi visual yang berfokus pada penyampaian pesan moral dan spiritual melalui media buku cerita bergambar. Tahap *ideate* menghasilkan



© 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

konsep cerita yang mengangkat tema persahabatan, kepedulian, kejujuran, dan iman kepada Tuhan, yang dikembangkan melalui penyusunan *mind map*, *moodboard*, *storyboard*, eksplorasi karakter, sketsa ilustrasi, hingga proses digitalisasi. Tahap *prototype* menghasilkan *dummy book* dan *mock-up* yang kemudian diuji pada tahap *testing* kepada anak-anak Panti Asuhan Bersinar untuk memperoleh umpan balik terkait isi cerita, ilustrasi, bahasa, dan kenyamanan membaca. Hasil pengujian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar "Sahabat Sejatiku" mampu menarik perhatian anak, mudah dipahami, serta membantu mereka memahami pesan moral dan spiritual yang disampaikan melalui pengalaman tokoh dalam cerita. Oleh karena itu, proses perancangan menghasilkan sebuah media edukatif yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif, emosional, serta sosial anak usia 8-14 tahun di Panti Asuhan Bersinar.

2. Penerapan teori desain grafis pada perancangan buku cerita bergambar dilakukan melalui aspek ilustrasi, tipografi, tata letak, dan warna sehingga mampu mendukung penyampaian nilai moral dan spiritual secara efektif. Konsep visual menerapkan *tone and manner* yang hangat (*warm*), penuh empati (*compassionate*), ceria (*cheerful*), dan *child-like* yang diwujudkan melalui ilustrasi bergaya kartun digital dengan karakter sederhana, ekspresif, serta gestur yang komunikatif sehingga memudahkan anak memahami emosi dan alur cerita. Tipografi menggunakan kombinasi huruf dekoratif pada judul untuk meningkatkan daya tarik visual serta huruf *sans-serif* pada isi cerita agar memiliki tingkat keterbacaan yang baik bagi anak usia 8-14 tahun. Penggunaan warna menerapkan kombinasi warna analogus dan komplementer dengan dominasi warna-warna hangat yang mampu membangun suasana positif, memperkuat ekspresi tokoh, serta membantu penyampaian emosi dalam setiap adegan. Tata letak menggunakan sistem *modular grid* dan *hierarchical grid* sehingga hubungan antara ilustrasi, teks, dan ruang kosong tersusun secara sistematis, nyaman dibaca, dan mampu mengarahkan perhatian pembaca pada informasi utama. Selain itu, prinsip desain grafis berupa keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan



© 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

diterapkan secara konsisten untuk membangun identitas visual buku. Penerapan teori nilai moral diwujudkan melalui adegan kepedulian, berbagi, dan keramahan pada halaman 04-07, sikap empati dan suka menolong pada halaman 14-17, kepedulian terhadap sesama pada halaman 20-21, serta kejujuran, pengakuan kesalahan, permintaan maaf, dan sikap saling memaafkan pada halaman 24-27 yang diakhiri dengan nilai persahabatan, kasih, dan saling menghargai pada halaman 28-29. Sementara itu, penerapan nilai spiritual ditampilkan melalui kebiasaan mengucapkan syukur dan berdoa kepada Tuhan pada halaman 10-11, doa bersama sebagai bentuk iman dan pengharapan pada halaman 18-19, keyakinan bahwa Tuhan selalu menyertai setiap keadaan pada halaman 22-23, serta diperkuat melalui penyajian surat dan kartu ayat Alkitab pada halaman 32-33 sebagai media refleksi bagi pembaca. Dengan demikian, penerapan teori desain grafis tidak hanya menghasilkan visual yang menarik dan komunikatif, tetapi juga mampu memperkuat penyampaian nilai moral dan spiritual sesuai tujuan perancangan.

3. Perancangan media turunan berupa stiker berhasil diwujudkan sebagai media pendukung yang memperkuat penyampaian pesan moral dan spiritual dalam buku cerita bergambar "Sahabat Sejatiku". Media stiker dirancang menggunakan ilustrasi karakter utama beserta kutipan-kutipan ayat Alkitab yang merepresentasikan nilai-nilai moral dan spiritual yang terdapat dalam cerita, seperti kasih, kejujuran, kepedulian, saling mengampuni, doa, dan percaya kepada Tuhan. Desain stiker menerapkan gaya ilustrasi, warna, tipografi, dan identitas visual yang konsisten dengan buku utama sehingga menciptakan kesinambungan visual pada seluruh media perancangan. Selain berfungsi sebagai pelengkap, stiker juga menjadi *reminder media* yang dapat ditempel pada buku tulis, tempat pensil, botol minum, maupun barang pribadi anak sehingga pesan-pesan positif yang diperoleh selama membaca dapat terus diingat dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media turunan tersebut tidak hanya meningkatkan daya tarik perancangan,



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

tetapi juga memperluas efektivitas penyampaian pesan moral dan spiritual di luar aktivitas membaca buku.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan proses perancangan yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak terkait maupun penelitian selanjutnya.

