



© 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 BERGAMBAR UNTUK ROCKY
PONDOK INDAH SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN
FIRMAN TUHAN**



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:

**KEZIA MERYAN MARSAULLY TILAAR
2206421070**

**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

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk ROCKY
Pondok Indah sebagai Sarana Pembelajaran Firman Tuhan
Penulis : Kezia Meryan Marsaully Tilaar
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 8 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

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



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
LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK ROCKY
PONDOK INDAH SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN
FIRMAN TUHAN**

Oleh
KEZIA MERYAN MARSAULLY TILAAAR
2206421070

Disahkan
Depok, 16 Juli 2026

Penguji I


Annisaa Syifa Aqlina, M Ds
NIP 199805142025062012

Penguji II


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

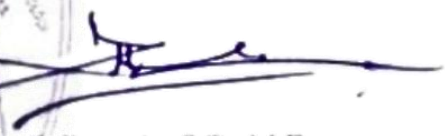
**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Kepala Program Studi


Dwi Agnes Natalia, 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

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
KARYA TUGAS AKHIR**

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

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK ROCKY
PONDOK INDAH SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN
FIRMAN TUHAN**

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, 8 Juli 2026

Yang menyatakan,

Kezia Meryan Marsaully Tilaar

2206421070



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

Penyampaian Firman Tuhan kepada anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang mampu mendukung proses pemahaman secara efektif serta disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka. Namun, kegiatan pembelajaran di sekolah minggu ROCKY Pondok Indah masih didominasi oleh media digital, sementara ketersediaan buku rohani anak yang menarik dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran masih terbatas. Perancangan ini bertujuan menghasilkan buku cerita bergambar berjudul *“From Bad to Good”* sebagai media pembelajaran yang membantu anak memahami nilai-nilai kasih, empati, dan pengampunan berdasarkan ajaran Kristiani. Perancangan dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif yang didukung oleh studi literatur untuk memperoleh pemahaman mengenai kebutuhan target audiens, materi pembelajaran, serta karakteristik media yang sesuai. Hasil perancangan berupa buku cerita bergambar dengan gaya ilustrasi kartunis yang ekspresif, penggunaan warna-warna cerah dan kontras, serta penyajian teks yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak usia sekolah minggu. Buku cerita bergambar yang dihasilkan menjadi media pembelajaran yang mendukung penyampaian Firman Tuhan sekaligus meningkatkan minat baca anak melalui pendekatan visual yang sesuai dengan karakteristik target audiens.

Kata kunci: Buku cerita bergambar, Desain grafis, Media pembelajaran anak, Nilai spiritual kristiani.

**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 delivery of God's Word to children requires learning media that can effectively support their comprehension while accommodating their developmental characteristics. However, learning activities in the ROCKY Pondok Indah Sunday School are still predominantly supported by digital media, while the availability of engaging Christian children's books that meet instructional needs remains limited. This design project aims to produce an illustrated storybook entitled "From Bad to Good" as a learning medium to help children understand the Christian values of love, empathy, and forgiveness. The project employed a qualitative research method supported by a literature review to gain an understanding of the target audience's needs, learning materials, and the characteristics of appropriate learning media. The final outcome is an illustrated storybook featuring an expressive cartoon illustration style, bright and contrasting colors, and simple text that is easy for Sunday School children to understand. The resulting illustrated storybook serves as a learning medium that supports the delivery of God's Word while fostering children's interest in reading through a visual approach that is appropriate for the characteristics of the target audience.

Keywords: *Picture Storybook, Graphic Design, Children's learning media, Christian spiritual values.*

**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

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, penyertaan, dan kasih karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas akhir dengan judul “*Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk ROCKY Pondok Indah Sebagai Sarana Pembelajaran Firman Tuhan*” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi di Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

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. Nabila Fajrina, M.Si, selaku dosen pembimbing akademik kelas DG C angkatan 2022, yang telah membimbing selama perkuliahan;
5. Para pengurus dan adik-adik ROCKY Pondok Indah, yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta kesempatan bagi penulis untuk melakukan perancangan tugas akhir;
6. Teman-teman yang telah memberikan dukungan, semangat, serta bantuan selama proses penyusunan tugas akhir ini;
7. Keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan selama proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki kekurangan, baik dari segi penulisan maupun isi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kata,



© 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

penulis berharap tugas akhir ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi yang berguna, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berupa buku cerita bergambar bagi anak-anak.

Jakarta, 7 Juli 2026

Kezia Meryan Marsaully Tilaar





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	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	4
1.4 Tujuan dan Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	6
2.1 Media Pembelajaran Anak	6
2.2 Buku Cerita Bergambar	7
2.3 Karakteristik Anak Usia Dini	8
2.4 Elemen Desain Grafis Pada Buku Cerita Anak Bergambar	9
2.4.1 Ilustrasi	10
2.4.2 Layout (Tata Letak)	14
2.4.3 Tipografi	15
2.4.4 Warna	17
2.5 Prinsip Desain Pada Buku Cerita Bergambar	22
2.6 Design Thinking	25
BAB III METODE PERANCANGAN	27
3.1 Metode Penelitian	27
3.1.1 <i>Empathize</i>	27
3.1.2 <i>Define</i>	28
3.1.3 <i>Ideate</i>	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