1. Bagi Panti Asuhan Bersinar, buku cerita bergambar *Sahabat Sejatiku* diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pendukung dalam kegiatan pembinaan moral dan spiritual. Penggunaan buku secara rutin, baik melalui kegiatan membaca bersama maupun pendampingan oleh pengasuh, diharapkan dapat membantu anak memahami serta menerapkan nilai-nilai moral dan spiritual yang terkandung dalam cerita.
2. Pengembangan media pada penelitian berikutnya dapat dilakukan dalam bentuk digital, seperti *e-book*, buku cerita interaktif, maupun aplikasi berbasis gawai yang dilengkapi dengan animasi, narasi suara, permainan edukatif, atau aktivitas interaktif lainnya sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran.
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk tidak hanya berfokus pada proses perancangan media, tetapi juga mengevaluasi efektivitas penggunaan buku cerita bergambar terhadap perubahan pemahaman, sikap, dan perilaku anak-anak Panti Asuhan Bersinar setelah menggunakan media tersebut dalam jangka waktu tertentu. Hal ini penting mengingat penelitian ini memiliki batasan yang berfokus pada proses perancangan dan uji kelayakan media, sehingga belum mengukur dampak penggunaan buku terhadap pembentukan karakter anak. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode kuantitatif atau *mixed methods* dengan melakukan pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan buku agar perubahan yang terjadi dapat dianalisis secara lebih komprehensif.



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 REFERENSI

- Anggarini, A. (2023). *Desain layout*. Politeknik Negeri Jakarta Press. <https://bit.ly/AnggiDesainLayoutPNJPress>
- Ayorinde, S. O. (2024). *Understanding typography in the aspect of type and letter categorization*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.26922.22722>
- Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-dasar desain grafis*. Politeknik Negeri Jakarta Press. <https://bit.ly/DDDGPNJPress>
- Budiarti, E. (2022). *Upaya meningkatkan kedisiplinan melalui penggunaan reward sticker picture di PAUDQU Darul Ibtida*.
- Chen, H., Lyu, D., & Zhu, L. (2025). The effectiveness of social-themed picture book reading in promoting children's prosocial behavior. *Frontiers in Psychology*, 16, 1569925. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1569925>
- Chen, Z., Yan, T., Cai, Y., Cui, T., & Chen, S. (2023). Using head-mounted eye trackers to explore children's color preferences and perceptions of toys with different color gradients. *Frontiers in Psychology*, 14, 1205213. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1205213>
- Damayanti, I. L., & Febrianti, Y. (2020). Multimodal literacy: Unfolding reading path in children's picture book and its potential for EFL classrooms. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(3), 616–627. <https://doi.org/10.17509/ijal.v9i3.23212>
- Day, S. L., Atilgan, N., Giroux, A. E., & Sawyer, B. D. (2024). The influence of format readability on children's reading speed and comprehension. *Education Sciences*, 14(8), 854. <https://doi.org/10.3390/educsci14080854>
- Dwi Agnes. (n.d.). *Basic color (DGR104 – pengantar desain grafis)*. Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.
- Ekawardhani, Y. A., Santosa, I., Ahmad, H. A., & Irfansyah, I. (2020). Modification of visual characters in Indonesia animation film. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 20(2), 167–175. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v20i2.22556>
- Ergin, A., & Diker Coskun, Y. (2024). Design thinking scale development: Assessing reliability and validity. *International Journal on Social and Education Sciences*, 6(3), 319–333. <https://doi.org/10.46328/ijonses.670>
- Farisia, H. (2020). Nurturing religious and moral values at early childhood education. *Didaktika Religia*, 8(1), 1–27. <https://doi.org/10.30762/didaktika.v8i1.1881>
- Fitri, L. (2025). Pengembangan buku cerita bergambar sebagai media literasi dalam upaya penanaman pendidikan karakter melalui budaya 5S (senyum, salam, sapa, sopan, santun) pada siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(1), 1–16. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i1.242>
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan mengilustrasi dan mendesain cerita anak untuk tenaga profesional*. Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.



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

- Hadda, H., & Widowati, A. (2024). Meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab menggunakan reward sticker bergambar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 9(1), 9–16. <https://doi.org/10.22437/jpdt.v9i1.24895>
- Herlina, H. W., Taufiqulloh, & Prihatin, Y. (2025). Penggunaan buku cerita bergambar berbasis Canva dalam meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas 2 SD. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 234–240. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2349>
- Indarini, P., & Rahmadani, N. K. A. (2024). The impact of illustrated storybooks on enhancing reading skills in children aged 7–8 years. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 12(2), 355–364. <https://doi.org/10.23887/paud.v12i2.78842>
- Keumala, C. R., Mardelita, S., & Safriani, F. (2024). Pengaruh penyuluhan media dental story sticker terhadap tingkat pengetahuan kesehatan gigi dan mulut pada siswa SDN 22 Banda Aceh. *Jurnal Kesehatan Gigi dan Mulut (JKGM)*, 6(1), 53–59. <https://doi.org/10.36086/jkgm.v6i1.2111>
- Maeni, P., Herdiana, F., & Qudwatunna, A. H. (2021). Illustrations for encyclopedia erupting mountain theme as visual culture. *Jomantara: Indonesian Journal of Art and Culture*, 1(1), 27–45. <https://doi.org/10.23969/jijac.v1i1.3529>
- Marsudi, D., & Nanda, P. (2020). Peran ilustrasi dalam buku cerita anak sebagai media edukasi visual. *Nirmana: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 22(1), 45–56. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/11134>
- Misnawan, I. W., Parmiti, D. P., & Renda, N. T. (2020). Model pembelajaran SQ3R berbantuan buku cerita meningkatkan keterampilan membaca siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 282. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28266>
- Munawaroh, Z. A. (2019). Pengaruh pemberian reward stiker bintang terhadap percaya diri anak kelompok B di TK Thoriqussalam Sidoarjo. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 21–29. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.494>
- Mustadi, A., Suhardi, S., Susilaningrum, E. S., Ummah, R., Wijayanti, P. E., & Purwatiningtyas, M. (2018). Character-based reflective picture storybook: Improving students' social self-concept in elementary school. In E. Retnowati et al. (Eds.), *Character education for 21st century global citizens* (pp. 123–130). Routledge. <https://doi.org/10.1201/9781315104188-16>
- Özcan, A. F., & Tunçeli, H. İ. (2023). The color liking and object color preferences of 48–84 month-old children according to gender. *Journal of Education*, 9(2). <https://doi.org/10.38089/ekuat.2023.143>
- Pratiwi, S. E. (2023). Pendidikan budi pekerti dalam buku cerita bergambar sebagai media implementasi nilai karakter anak usia 7–9 tahun. *Qualia: Jurnal Ilmiah Edukasi Seni Rupa dan Budaya Visual*, 2(2), 88–92. <https://doi.org/10.21009/qualia.22.8>
- Pratiwi, W. (2024). Analisa bahasa bentuk pada desain karakter film animasi *Spirited Away*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 8(1), 41–50. <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v8i01.997>