3.1.4 <i>Prototype</i>	28
3.1.5 <i>Testing</i>	29
3.2 Data dan Analisis	29
3.2.1 Profil klien	29
3.2.2 Product Knowledge.....	30
3.2.3 Target Audience.....	32
3.2.4 Analisis Media Sejenis.....	33
3.2.5 Consumer Insight	36
3.2.6 Analisis SWOT	38
3.3 Arahan Kreatif	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Konsep Visual.....	44
4.1.1 <i>Mind Map</i>	44
4.1.2 <i>Moodboard</i>	45
4.2 Proses Desain	46
4.2.1 Sketsa	47
4.2.2 Desain Komprehensif.....	51
4.2.3 Desain Terpilih.....	56
4.2.4 <i>Prototype</i>	71
4.2.5 <i>Testing</i>	72
4.3 Media Pendukung	75
4.4 Final Artwork.....	76
4.5 Pertimbangan Produksi	77
4.5.1 Kalkulasi Produksi	77
4.5.2 Material	78
4.5.3 Teknik Cetak.....	78
BAB VPENUTUP	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Kartun.....	11
Gambar 2.2 Ilustrasi Karikatur.....	11
Gambar 2.3 Ilustrasi Dekoratif.....	11
Gambar 2.4 Ilustrasi Cerita Bergambar	12
Gambar 2.5 Buku Pelajaran	12
Gambar 2.6 Ilustrasi Khayalan.....	13
Gambar 2.7 Ilustrasi Naturalis	13
Gambar 2.8 Huruf serif pada cover buku.....	15
Gambar 2.9 Huruf sans-serif pada cover buku.....	16
Gambar 2.10 Huruf script pada cover buku	17
Gambar 2.11 Huruf decorative pada cover buku	17
Gambar 2.12 Color Harmony.....	19
Gambar 2.13 Monokromatik.....	20
Gambar 2.14 Analogus.....	20
Gambar 2.15 Komplementer.....	21
Gambar 2.16 Split komplementer	21
Gambar 2.17 Triadik	21
Gambar 2.18 Tetradik	22
Gambar 2.19 Keseimbangan simetris	23
Gambar 2.20 Keseimbangan asimetris.....	23
Gambar 2.21 Penekanan.....	24
Gambar 2.22 Irama.....	24
Gambar 2.23 Kesatuan	25
Gambar 3.1 Logo ROCKY Pondok Indah	29
Gambar 4.1 <i>Mind map</i>	44
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	45
Gambar 4.3 Sketsa alternatif karakter	47
Gambar 4.4 Sketsa alternatif cover	49
Gambar 4.5 Sketsa storyboard	50
Gambar 4.6 Sketsa imposisi	51
Gambar 4.7 Desain komprehensif karakter 1.....	52
Gambar 4.8 Desain komprehensif karakter 2.....	52
Gambar 4.9 Desain komprehensif karakter 3.....	52
Gambar 4.10 Desain komprehensif cover 1	53
Gambar 4.11 Desain komprehensif cover 2	54
Gambar 4.12 Desain komprehensif cover 3	54
Gambar 4.13 Desain komprehensif isi buku	56
Gambar 4.14 Color palette	57
Gambar 4.15 Font DarumaDrop One	57
Gambar 4.16 Font Morning Breeze	58
Gambar 4.17 Font Poppins.....	58
Gambar 4.18 Desain karakter.....	59
Gambar 4.19 Desain cover	60
Gambar 4.20 Judul dalam	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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.21 Copyright dan ilustrasi	62
Gambar 4.22 Halaman 1-2	63
Gambar 4.23 Halaman 3-4	63
Gambar 4.24 Halaman 5-6	64
Gambar 4.25 Halaman 7-8	65
Gambar 4.26 Halaman 9-10	65
Gambar 4.27 Halaman 11-12	66
Gambar 4.28 Halaman 13-14	67
Gambar 4.29 Halaman 15-16	68
Gambar 4.30 Halaman 17-18	69
Gambar 4.31 Halaman 19-20	69
Gambar 4.32 Halaman penggalan ayat Alkitab	70
Gambar 4.33 Digital mockup buku	72
Gambar 4.34 Sticker	75
Gambar 4.35 Final artwork	76



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 TABEL

Tabel 2.1 Warna dan maknanya.....	18
Tabel 3.1 Analisis media sejenis.....	33
Tabel 3.2 Analisis SWOT	38
Tabel 3.3 Matriks SWOT	39
Tabel 3.4 Creative Brief	41
Tabel 4.1 Spesifikasi prototype.....	72
Tabel 4.2 Hasil testing.....	73
Tabel 4.3 Kalkulasi produksi	77





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Transkrip Wawancara
- Lampiran 2 Transkrip Testing
- Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 4 Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 5 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

Penanaman nilai-nilai spiritual sejak usia dini merupakan bagian penting dalam proses pembentukan karakter anak. Firman Tuhan sebagai dasar ajaran rohani memiliki peran dalam membentuk karakter anak agar sejalan dengan nilai-nilai kebaikan (Limbong & Derinta, 2025). Pada masa perkembangan awal, anak cenderung lebih mudah menyerap dan meniru apa yang mereka pelajari (Windari et al., 2025), sehingga penyampaian Firman Tuhan perlu dilakukan secara tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Penyampaian Firman Tuhan kepada anak memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Anak-anak membutuhkan media yang tidak hanya menyampaikan pesan secara verbal, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman visual yang menarik dan mudah dipahami (Purba, 2025). Media yang kurang sesuai dengan tahap perkembangan anak berpotensi membuat pesan yang disampaikan menjadi kurang efektif diterima.

Masa kanak-kanak merupakan tahap perkembangan yang penting dalam pembentukan karakter, pola pikir, dan nilai-nilai kehidupan (Babawat, 2024). Pada rentang usia $\pm 3-9$ tahun, anak berada pada fase perkembangan kognitif yang sangat dipengaruhi oleh rangsangan visual dan pengalaman konkret. Pada tahap ini, anak cenderung lebih mudah memahami informasi melalui gambar, warna, dan bentuk dibandingkan dengan teks yang bersifat abstrak (Raoza, 2024).

Oleh karena itu, media pembelajaran yang ditujukan bagi anak usia dini perlu dirancang dengan menarik secara visual, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Buku cerita bergambar menjadi salah satu media yang efektif karena mampu menggabungkan unsur ilustrasi dan narasi sehingga membantu anak memahami pesan secara lebih menyeluruh (Wahyuni et al., 2023).

Sebagai bagian dari pelayanan anak di GBI ROCK Pondok Indah, ROCKY memiliki peran dalam menyampaikan Firman Tuhan kepada anak-anak melalui



© 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

berbagai kegiatan pembelajaran. Namun, media yang digunakan dalam penyampaian tersebut masih terbatas dan belum sepenuhnya dirancang secara khusus sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak. Hal ini menyebabkan penyampaian pesan belum optimal dalam menarik perhatian serta membantu anak memahami nilai-nilai yang disampaikan.

Anak-anak semakin terpapar media digital sejak usia dini. Sebuah survei terhadap 254 orang tua anak usia 2–7 tahun di Pekanbaru menunjukkan bahwa 40% anak mengamuk ketika tidak diberikan gadget, yang mengindikasikan adanya keterikatan yang cukup tinggi terhadap penggunaan gadget. Pada usia sekolah, penelitian terhadap siswa kelas 1 SD dengan rata-rata usia 7 tahun juga menunjukkan adanya pengaruh penggunaan teknologi tablet terhadap pendidikan anak. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital telah menjadi bagian dari kehidupan anak sejak usia dini dan perlu diimbangi dengan pemilihan serta pendampingan penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak (Novianti & Garzia, 2020).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengurus ROCKY Pondok Indah, penyampaian Firman Tuhan kepada anak-anak masih banyak dilakukan secara verbal dengan dukungan media digital. Pengurus juga menyampaikan kekhawatiran terhadap kebiasaan anak yang semakin terpaku pada penggunaan gadget, yang memiliki berbagai distraksi dan konten yang kurang sesuai bagi anak. Kondisi tersebut berpotensi membuat proses penyampaian Firman Tuhan menjadi kurang optimal dalam menarik dan mempertahankan perhatian anak. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung penyampaian materi secara lebih visual, terarah, dan sesuai dengan karakteristik anak usia 3–9 tahun.

Meskipun kebutuhan akan media pembelajaran rohani yang sesuai dengan perkembangan anak semakin meningkat, belum semua media yang digunakan dirancang secara khusus dengan mempertimbangkan aspek visual, karakteristik usia, serta daya tarik yang relevan dengan dunia anak masa kini (Simbolon & Saragih, 2025). Penyampaian Firman Tuhan yang masih didominasi secara verbal berpotensi kurang optimal dalam menarik perhatian dan membantu pemahaman



© 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

anak, terutama pada anak-anak berusia dini yang masih sangat mengandalkan stimulasi visual.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di toko buku Gramedia, ditemukan sekitar lima buku cerita bergambar bertema Kristen yang ditujukan untuk anak. Sebagian besar buku yang ditemukan merupakan karya terjemahan dari luar negeri, dengan sebagian buku menyajikan kisah yang dekat dengan keseharian anak, sedangkan lainnya berfokus pada penyajian ulang kisah-kisah Alkitab. Sementara itu, berdasarkan penelusuran katalog Perpustakaan Jakarta, ditemukan sekitar 100 koleksi buku cerita bergambar bertema Kristen. Namun, sebagian besar koleksi tersebut didominasi oleh buku yang menyajikan kembali kisah-kisah Alkitab. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa meskipun buku cerita bergambar bertema Kristen telah tersedia, masih terdapat peluang untuk menghadirkan buku cerita Kristen anak yang mengangkat situasi dan permasalahan yang lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari anak serta menyampaikan nilai-nilai Kristiani melalui cerita yang kontekstual.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu media yang tidak hanya menyampaikan pesan rohani, tetapi juga dirancang secara visual dan teknis agar sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan anak. Perancangan buku cerita bergambar menjadi salah satu solusi yang dapat menjembatani kebutuhan tersebut melalui pengolahan ilustrasi, tata letak, dan elemen visual yang mendukung proses penyampaian pesan secara lebih efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kebutuhan akan media pembelajaran rohani yang lebih komunikatif dan sesuai dengan karakteristik anak, diperlukan perancangan buku cerita bergambar sebagai sarana penyampaian Firman Tuhan di ROCKY Pondok Indah. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik anak di ROCKY Pondok Indah sebagai sarana pembelajaran Firman Tuhan?



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. Bagaimana menerapkan teori desain grafis yang efektif pada perancangan buku cerita bergambar sebagai sarana pembelajaran Firman Tuhan?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam perancangan ini meliputi:

1. Perancangan buku cerita bergambar sebagai sarana penyampaian Firman Tuhan bagi anak usia 3–9 tahun.
2. Perancangan aspek visual buku, yang mencakup ilustrasi, tata letak (*layout*), tipografi, pemilihan warna, dan elemen grafis pendukung.
3. Penyesuaian desain dengan karakteristik perkembangan anak usia 3–9 tahun.
4. Pertimbangan aspek teknis produksi buku, yang meliputi ukuran buku, jenis dan gramatur kertas, sistem penjilidan, dan spesifikasi cetak.

Perancangan ini tidak mencakup pengembangan konsep cerita maupun penulisan naskah, karena materi akan disediakan oleh pihak ROCKY.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

Tujuan:

1. Merancang buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik anak di ROCKY Pondok Indah sebagai sarana pembelajaran Firman Tuhan.
2. Menerapkan teori desain grafis secara efektif dalam buku cerita bergambar sebagai sarana pembelajaran Firman Tuhan.

Manfaat:

1. Manfaat Akademis
Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media komunikasi visual berbasis ilustrasi untuk anak, khususnya dalam konteks media pembelajaran rohani.
2. Manfaat Praktis



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

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pendukung kegiatan pembelajaran Firman Tuhan di ROCKY Pondok Indah serta memberikan alternatif buku cerita bergambar yang sesuai dengan kebutuhan anak.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran mengenai alur pembahasan dalam tugas akhir, sehingga tugas akhir dapat tersusun dengan sistematis dan rinci.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan yang mendasari dilakukannya perancangan, rumusan masalah yang menjadi fokus pembahasan, serta tujuan dan manfaat dari perancangan yang dilakukan. Selain itu, bab ini juga memaparkan batasan masalah agar pembahasan tetap terarah, serta sistematika penulisan sebagai gambaran umum alur penyusunan tugas akhir.

BAB II

LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini membahas berbagai landasan teori yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan. Teori-teori yang dibahas meliputi media pembelajaran anak, buku cerita bergambar, ilustrasi, tipografi, warna, serta prinsip desain. Landasan teori ini digunakan untuk memperkuat konsep perancangan serta menjadi acuan dalam pengambilan keputusan desain agar sesuai dengan kebutuhan target audiens.