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

- Rahmawati, F., Mulyana, E. H., & Qonita. (2024). Digitalisasi pendidikan melalui pengembangan media digital interaktif tema alam semesta untuk memfasilitasi keterampilan saintifik anak usia dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 10(1), 57–69. <https://doi.org/10.18592/jea.v10i1.12557>
- Du, W. (2023). Research on illustration creation of children's picture books. *Frontiers in Art Research*, 5(9), 76–80. <https://doi.org/10.25236/FAR.2023.050912>
- Retnowati, G., Salim, R. M. A., & Saleh, A. Y. (2018). Effectiveness of picture story books reading to increase kindness in children aged 5–6 years. *Lingua Cultura*, 12(1), 89. <https://doi.org/10.21512/lc.v12i1.2095>
- Stanford University. (n.d.). *Design thinking: A beginner's guide*. <https://web.stanford.edu/>
- Wolniak, R. (2017). The design thinking method and its stages. *Systemy Wspomagania w Inżynierii Produkcji*, 6(6), 247–255.
- Zafna, M. Z. (2020). *Bentuk dan jenis buku cerita bergambar menurut umur pembacanya* [Undergraduate thesis, Universitas Multimedia Nusantara]. Universitas Multimedia Nusantara Institutional Repository. https://kc.ummn.ac.id/id/eprint/20295/4/BAB_II.pdf
- Zhou, Y., & Li, G. (2021). *Character design visual culture communication and emotional inquiry*. *Art and Performance Letters*, 2(4). <https://doi.org/10.23977/artpl.2021.020410>
- Zikro, R. H., Fitri, I., & Handayani, T. (2024). The influence of picture story books on children's language development. *Educatio: Journal of Education*, 9(2), 121–129.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

LAMPIRAN

L- 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LOGBOOK BIMBINGAN (NOTION)

Nama Bimbingan	Tanggal Bimbingan	Catatan Pembimbing	To-do Next
Bimbingan ke-1	Sep 22, 2025	Bimbingan ke-1 dilakukan secara luring	Penjelasan yang harus dilakukan dalam semester 7 1. Penyusunan Judul 2. Persiapan Literatur (Wajib sebelum mulai Bab 1 & Bab 2) 3. Struktur Bab 1 4. Persiapan Bab 2 — Landasan Teori 5. Data Visual untuk Bab 2 (bukan eksekusi desain) 6. Pengumpulan Data Lapangan 7. Membuat Creative brief
Bimbingan ke-2	Oct 9, 2025	Bimbingan ke-2 dilakukan secara luring	1. Pada bagian latar belakang, usahakan penulisan sitasi sudah benar, dan usahakan saja sitasi diakhir 2. Pada bagian Latar belakang, tambahkan sedikit isi ringkasan dari storyline buku dan juga cantumkan judul buku anak bergambar tersebut. 3. Mengganti kata rohani menjadi spiritual 4. Apa bila kalimat yang mempunyai arti yang sama dengan sitasi yang berbeda, gabungkan saja menjadi satu paragraph dan gabungkan sitasinya
Bimbingan ke-3	Nov 3, 2025	Bimbingan ketiga dilakukan secara online by Chatting on Whatsapp	1. Merevisi BAB 1 - Ubah kalimat pada bagian rumusan masalah, Tujuan, dan Ruang lingkup - pada latar belakang, terdapat paragraf yang harus dihapus dan ada juga mengganti posisi paragraf - memperbaiki penulisan juga 2. Merevisi BAB 2 - Hapus 2.1 yang membahas teori nilai moral dan rohani, langsung masuk kedalam segi desain saja - tidak perlu memakai contoh atau mendalami pada warna primer/ ubah menjadi skema warna gabungan - buat gambar gambar nya menjadi gambar dari buku cerita
Bimbingan ke-4	Nov 27, 2025	Bimbingan ke-4 dilakukan secara luring	1. Merevisi BAB 2 -Tambahkan pembahasan warna khusus untuk anak-anak, bukan hanya teori umum.