BAB III

METODE PERANCANGAN

Bab ini berisi pengumpulan, pengolahan, serta analisis data yang diperoleh melalui berbagai metode, seperti observasi dan wawancara. Data yang dibahas meliputi profil klien, product knowledge, target audience, analisis media sejenis, serta consumer insight. Seluruh data tersebut kemudian dianalisis untuk



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

menghasilkan kesimpulan yang menjadi dasar dalam menentukan strategi dan arah perancangan yang akan dilakukan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil perancangan buku cerita bergambar untuk anak usia 3–9 tahun berdasarkan konsep dan strategi yang telah ditetapkan. Pembahasan meliputi proses pengembangan desain mulai dari sketsa, desain komprehensif, desain terpilih, pembuatan *prototype*, *testing*, media pendukung, hingga *final artwork*. Selain itu, bab ini juga menjelaskan penerapan elemen dan prinsip desain pada hasil perancangan serta pembahasannya berdasarkan landasan teori yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari keseluruhan proses penelitian dan perancangan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembangan media maupun penelitian selanjutnya.

Hak Cipta :

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

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar *From Bad to Good* berhasil dirancang sebagai sarana pembelajaran Firman Tuhan bagi anak usia 3–9 tahun di ROCKY Pondok Indah. Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri atas lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan testing. Pada tahap empathize, dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk memahami kebutuhan serta karakteristik target audiens. Tahap define dilakukan dengan menganalisis hasil pengumpulan data dan SWOT untuk merumuskan creative brief yang menjadi acuan dalam menentukan arah perancangan. Selanjutnya, tahap ideate menghasilkan konsep visual melalui mind mapping dengan tiga kata kunci, yaitu cozy, curves, dan textures, yang kemudian dikembangkan menjadi moodboard dan eksplorasi visual. Tahap prototype dilakukan dengan merealisasikan desain terpilih menjadi buku cerita bergambar beserta media pendukungnya. Tahap terakhir, yaitu testing, dilakukan untuk memperoleh tanggapan dari target audiens terhadap hasil perancangan dan mengetahui kesesuaian desain dengan kebutuhan anak usia 3–9 tahun.

Menjawab rumusan masalah pertama mengenai perancangan buku cerita bergambar yang sesuai dengan karakteristik anak usia 3–9 tahun, desain diwujudkan melalui penggunaan ilustrasi bergaya kartunis dengan karakter yang ekspresif dan mudah dikenali, bentuk visual yang sederhana dan membulat, serta penggunaan warna yang cerah dan kontras untuk meningkatkan daya tarik visual. Penyampaian cerita didukung oleh ilustrasi yang menggambarkan alur dan situasi secara jelas sehingga membantu anak memahami isi cerita melalui rangsangan visual. Penggunaan tipografi yang memiliki tingkat keterbacaan baik serta tata letak yang memberikan ruang yang cukup antara teks dan ilustrasi juga mendukung kenyamanan membaca. Selain itu, penggunaan tekstur visual menyerupai watercolor, krayon, dan pensil memberikan tampilan yang lebih hidup dan menarik.



© 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

Buku dirancang dalam ukuran 18×18 cm sehingga nyaman untuk digenggam dan dibaca oleh anak. Dengan penerapan aspek-aspek tersebut, desain mampu menyesuaikan kebutuhan visual dan karakteristik perkembangan anak usia 3–9 tahun serta mendukung penyampaian nilai-nilai Firman Tuhan melalui pengalaman membaca yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Menjawab rumusan masalah kedua mengenai penerapan teori desain grafis secara efektif, perancangan menerapkan prinsip keseimbangan, penekanan, irama, dan kesatuan. Prinsip keseimbangan diterapkan melalui pengaturan komposisi antara ilustrasi, karakter, dan teks sehingga menghasilkan tata letak yang dinamis namun tetap nyaman dilihat. Prinsip penekanan diterapkan melalui penggunaan ukuran, kontras warna, dan highlight untuk mengarahkan perhatian anak pada judul dan elemen penting dalam cerita. Prinsip irama diwujudkan melalui pengulangan bentuk organik dan membulat, penggunaan tekstur, warna, serta gaya ilustrasi yang konsisten pada setiap halaman sehingga menciptakan alur visual yang teratur. Sementara itu, prinsip kesatuan diterapkan melalui konsistensi gaya ilustrasi, palet warna, tipografi, dan elemen visual di seluruh bagian buku. Penerapan prinsip-prinsip tersebut dinilai efektif dalam membangun keteraturan visual, mengarahkan fokus anak, menjaga keterhubungan antarhalaman, serta mendukung keterbacaan dan pemahaman terhadap isi cerita.

Hasil testing terhadap 10 anak sebagai target audiens menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dirancang mampu menarik keterlibatan anak dalam proses membaca. Sebanyak 8 dari 10 anak menunjukkan ketertarikan untuk membaca kembali buku cerita bergambar yang telah dirancang. Sementara itu, 2 dari 10 anak masih menunjukkan kecenderungan terdistraksi oleh lingkungan sekitar selama proses testing. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan, buku memiliki tingkat *engagement* yang baik dan mampu menarik minat sebagian besar anak untuk kembali berinteraksi dengan media. Dengan demikian, penerapan ilustrasi yang ekspresif, warna yang menarik, karakter yang mudah dikenali, serta komposisi visual yang sesuai dengan karakteristik anak dapat mendukung keterlibatan anak dalam menggunakan buku sebagai media pembelajaran Firman Tuhan.



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

5.2 Saran

Perancangan ini masih memiliki beberapa keterbatasan sehingga diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan hal tersebut, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

Saran untuk ROCKY Pondok Indah

1. ROCKY Pondok Indah dapat mengembangkan koleksi buku rohani anak dengan tema dan bentuk yang lebih beragam sebagai alternatif media pembelajaran selain media digital.

Saran untuk Peneliti Selanjutnya

1. Perancangan selanjutnya dapat mengembangkan buku cerita bergambar dengan tema-tema Firman Tuhan lainnya sehingga dapat menjadi seri media pembelajaran yang lebih lengkap.
2. Proses testing dapat dilakukan pada jumlah responden yang lebih banyak serta melibatkan anak-anak dari gereja atau Sekolah Minggu lain agar diperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif.
3. Media yang dikembangkan dapat diperluas ke bentuk yang lebih interaktif, seperti buku aktivitas atau media digital, sebagai pendukung pembelajaran Firman Tuhan bagi anak.
4. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas buku cerita bergambar secara lebih mendalam, seperti terhadap pemahaman anak, kemampuan mengingat isi cerita, dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran.