© 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

			→ Jelaskan bahwa anak tertarik pada warna cerah dan hangat. → Tambah catatan bahwa warna terlalu intens dapat menyebabkan overstimulasi. -Tambahkan teori ukuran font yang sesuai untuk buku anak (ambil dari panduan yang Ibu sebut). -Jelaskan bahwa tipografi harus mudah dibaca, huruf sans-serif ramah untuk anak, jarak spasi dan leading harus nyaman. - Ubah teori layout dari general menjadi khusus untuk buku cerita anak. -Tambahkan dasar teori bahwa Design Thinking yang kamu gunakan adalah versi “Stanford d.school” -Revisi bagian Empathize • Pindahkan seluruh Teknik Pengumpulan Data (wawancara, observasi, studi literatur) ke dalam subbab <i>Empathize</i>. 2. Merevisi BAB 3 -Pertimbangkan saran dosen bahwa 30 halaman terlalu banyak. -Jelaskan jenis penjilidan (perfect binding/jilid lem) sesuai hasil konsultasi percetakan. - Masukkan sinopsis ke dalam creative brief / BAB 3.
Bimbingan ke-5	Dec 2, 2025	Bimbingan ke-5 dilakukan secara luring	1. Merevisi BAB 2 (masukkan teori dari drive bu agnes) - Tambahkan teori Ghazalli pada tipografi, layout - Tambahkan teori bangun pada warna 2. Merevisi BAB -Ubah Analisis SWOT menjadi Hasil Analisis data (sehingga tidak memakai matriks swot melainkan strategi by point)
Bimbingan ke-6	Dec 4, 2025	Bimbingan ke-6 dilakukan secara luring	1. Membuat PRAKATA 2. Membuat Lampiran
Bimbingan ke-7	Dec 15, 2025	Bimbingan ke-7 dilakukan secara luring	SUDAH SELESAI
Bimbingan ke-8	Mar 6, 2026	Bimbingan ke-8 dilakukan secara luring	1. Merevisi narasi Konsep Visual agar berfokus pada tahap Ideate dan berdasarkan Creative Brief. 2. Mengembangkan mind map dari keyword Creative Brief, bukan mengulang isinya. 3. Membuat pemetaan naskah per halaman beserta keyword dan ide visual setiap ilustrasi. 4. Merevisi moodboard sebagai referensi visual yang sesuai dengan konsep buku cerita anak.



© 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

			5. Menyempurnakan konsep visual sebagai persiapan storyboard dan ilustrasi final.
Bimbingan ke-9	Mar 13, 2026	Bimbingan ke-9 dilakukan secara online melalui Google Meet	Google Meet 1. Menambahkan narasi pada hasil mind map yang menjelaskan alasan pemilihan setiap keyword visual utama dan keyword per halaman serta implementasinya pada desain. 2. Menjelaskan hubungan setiap keyword dengan elemen visual, seperti warna, tipografi, layout, ilustrasi, dan ekspresi karakter pada setiap adegan. 3. Merevisi moodboard dengan menggabungkan referensi karakter, layout, suasana, warna, dan tipografi menjadi satu moodboard yang lebih efektif. 4. Menambahkan referensi tipografi khusus untuk desain cover dengan font bergaya childlike/display yang sesuai untuk buku cerita anak. 5. Menyesuaikan isi moodboard agar seluruh keyword hasil mind map (childlike, empati, dinamis, asimetris, analog, complementary, sans-serif, dll.) memiliki representasi visual yang jelas. 6. Menyederhanakan keyword pada setiap halaman menjadi 1-2 keyword utama agar konsep visual lebih fokus dan siap dilanjutkan ke tahap sketsa/storyboard.
Bimbingan ke-10	Apr 2, 2026	Bimbingan ke-10 dilakukan secara online melalui Google Meet	1. Menyempurnakan moodboard dengan mengurangi gambar yang repetitif sehingga setiap referensi karakter, layout, warna, dan tipografi lebih efektif. 2. Menambahkan penjelasan pada desain karakter terpilih, termasuk sifat, kepribadian, dan ekspresi wajah yang sesuai dengan perannya dalam cerita. 3. Merevisi alternatif cover agar lebih komunikatif, mudah dipahami anak-anak, serta mampu merepresentasikan isi cerita tanpa visual yang menimbulkan multiinterpretasi. 4. Membuat studi warna (color palette) berdasarkan hasil riset dan menyusun beberapa alternatif kombinasi warna yang sesuai dengan karakter buku cerita anak. 5. Membuat beberapa alternatif tipografi untuk judul cover dengan font dekoratif/childlike serta mempertimbangkan keterbacaan melalui pengaturan warna, stroke, dan tata letak



© 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

			judul. 6. Setelah revisi desain karakter, cover, warna, dan tipografi selesai, melanjutkan ke tahap digitalisasi sketsa.
Bimbingan ke-11	Apr 21, 2026	Bimbingan ke-11 dilakukan secara online melalui Google Meet	1. Menyempurnakan desain karakter berdasarkan hasil eksplorasi dan memilih karakter final. 2. Merevisi desain cover agar lebih komunikatif dan sesuai dengan target anak-anak. 3. Menentukan palet warna final berdasarkan studi warna yang telah dibuat. 4. Memilih tipografi yang sesuai dengan konsep childlike dan mudah dibaca. 5. Melanjutkan proses digitalisasi ilustrasi setelah seluruh konsep visual disetujui.
Bimbingan ke-12	May 19, 2026	Bimbingan ke-12 dilakukan secara online melalui Google Meet	1. Menambahkan elemen latar pada beberapa ilustrasi, terutama adegan di kelas, agar suasana lebih hidup tanpa mengganggu keterbacaan teks. 2. Memperkaya variasi warna dan detail lingkungan sehingga ilustrasi lebih menarik bagi anak-anak. 3. Menyesuaikan ukuran tipografi dengan ukuran buku serta memastikan keterbacaan sesuai target pembaca. 4. Melakukan revisi ilustrasi sebelum meminta masukan dari pihak Panti Asuhan mengenai desain cover. 5. Mempersiapkan kebutuhan Seminar Nasional sesuai panduan yang telah ditentukan.
Bimbingan ke-13	May 29, 2026	Bimbingan ke-13 dilakukan secara luring	1. Merevisi cover buku dengan menambahkan logo panti, nama penulis dan ilustrator, tagline, serta memperbaiki komposisi judul agar lebih seimbang. 2. Memperbesar ukuran tipografi isi buku dan melakukan test print untuk memastikan keterbacaan oleh anak-anak. 3. Menyempurnakan tampilan isi buku dengan menghilangkan elemen yang mengganggu serta memberikan warna pada beberapa teks agar lebih menarik. 4. Merevisi judul dan abstrak artikel prosiding agar berbeda dari judul Tugas Akhir serta memperbaiki penjelasan hasil perancangan. 5. Menyiapkan artikel prosiding dan menentukan bentuk presentasi Seminar Nasional (oral atau poster).
Bimbingan ke-14	Jun 12, 2026	Bimbingan ke-14 dilakukan secara luring	1. Merevisi struktur awal laporan sesuai format penulisan (halaman keaslian, abstrak Indonesia dan Inggris, daftar isi,