Saran untuk Institusi

1. Institusi dapat mendorong mahasiswa untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis desain komunikasi visual yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.
2. Institusi dapat mendukung proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran melalui penyediaan sumber literatur, fasilitas, serta kesempatan untuk melakukan pengujian karya pada lingkungan pendidikan atau komunitas yang relevan.



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 PUSTAKA

- Adwiyah, R., & Astini, B. N. (2022). Pengembangan Media Buku Bergambar Cateba untuk Melatih Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 3(4), 565–574. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/1518>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Amallia, R., Suriansyah, A., & Amelia, R. (2025). Learning Through Screens: A Literature Review on the Role of Visual and Digital Media in Early Childhood Education. *International Journal of Research in Education*, 5(2), 358–369. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/ze1yke53>
- Azzahra, R. A., Wardani, W. G. W., & Ranuhandoko, N. (2022). Mendesain Buku Cerita Bergambar tentang Permainan Daring yang Positif. *Cipta*, 1(1), 47–62. <https://doi.org/10.30998/cpt.v1i1.1161>
- Babawat, H. (2024). Peran Guru Sekolah Minggu dalam Membangun Fondasi Spiritual Anak Sekolah Minggu. *Jurnal Excelsior Pendidikan*, 5(1), 13–24. <https://doi.org/10.51730/jep.v5i1.56>
- Bangun, D. A. N. (2023). *Dasar-Dasar Desain Grafis*. Politeknik Negeri Jakarta Press. <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/>
- Erlyana, Y., Everlin, S., & Yuwono, I. F. (2023). Analisis Color Palette Berdasarkan Rasa Warna sebagai Penguat Daya Tarik Emosional dalam Video Anak. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 396–411. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.7136>
- 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.
- Gumilang, M. S., Wahyuni, S., & Rahayu, W. W. (2024). Mengungkap Perkembangan Anak Usia Dini: Peran Persepsi Warna dalam Pembentukan Identitas. *RECQA*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.64724/4wp5bq35>

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

- Herawati, I., & Rahmansyah, S. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Pernik*, 6(2), 83–87. <https://doi.org/10.31851/pernik.v6i2.13672>
- Husna, A., Sudiani, Y., & Ariesta, O. (2019). Perancangan Ilustrasi Cerita Rakyat Anggun Nan Tongga Melalui Media E-Book. *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 175–181. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12998>
- Kresna, H. P. (2024). *Perancangan Acitivity Book dengan Permainan Puzzle menggunakan Teknik Ilustrasi Watercolor sebagai Upaya Pendidikan Seksual pada Anak Usia 4-8 Tahun* [Universitas Dinamika Stikom Surabaya]. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/7562>
- Limbong, M. S., & Derinta, D. M. (2025). Peran Kisah Alkitab dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini di PAUD Penusa: Fondasi Spiritual Bagi Pendidikan Moral. *Imitatio Christo*, 1(2), 160–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.63536/imitatiochristo.v1i2.12>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Masruroh, F., & Ramianti, E. (2022). Pembentukan Karakter Gemar Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Media Buku Cerita Bergambar. *INCARE*, 2(6), 577–585. <https://doi.org/https://doi.org/10.59689/incare.v2i6.353>
- Naibaho, A. P. M., Daeli, P. J., & Destina Selfia Rena. (2023). Guru dan Media Visual: Upaya dalam Menanamkan Nilai-Nilai Kristen Bagi Anak Usia Dini. *Educatum: Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(1), 66–83. <https://doi.org/10.62282/je.v1i1.66-83>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Pradana, A. R., Idris, M., Kom, S., & Kom, M. (2021). Implentasi User Experince Pada Perancangan User Interface Mobile E-learning Dengan Pendekatan Design Thinking. *Automata*, 2(2). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/19447/11547>
- Purba, W. E. (2025). Strategi Komunikasi Interaktif dalam Pengajaran Sekolah Minggu Sebagai Pendekatan Kontekstual Pendidikan Agama Kristen untuk Anak. *Jurnal Transformasi Pendidikan Modern*, 6(3), 445–462. <https://ejournals.com/ojs/index.php/jtpm>

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

- Raoza, V. (2024). Implementasi Media Visual Gambar untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Tadikal Al Fikh Orchard Pendamar Indah 2 Selangor Malaysia. *Akademik: Jurnal Mahasiswa Humanis*, 4(3), 1252–1266. <https://doi.org/10.37481/jmh.v4i3.1069>
- Ridlwani, A. A., & Fauzi, M. (2025). Hubungan Minat dan Kepribadian Anak-anak dan Orang Dewasa dalam Pengilustrasian Animasi. *Filosofi : Publikasi Ilmu Komunikasi, Desain, Seni Budaya*, 2(3), 77–84. <https://doi.org/10.62383/filosofi.v2i3.905>
- Saputra, D., & Kania, R. (2022). Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital. *IRWNS*, 13(1), 1174–1178.
- Sidiq, N. J., Islami, A. N. M., Rusliana, F., Manga, D., & Hasmawaty. (2025). The Importance of Using Visual Media in Improving Understanding of Religious Values in Early Childhood. *Paudia: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 488–504. <https://doi.org/10.26877/paudia.v14i3.1504>
- Simbolon, S. R., & Saragih, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(1), 692–705. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1662>
- Sinamo, J. (2023). Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini Menggunakan Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(3). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/363>
- Sumiati, N. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Pemanfaatan Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis Audio Visual terhadap Stimulasi Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 220. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35514>
- Sutawijaya, J. V. (2024). Kesesuaian Visual Ilustrasi, Warna, dan Tipografi Pada Isi Buku Cerita Bergambar Dengan Tema Edukasi Anak Mengenai Food Waste. *Tuturrupe*, 7(1), 5–10. <https://doi.org/10.24167/tuturrupe.v7i1.11313>
- Valentino, D. E., & Ramadhan, R. H. U. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Partiality of Options Kina Dalam Upaya Memperkenalkan Stoikisme. *Wacadesain*, 4(1), 10–18. <https://doi.org/10.51977/wacadesain.v4i1.1094>
- Wahyuni, T., Suparman, S., & Anwar, A. (2023). Analisis Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada TK Negeri 7 Taliwang Kabupaten Sumbawa Barat. *Jurnal Visionary : Penelitian dan Pengembangan*



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

dibidang *Administrasi Pendidikan*, 11(2), 166.
<https://doi.org/10.33394/vis.v11i2.9371>

Windari, P., Riadi, H., & Anjani, D. (2025). Psikologi Perkembangan AUD dan Pendidikan Karakter. *Mudabbir*, 5(2), 3407–3413.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1956>

Zainudin, A. (2021). *Tipografi*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>

Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24.
<https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>





Hak Cipta :

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

LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara

Transkrip wawancara

Kepada : Enam anak ROCKY Pondok Indah

Tanggal : Minggu, 12 April 2026

Lokasi : Ruangan ROCKY Pondok Indah (luring)

1. Flynn Aswani Agus (8 tahun)

Penulis: Kamu nama lengkapnya siapa?