© 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

			serta daftar gambar). 2. Menyusun kembali penjelasan tahapan Design Thinking, terutama pada tahap Empathize agar lebih runtut dan tidak mengulang pembahasan. 3. Memindahkan proses digitalisasi ilustrasi ke tahap Ideate, sedangkan Prototype hanya membahas purwarupa yang telah dibuat. 4. Menyusun kembali hasil analisis data, termasuk memisahkan hasil observasi media sejenis, consumer insight, dan strategi perancangan agar alurnya lebih sistematis.
Bimbingan ke-15	Jun 26, 2026	Bimbingan ke-15 dilakukan secara luring	1. Menambahkan penjelasan pada setiap visual hasil perancangan, meliputi gaya ilustrasi, karakter, warna, layout, dan tipografi beserta alasan pemilihannya. 2. Menyesuaikan penempatan gambar dan narasi agar lebih mudah dipahami oleh penguji. 3. Menambahkan nama font yang digunakan pada judul dan body text serta mengaitkannya dengan teori dan karakteristik target pembaca. 4. Melengkapi pembahasan penerapan elemen dan prinsip desain pada hasil perancangan.
Bimbingan ke-16	Jul 3, 2026	Bimbingan ke-16 dilakukan secara luring	1. Merevisi bagian kesimpulan agar menjawab ketiga rumusan masalah, termasuk menjelaskan proses penerapan Design Thinking, hasil perancangan, dan pencapaian tujuan penelitian. 2. Memperjelas penjelasan mengenai penerapan nilai moral dan spiritual pada buku dengan menunjukkan halaman atau adegan yang merepresentasikan nilai tersebut. 3. Menyesuaikan hasil testing sebagai dasar pembahasan efektivitas buku dalam mendukung penanaman nilai moral dan spiritual. 4. Menyempurnakan laporan akhir berdasarkan hasil revisi sebelum sidang Tugas Akhir.



L- 2 Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara kepada Anak-anak Panti Asuhan Bersinar

Responden : 9 Anak Panti Asuhan Bersinar

Nama Responden :

1. Ivona (8 Tahun)
2. Jhonatan (9 Tahun)
3. Yeremia (9 Tahun)
4. Asri (11 Tahun)
5. Irene (12 Tahun)
6. Christine (12 Tahun)
7. Alvaro (12 Tahun)
8. Anita (13 Tahun)
9. Gil Detio (14 Tahun)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Rentang Usia : 8 - 14 Tahun

Domisili : Panti Asuhan Bersinar, Depok

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Kegiatan yang paling disukai di panti	Ibadah (1), olahraga/basket (2), bermain (1), bersih-bersih (2), memasak (1), latihan/lompat indah (1), menyanyi (1).
2	Suka membaca buku bergambar?	Ya = 9 anak.
3	Tema cerita favorit	Hewan/satwa (2), anime/komik (3), cerita rakyat (Danau Toba, Kancil dan Buaya) (2), lainnya (2).
4	Bersedia membaca buku tentang kebaikan dan kasih Tuhan?	Ya = 9 anak.
5	Warna yang cocok	Kuning (2), Hijau (1), Biru (1), Putih (1), Ungu (1), Hijau & Biru (1), Hitam Putih (1), Warna terang (1).
6	Sketsa favorit	Sketsa 1 = 3 anak, Sketsa 3 = 6 anak.
7	Preferensi isi buku	Banyak gambar = 5 anak, Banyak tulisan = 2 anak, Seimbang = 2 anak.
8	Bentuk stiker favorit	Karakter = 3 anak, Hati = 1, Bintang = 1, Singa = 1, Kucing = 1, Karakter & tulisan = 1, Tulisan = 1.
9	Pesan	Mayoritas mengajak teman untuk semangat belajar, berbuat baik, rajin membaca, dan percaya diri dalam meraih masa depan.

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

Transkrip Wawancara kepada Perwakilan Panti Asuhan Bersinar

Nama : Ratnasari Tobing (Oma)