Flynn : Flynn Aswani Agus. Aswani aja deh.

Penulis: Umurnya berapa?

Flynn : 8 tahun.

Penulis: Kamu suka baca buku nggak?

Flynn : Kadang-kadang juga nggak suka.

Penulis: Tapi pernah kan baca buku bergambar gitu?

Flynn : Pernah.

Penulis: Suka nggak kalau baca buku bergambar?

Flynn : Suka sih.

Penulis: Seru gak menurut kamu?

Flynn : Cukup seru.

Penulis: Kalau misalkan ada buku cerita bergambar tentang firman Tuhan, kamu tertarik nggak untuk bacanya?

Flynn : Tertarik. Karena aku itu suka kayak tentang zaman dulunya itu Tuhan.

Penulis: Kalau misalkan lihat buku baru, yang bikin kamu tertarik kira-kira apa?

Flynn : Alkitab.



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

Penulis: Cerita tentang Alkitab ya? Kalau untuk buku bergambar, kira-kira kamu lebih suka yang gambarnya kayak gimana? Yang rame kah? Yang agak lebih simpel?

Flynn : Simple aja gitu.

Penulis: Kamu lebih suka buku yang lebih banyak gambarnya atau tulisannya?

Flynn : Tulisannya sih.

Penulis: Ada nggak kira-kira yang bikin kamu bakal nggak suka sama buku cerita? Kayak misalnya buku-buku yang aku nggak suka.

Flynn : Novel.

Penulis: Karena tulisan semua ya?

Flynn : Tulisan semua.

Penulis: Kalau dari warna?

Flynn : Nggak ada, abu-abu semua.

Penulis: Yang kamu suka warnanya kayak gimana?

Flynn : Kayak warna-warni aja gitu. Simple. Kayak misalnya satu patch itu satu warna.

Penulis: Sipp, thank you, udah itu aja. Makasih Flynn.

Flynn : Makasih ya kak.

2. Ruth Angela Hutagalung (7 tahun)

Penulis: Kamu nama lengkapnya siapa?

Ruth : Ruth Angela Hutagalung

Penulis: Umurnya berapa tadi?

Ruth : tujuh.

Penulis: Kamu suka baca buku gak?

Ruth : Suka.

Penulis: Buku yang kayak gimana?

Ruth : Buku komik.

Penulis: Biasanya tentang apa yang kamu baca?

Ruth : Tentang menjelajah.



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

Penulis: Buku cerita bergambar kamu suka?

Ruth : Suka.

Penulis: Kamu lebih suka buku yang banyak gambarnya atau lebih banyak tulisannya?

Ruth : Gambar

Penulis: Kalau lihat buku baru nih, kira-kira apa yang bikin kamu tertarik untuk baca?

Ruth : Dari serunya.

Penulis: Untuk buku gambar, kamu lebih suka gambarnya yang rame atau yang simple-simple gitu?

Ruth : Simple.

Penulis: Ada nggak yang kira-kira bikin kamu kurang suka gitu sama buku bergambar?

Ruth : Ada.

Penulis: Apa?

Ruth : Jelek.

Penulis: Gimana jeleknya? Gambar, warna atau ceritanya?

Ruth : Ceritanya.

Penulis: Oh, ceritanya. Ceritanya berarti bacanya dari tulisan atau dari gambarnya?

Ruth : Gambar.

Penulis: Oh, dari gambar. Lebih fokus ke gambar kamu berarti ya? Oke udah, thank you udah itu aja. Terima kasih Ruth, Tuhan memberkati.

3. Cinta Ludi Anasaya (3 tahun)

Penulis: Namanya siapa? Nama lengkap.

Cinta : Cinta Ludi Anasaya.

Penulis: Cinta umur berapa?

Cinta : Umur 3 tahun.

Penulis: Oke. Cinta kamu udah bisa baca belum?

Cinta : Udah.



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

Penulis: Kamu udah pernah baca-baca buku?

Cinta : **Cinta mengangguk**

Penulis: Suka nggak baca-baca buku?

Cinta : Suka.

Penulis: Suka ya. Kamu sukanya buku yang gimana? Banyak tulisannya atau buku yang bergambar?

Cinta : Bergambar.

Penulis: Kamu udah pernah baca buku bergambar sebelumnya?

Cinta : **ngangguk**

Penulis: Ada yang paling kamu suka nggak?

Cinta : Ada.

Penulis: Ada. Apa?

Cinta : Buku tentang kucing.

Penulis: Oh, bukunya tentang kucing, bergambar. Ada tulisan juga?

Cinta : **ngangguk**

Penulis: Seru ya berarti baca buku bergambar? Kalau misalkan buku ceritanya tentang Firman Tuhan, kamu tertarik nggak?

Cinta : Enggak.

Penulis: Kenapa? Kenapa nggak tertarik, Cinta?

Cinta : Karena ada Tuhan.

Penulis: Cinta suka gak kalau bakal ada buku bergambar ceritanya tentang Tuhan Yesus?

Cinta : Suka.

Penulis: Suka ya, suka kenapa? Cinta suka buku bergambar tentang Tuhan Yesus karena?

Cinta : Karena adik sayang sama Tuhan Yesus.

Penulis: Puji Tuhan, halleluya.

Penulis: Dari antara dua gambar ini, **menunjukkan ilustrasi yang ramai dan simple** Kira-kira kamu sukanya yang mana? Yang kiri sini atau yang kanan sini?

Cinta : Yang kanan.



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

Penulis: Yang kanan ya? Yang kanan berarti yang simple. Dari baca buku bergambar, kamu kira-kira ada nggak yang bikin kurang suka?

Cinta : Enggak.

Penulis: Enggak, suka berarti ya. Oke, thank you ya Cinta.

4. Sukacita Saya (9 tahun)

Penulis: Nama lengkapnya siapa dan usianya berapa?

Sukacita: Sukacita Saya, usianya 9 tahun.

Penulis: Oke, kamu suka baca buku gak?

Sukacita: Dikit.

Penulis: Baca bukunya biasanya kapan? Tentang apa?

Sukacita: Firman Tuhan.

Penulis: Oh ya? Kalau buku bergambar pernah baca?

Sukacita: Pernah.

Penulis: Suka gak?

Sukacita: Suka.

Penulis: Lebih suka buku yang lebih banyak gambarnya atau tulisannya?

Sukacita: Tulisannya.

Penulis: Kalau bukunya tentang firman Tuhan kamu tertarik gak untuk baca?

Sukacita: Tertarik.

Penulis: Kenapa tuh?

Sukacita: Karena bagus.

Penulis: Oke. Sukanya buku ceritanya yang kayak gimana?

Sukacita: Koran.

Penulis: Kalau ada buku bergambar, sukanya buku bergambar tuh yang kayak gimana? Entah dari gambarnya yang rame kah atau simple atau tulisannya kayak apa?

Sukacita: Simple.

Penulis: Yang simple juga ya? Kalau kamu lihat buku baru nih, kira-kira apa yang bikin kamu tertarik untuk membaca?



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

Sukacita: Dari gambarnya.

Penulis: Dari gambarnya. Kamu sukanya gambarnya yang kayak gimana?

Yang warna-warni kah? Atau yang...

Sukacita: Warna-warni.

Penulis: Warna-warni ya. Ada gak yang kira-kira bikin kamu kurang suka untuk baca buku cerita?

Sukacita: Ada.

Penulis: Apa tuh?

Sukacita: Kayak lagi muntah.

Penulis: Apa?

Sukacita: Kayak disitu ada gambar orang lagi muntah.

Penulis: Oh, kalau gambar-gambarnya mengganggu gitu ya?

Penulis: Oke, udah, itu aja, makasih yaa.

5. Elgio Lazaro Gavariel Peyari (8 tahun)

Penulis: Nama lengkapnya siapa?

Gio : Elgio Lazaro Gavariel Peyari.

Penulis: Usia berapa?

Gio : Delapan.

Penulis: Kamu suka baca buku gak?

Gio : Jarang-jarang sih.

Penulis: Tapi kalau baca biasanya kapan? Dan tentang apa?

Gio : Bisa alkitab, komik, bisa.

Penulis: Kalau buku cerita bergambar kamu pernah baca?

Gio : Pernah.

Penulis: Suka?

Gio : Suka.

Penulis: Tentang?

Gio : Tentang Alkitab bisa, Bobo bisa.

Penulis: Lebih seru mana menurut kamu? buku cerita yang bergambar atau buku cerita biasa?



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

Gio : Yang bergambar.

Penulis: Kalau bukunya tentang firman Tuhan, kira-kira kamu bakal tertarik gak buat baca?

Gio : Tertarik.

Penulis: Kamu sukanya buku cerita yang kayak gimana? Yang gambarnya lebih banyak atau tulisannya?

Gio : Yang gambar sama tulisannya aja.

Penulis: Sama ya? Oke. Kalau lihat buku baru kira-kira apa yang bikin kamu tertarik untuk baca?

Gio : Gambarnya, judulnya, sama temanya.

Penulis: Kalau untuk buku bergambar kamu sukanya gambarnya yang rame atau yang simple?

Gio : Rame sih, bisa. Rame.

Penulis: Yang rame. Warnanya kira-kira kayak gimana?

Gio : Warnanya... Bebas aja.

Penulis: Kalau untuk baca buku cerita, ada nggak hal yang bikin kamu kurang tertarik? Dari gambarnya, ceritanya, warnanya, atau banyak halamannya?

Gio : Ceritanya mungkin.

Penulis: Ceritanya ya. Oke, selesai, terima kasih Gio, Tuhan memberkati.

6. Josephine Sidarta (9 tahun)

Penulis: Hai, boleh nama lengkapnya siapa?

Josephine: Josephine Sidarta.

Penulis: Usianya berapa?

Josephine: Sembilan.

Penulis: Oke, kamu suka nggak baca buku?

Josephine: Suka.

Penulis: Baca bukunya biasanya kapan?

Josephine: Biasanya kalau malam udah mau tidur, udah santai.

Penulis: Biasanya bukunya tentang apa yang kamu baca?



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

Josephine: Biasanya tentang ensiklopedia.

Penulis: Kalau buku cerita bergambar kamu pernah baca nggak?

Josephine: Sering. Biasanya ensiklopedianya ada gambar.

Penulis: Menurut kamu kalau buku cerita bergambar itu seru nggak?

Josephine: Seru.

Penulis: Seru ya. Kalau buku ceritanya misalkan tentang firman Tuhan, kamu tertarik gak untuk baca?

Josephine: Tertarik.

Penulis: Tertarik ya, kenapa?

Josephine: Karena bisa mengenal Tuhan lebih dekat.

Penulis: Kamu kira-kira sukanya buku cerita yang kayak gimana?

Josephine: Kayak ada gambarnya lucu-lucu.

Penulis: Lucu-lucu. Oke. Kalau kamu lihat buku yang baru nih, kira-kira apa yang bikin kamu tertarik baca?

Josephine: Kayak penasaran isinya apa.

Penulis: Kamu lebih suka gambarnya yang kayak gimana? Yang simple kah? Yang rame? Yang warnanya warna-warni?

Josephine: Yang warna-warni tapi yang gambarnya kayak ada, misalnya kalau mau

apa gitu kayak ada petunjuk-petunjuknya.

Penulis: Kira-kira ada gak hal yang bikin kamu kurang suka sama buku cerita bergambar?

Josephine: Gak ada sih.

Penulis: Oke, udah itu aja. Thank you. Terima kasih banyak, Ephin.