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 69 Tahun

Domisili : Panti Asuhan Bersinar, Depok

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana keseharian anak-anak di Panti Asuhan Bersinar?	Kegiatan dimulai pukul 05.15 dengan doa pagi, dilanjutkan mandi, sarapan, dan berangkat sekolah. Setelah pulang sekolah mereka kembali beribadah, makan siang, berlatih, dan mengikuti berbagai kegiatan seperti latihan menyanyi untuk persiapan Natal. Aktivitas anak-anak berlangsung cukup padat dari pagi hingga malam.
2.	Bagaimana karakter anak-anak di panti menurut Oma?	Anak-anak memiliki karakter yang ceria, walaupun terkadang masih suka berbuat usil atau bandel seperti anak-anak pada umumnya.
3.	Nilai moral apa yang paling sering diajarkan kepada anak-anak?	Nilai yang paling ditekankan adalah tolong-menolong, berdoa, berbagi, serta hidup saling mengasihi. Nilai-nilai tersebut menjadi kebiasaan yang terus diajarkan kepada seluruh anak.
4.	Ilustrasi seperti apa yang disukai anak-anak?	Anak-anak lebih menyukai ilustrasi bergaya kartun dengan karakter lucu dan warna-warna cerah.
5.	Bagaimana kebiasaan membaca anak-anak di perpustakaan?	Selama enam bulan mendampingi di panti, Oma belum melihat anak-anak aktif memanfaatkan perpustakaan. Mereka lebih tertarik melihat buku bergambar daripada membaca buku pengetahuan yang isinya banyak teks.
6.	Jenis buku seperti apa yang paling disukai anak-anak?	Anak-anak lebih menyukai buku yang memadukan gambar dengan cerita pendek sehingga mudah dipahami dan tidak membuat mereka cepat bosan.
7.	Apakah anak-anak memiliki kebiasaan membantu pekerjaan di panti?	Ya. Anak-anak memiliki jadwal membersihkan lingkungan seperti menyapu dan mengepel sesuai pembagian tugas masing-masing, meskipun terkadang masih perlu diingatkan.
8.	Tema cerita apa yang paling mudah dipahami anak-anak?	Tema tentang kasih Tuhan, persahabatan, dan cerita sederhana dengan alur yang ringan lebih mudah dipahami dibandingkan tema yang terlalu berat.
9.	Bagaimana respon anak-anak terhadap buku rohani atau cerita tentang Tuhan?	Respon mereka sangat baik. Anak-anak terlihat antusias dan menghayati cerita yang berkaitan dengan Tuhan. Menurut Oma, pelajaran agama juga menjadi salah satu mata pelajaran yang mereka kuasai dengan baik.
10.	Apakah ada batasan dalam ilustrasi buku yang akan dibuat?	Ilustrasi sebaiknya tidak menampilkan suasana yang menyedihkan, terlalu sedih, atau menakutkan agar tidak memberikan kesan negatif kepada anak-anak.
11.	Bagaimana agar buku cerita dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran?	Perpustakaan perlu diaktifkan kembali sehingga buku dapat dibaca bersama oleh anak-anak dan dimanfaatkan sebagai media belajar maupun renungan.
12.	Aktivitas tambahan apa yang cocok dimasukkan ke dalam buku?	Aktivitas mewarnai dan stiker dinilai sangat menarik karena anak-anak senang mewarnai gambar dan menempel stiker.



© 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

13.	Program pembinaan apa saja yang rutin dilakukan di panti?	Panti memiliki kegiatan rutin berupa doa pagi, doa malam, ibadah, serta kegiatan berbagi yang dilaksanakan secara terjadwal.
14.	Pesan utama apa yang perlu disampaikan melalui buku cerita?	Buku diharapkan menanamkan pentingnya pendidikan, sikap taat dan patuh, serta membentuk karakter anak yang takut akan Tuhan.
15.	Apa harapan Oma terhadap buku cerita bergambar ini?	Buku diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang membantu anak-anak memahami nilai-nilai kebaikan sehingga dapat menjadi teladan dalam kehidupan sehari-hari.
16.	Pesan Oma untuk anak-anak Panti Asuhan Bersinar	Anak-anak diharapkan menjadi pribadi yang taat, patuh, takut akan Tuhan, dan terus berbuat baik demi masa depan yang lebih baik.
17.	Siapa yang mengelola Panti Asuhan Bersinar?	Pengelolaan sehari-hari dilakukan oleh Opa Suli Setiawan, sedangkan pemilik/ketua yayasan adalah Bapak Sabam.
18.	Bagaimana tanggapan Oma terhadap konsep buku yang dirancang?	Oma menilai cerita yang dibuat sudah baik, mendidik, sesuai dengan kebutuhan anak-anak, dan akan lebih menarik lagi dengan tambahan stiker. Oma juga mendukung apabila buku tersebut disumbangkan ke perpustakaan panti.

Transkrip Testing kepada Anak-anak Panti Asuhan Bersinar

Responden : 10 Anak Panti Asuhan Bersinar

Nama Responden :

1. Ivona (8 Tahun)
2. Jhonatan (9 Tahun)
3. Yeremia (9 Tahun)
4. Asri (11 Tahun)
5. Irene (12 Tahun)
6. Christine (12 Tahun)
7. Alvaro (12 Tahun)
8. Anita (13 Tahun)
9. Gil Detio (14 Tahun)
10. Samuel (13 Tahun)

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Rentang Usia : 8 - 14 Tahun

Domisili : Panti Asuhan Bersinar, Depok

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1	Bagaimana kesan pertama saat melihat buku ini?	Mayoritas anak (9) mengatakan buku menarik sejak pertama dilihat karena ilustrasi berwarna cerah dan gambar yang lucu. Sebanyak 1 anak mengatakan sampul sudah menarik tetapi ingin judul dibuat lebih besar.
2	Bagian apa yang paling menarik perhatian?	Ilustrasi karakter (5), warna yang cerah (3), desain sampul (1), dan kartu ayat Alkitab (1).



© 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

3	Apakah gambar dalam buku mudah dipahami?	Ya = 8 anak. Sebanyak 2 anak mengatakan beberapa ekspresi wajah tokoh masih kurang jelas sehingga sempat bingung pada beberapa adegan.
4	Apakah gambar membantu memahami cerita?	Ya = 10 anak. Anak merasa ilustrasi membantu mengikuti jalan cerita tanpa harus membaca terlalu lama.
5	Setelah membaca, menurutmu cerita ini bercerita tentang apa?	Tuhan Yesus adalah sahabat sejati (5), saling menolong (2), belajar memaafkan (2), selalu berbuat baik (1).
6	Pesan apa yang kamu dapatkan setelah membaca?	Menolong teman (4), berdoa kepada Tuhan (2), memaafkan orang lain (2), berbuat baik kepada semua orang (2).
7	Apakah tulisan dalam buku mudah dibaca?	Ya = 10 anak. Anak mengatakan ukuran huruf nyaman dibaca dan tidak terlalu kecil.
8	Bagaimana menurutmu susunan gambar dan tulisan di setiap halaman?	Sebanyak 8 anak mengatakan sudah rapi dan seimbang. Sebanyak 2 anak menyarankan agar halaman diberi nomor supaya lebih mudah mengetahui urutan cerita.
9	Apakah ceritanya membuatmu ingin terus membaca sampai selesai?	Ya = 10 anak. Anak mengatakan cerita tidak membosankan dan membuat penasaran dengan akhir cerita.
10	Bagian cerita mana yang paling kamu sukai?	Saat Remon dituduh (4), ketika Remon berdoa kepada Tuhan Yesus (3), saat teman-temannya saling membantu (2), bagian akhir cerita (1).
11	Siapa tokoh favoritmu? Mengapa?	Remon (6) karena baik hati dan mau memaafkan, Mireya (3) karena suka membantu teman, Tuhan Yesus (1) karena selalu menolong.
12	Apakah cerita ini mengingatkanmu pada pengalamanmu sendiri?	Ya = 7 anak, pernah dituduh atau bertengkar dengan teman lalu belajar memaafkan. Tidak = 3 anak, tetapi tetap memahami pesan cerita.
13	Bagaimana pendapatmu tentang kartu ayat Alkitab di dalam amplop?	Sebanyak 9 anak mengatakan fitur tersebut menarik dan ingin membacanya kembali. Sebanyak 1 anak mengatakan amplop terasa tipis dan mudah sobek.
14	Bagaimana menurutmu bentuk fisik buku ini?	Seluruh anak (10) mengatakan buku hardcover terasa kuat, nyaman dipegang, dan terlihat lebih bagus dibanding buku biasa.
15	Berapa nilai yang kamu berikan untuk buku ini?	Nilai 10 (4 anak), nilai 9 (3 anak), nilai 8 (3 anak). Seluruh anak mengatakan ingin membaca kembali dan bersedia merekomendasikan buku kepada teman-temannya.

L- 3 Dokumentasi

- Kunjungan pertama kali



- Kunjungan untuk melakukan wawancara kepada anak dan staff panti Asuhan



Hak Cipta :

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

Hak Cipta :

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

- Kunjungan untuk melakukan Observasi pada karya sejenis di perpustakaan Panti Asuhan Bersinar



- Dokumentasi Bimbingan



- Kunjungan untuk melakukan wawancara testing kepada anak panti Asuhan.





© 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

L- 4 Storyline

Halaman 1 judul

Halaman 2 kredit (penulis, ilustrator, dll.)

Halaman 3 pembuka (dedikasi / kata pengantar singkat)

Adegan 1 ; Remon di pagi hari

Halaman 4–5. Remon berada di panti asuhan dan tersenyum

Adegan 2 ; Remon di pagi hari

Halaman 6–7. Remon berjalan pagi menuju sekolah, dengan menyapa orang-orang.

Adegan 3 ; Victor menunjukkan pensil

Halaman 8–9. Suasana kelas + Victor pamer pensil.

Adegan 4 ; Remon berdoa saat istirahat

Halaman 10–11. Remon sendirian berdoa di kelas.

Adegan 5 ; Pensil hilang dan Remon dituduh

Halaman 12–13. Victor panik + teman menuduh (muka remon terlihat sedih).

Adegan 6 ; Remon pulang & tetap membantu nenek

Halaman 14–15. Remon sedang berjalan dengan sedih tapi menolong nenek menyeberang.

Adegan 7 ; Remon menangis di panti + Mireya menghibur

Halaman 16–17. (16) Remon sedih dan menceritakan ke Mireya (17) Mireya menghiburnya) Adegan emosional

Adegan 8 ; Mireya memimpin doa

Halaman 18-19 Adegan doa bersama di kamar

Adegan 9 ; Keesokan hari: Remon tetap berbuat baik

Halaman 20–21. Remon berjalan ke sekolah dengan ceria meski difitnah dan membantu sekitar.

Adegan 10 ; Teman-teman bingung melihat Remon tetap bahagia

Halaman 22–23. Dinamika kelas. (terlihat Victor yang kesal) (terlihat Remon yang Bahagia karena mengingat ada sahabat sejatinya yaitu YESUS)



© 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

Adegan 11 ;Pensil ditemukan di buku Victor

Halaman 24–25. Saat jam pulang tiba, Pensil jatuh dari buku → kebenaran terungkap.

Adegan 12 ; Permintaan maaf & rekonsiliasi

Halaman 26–27. Adegan Remon memaafkan teman-temannya.

Adegan 13 ; Berkumpul Bersama & Tangan Tuhan yang menyertai

Halaman 28-29 Adegan Mereka semua dikelas berkumpul tersenyum (adanya ayat alkitab), dan dilangit terlihat tangan Tuhan yang menyertai

Halaman 30-31, pesan dari adik panti lewat buku ini

Halaman 32-33, berisi amplop yang didalamnya ada sticker

Halaman 34 (gambar penulis dengan Panti Asuhan bersinar)

Halaman 35 Tentang penulis

Halaman 36 Chibi Tuhan Yesus beserta ayat alkitab



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

L- 5 Hasil Cek Turnitin



Similarity Report ID: oid:3618:144625846

8% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 6% 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	<1%
	Internet	
2	qonitatunnajah.blogspot.com	<1%
	Internet	
3	eprints.upj.ac.id	<1%
	Internet	
4	repo.darmajaya.ac.id	<1%
	Internet	
5	Fawzia Isna Romadhoni, Dhian Gowinda Luh Safitri, Suharti Suharti, Me...	<1%
	Crossref	
6	Hepi Eravia, Nurkolis Nurkolis, Widya Kusumaningsih. "Peran Narasi Vi...	<1%
	Crossref	
7	core.ac.uk	<1%
	Internet	
8	id.123dok.com	<1%
	Internet	



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

L- 6 Daftar Riwayat Hidup



ANGEL VICTORIA MARPAUNG

Graphic Designer

081284128750 | angelvictoria.0006@gmail.com
www.linkedin.com/in/angel-victoria-583bab41b

PROFIL

Graphic Design student at Politeknik Negeri Jakarta with a strong interest in branding, packaging design, illustration, editorial design, and visual communication. Experienced in leading client-based academic projects through Project-Based Learning (PBL), developing visual identities for MSMEs, and actively contributing to student organizations. Skilled in teamwork, creative problem-solving, effective communication, and project management, with a commitment to delivering impactful and meaningful design solutions.

EDUCATION

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Sept 2022 – Present

- Major in Graphic Design
- Final GPA: 3.66 / 4.00

SMA PRESTASI PRIMA

july 2019 – may 2022

- Science Major (IPA)
- Final Score: 89,56 / 100
 - Student Of The Year

SKILLS & SOFTWARE

- | | | | |
|----------------------|----------------------------|---------------------|------------------------|
| • Leadership Skills | • Communication Skills | • Adobe Illustrator | • Microsoft Word |
| • Teamwork Skills | • Creative Problem Solving | • Adobe Photoshop | • Microsoft PowerPoint |
| • Project Management | • Client Communication | • Adobe InDesign | • Microsoft Excel |
| • Time Management | • Illustration | • Ibis Paint | |

WORK EXPERIENCE

GAMBARAN BRAND

Feb 2025 – July 2025

Internship – Graphic Designer

- Designed visual content and promotional materials for social media and various company branding needs while maintaining brand consistency.
- Developed creative design concepts through trend research and visual references, and edited video content to support the company's social media strategy.
- Collaborated with cross-functional teams and communicated directly with clients to understand design requirements and deliver solutions aligned with project briefs.

PROJECT EXPERIENCE

Brand Identity & Packaging Design | Team Leader

Ardana Food | Project Based Learning

- Led the end-to-end branding process, from market research and concept development to packaging design execution.
- Designed a cohesive visual identity and product packaging that aligned with the brand's positioning and target audience.
- Managed project planning, delegated tasks, and presented design solutions to the client and academic supervisors.



© 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

Brand Identity Development | Team Leader

Fransmiki | Project Based Learning

- Developed a complete brand identity through visual research, concept exploration, and packaging design.
- Collaborated with the client to translate business objectives into strategic and engaging visual communication.
- Oversaw project execution to ensure consistency across all branding deliverables.

Brand Profile & Editorial Design | Team Leader

Sewish & Rich | Project Based Learning

- Directed the creation of a comprehensive brand profile, including editorial layout and visual identity.
- Planned and coordinated product photography to strengthen the brand's visual storytelling.
- Led client presentations and managed design revisions to deliver a professional branding solution.

Children's Illustrated Book Design (Final Project)

Sahabat Sejatiku!

- Designed and illustrated a children's storybook as an educational medium to foster moral and spiritual values for children aged 8 – 14.
- Conducted user research and developed the project through concept development, illustration, editorial design, and supporting promotional media using a Human-Centered Design approach.
- Delivered a comprehensive visual communication solution that enhanced children's engagement and learning experience through meaningful storytelling and compelling visual design.

ORGANIZATIONAL EXPERIENCE

Vice Chairman

Graphic Arts and Publishing Student Association (HMGP) | 2023 – 2024

- Coordinated organizational programs and cross-department collaboration.
- Assisted in strategic planning and supervised creative initiatives.

Head of Prayer & Care Division

POSA (Christian Fellowship of Politeknik Negeri Jakarta) | 2023 – 2024

- Led the Prayer & Care Division and coordinated fellowship activities.
- Organized prayer initiatives and provided spiritual support for members.

President

Student Council (OSIS), SMA Prestasi Prima | 2020 – 2021

- Led organizational programs and student activities during the pandemic.
- Strengthened communication between students, teachers, and school management.

President

Christian Fellowship (Rohkris) | 2021 – 2022

- Led worship services and major fellowship events.
- Managed promotional materials and social media content.

COMMITTEE EXPERIENCE

Master of Ceremony

- Graphic Design Public Lecture 2023
- ALLPACK Indonesia 2023
- Coaching INPACK 2024
- ALLPACK Indonesia 2024

Program Supervisor

- CRAFT HMGP 2024
- BIGBOSS HMGP 2024
- SPARTAN HMGP 2024

Chairperson

- PASARAME 2024

Head of Publication, Decoration & Documentation (HPDD)

- Easter POSA 2023
- Christmas POSA 2023
- Easter POSA 2024

Event Staff

- INPACK 2024