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

Kepada : Ketua dan pengurus ROCKY Pondok Indah

Tanggal : Minggu, 12 April 2026

Lokasi : Ruangan ROCKY Pondok Indah (luring)

1. Kak Merlina Sulistioning (44 tahun)

Penulis: Nama panjangnya siapa, kak?

Kak Merlin: Namaku Merlina Sulistioning.

Penulis: Umurnya berapa?

Kak Merlin: Umurku 44 tahun.

Penulis: Boleh cerita sedikit nggak Kak tentang kegiatan di ROCKY kayak apa?

Kak Merlin: Oke, kegiatan ROCKY itu... ROCKY adalah suatu wadah, bagian daripada gereja ROCK. Ini merupakan tempat ibadah khusus untuk anak-anak, usia dari 0 sampai maksimal ROCKY itu di usia... 12 tahunan ya, 11-12 lah. Kemudian terdiri juga dari dua kelas, ada kelas kecil itu biasanya 0-6 tahun, kemudian ada kelas besar itu umur sekitar 6 atau 7 sampai ke 11 tahun. Di sini mereka beribadah, berkreasi bersama diajar tentang Tuhan Yesus bagaimana, kemudian belajar tentang karakter juga, kemudian ada permainan-permainan *games*, kemudian dibacakan Firman Tuhan, berdiskusi bersama, kira-kira kegiatannya itu sih.

Penulis: Selama kegiatan ROCKY selain *games* gitu-gitu ada media lain nggak untuk menyampaikan Firman Tuhan?

Kak Merlin: Ya, biasa lewat apa namanya, namanya apa sih itu? Itu namanya apa itu?

Penulis: Proyektor?

Kak Merlin: Proyektor, lewat proyektor lalu gambar-gambar, video, kemudian lagu-



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

lagu, udah itu juga ada beberapa kadang pakai alat peraga.

Penulis: Kalau buku cerita bergambar sudah pernah dipakai belum?

Kak Merlin: Sudah pernah, tapi memang bukan untuk *specially* untuk mengajar ya. Istilahnya kita pernah ada mau rencanakan untuk kayak semacam perpustakaan kepunyaan ROCKY. Cuma memang untuk mengumpulkannya dan istilahnya gak banyak buku-buku rohani yang menarik bagi anak-anak. Karena anak-anak sekarang pemilih. Istilahnya mereka kalau udah lihat dari covernya aja gak menarik ya gak akan dibaca gitu loh istilahnya. Gambarnya gak menarik mereka gak mau baca. Itu sih tapi memang jarang banget, jarang-

Penulis: Sebenarnya sekarang jadi gak kak itu?

Kak Merlin: Apa?

Penulis: Yang perpustakaan itu.

Kak Merlin: Lagi *on the way*. Karena sebenarnya dulu pernah kita sampaiin ke umum, kita umumin kalau misalnya ada yang mau sumbang buku-buku boleh, tapi kita sortir lagi sih biasanya, kayak gitu istilahnya. Tapi memang karena kemarin ini belum sempet ya, karena banyak pindahan, banyak yang belum *settle* lah semuanya gitu kan. Tapi ini salah satu program kita, daripada anak-anak pegang *gadget*, kita berharapnya tuh nanti anak-anak masuk itu tuh memang baca buku.

Penulis: Kemarin aku juga sempet ke Gramedia nyari buku untuk referensi...

Kak Merlin: Susah kan?

Penulis: Cuma nemu 1 kak.

Kak Merlin: Buku-buku Rohani Kristen itu jarang. Sedikit banget. Beneran.

Penulis: Sedikit banget dan mahal.

Kak Merlin: Bener. Apalagi yang bener-bener berkualitas ya. Aku aja cari waktu itu untuk anakku. Itu tuh waktu dia TK. Aku cari kan bener-bener yang memang gambarnya menarik. Tulisannya nggak bikin sepet mata. Kayak gitu-gitu. Aku tuh cuma nemu satu waktu itu. Dan

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

dia dalam bahasa Inggris. Serius. Karena anak-anak umur segitu kadang bukanya kan kasar, kita harus cari yang bahkan dari teksturnya itu tuh kita harus perhatikan.

Penulis: Kalau menurut pandangan anak-anak ROCKY kira-kira mereka bakal suka gak cerita bergambar?

Kak Merlin: *Basically*, setiap anak pasti seneng gambar karena ketika mereka pun ditunjukkan ya di slideshow gitu ya istilahnya, gambar-gambar itu kalau menarik mereka melihat, mereka memperhatikan. Tapi kalau tidak menarik, cuma dilihat sebentar, dia ditinggalkan, sudah membosankan. Tapi menurutku sebenarnya anak-anak sekarang memang harus dibiasakan untuk kembali dan diberikan media yang menarik untuk mereka membaca, karena beda sekali membaca sama lihat layar beda banget.

Penulis: Kira-kira mereka bakal lebih paham ilustrasi yang detail atau yang lebih simple gitu?

Kak Merlin: Hmm. Menurutku ya, tergantung umur mereka masing-masing sih. Tergantung, tapi yang pasti menarik. Harus menarik. Harus menarik karena dari sisi gambar, dari sisi... Sebenarnya kalau mau detail, asal... Karena agak susah ya. Istilahnya detail atau simple gitu ya. Istilahnya kalau terlalu simple, kalau nggak menarik sama aja. Mau terlalu detail, kalau nggak menarik sama aja. Orang kan kita sering lihat kayak itu loh, gambarnya pentol tau? Yang kartun. Yang cuma buletan, tapi ekspresif. Itu kan simple sebenarnya. Tapi *everyone like it*. Bagi anak-anak itu lucu, gitu.

Penulis: Kira-kira buku cerita bergambar kayak gimana yang dibutuhkan sam anak-

anak ROCKY?

Kak Merlin: *Full color*, mudah dibaca, jadi *eye catching*. Aku tuh, gak tau, aku cukup terkesan dengan komik bergambar ya. Itu dulu kan zamanku komik ya, komik-komik Jepang itu tuh menurutku bagus, kenapa? Ketika kita melihat kita tuh bisa merasakan alur ceritanya



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

kayak misalnya, lagi musim dingin, dia tuh bisa ada gambarnya, ekspresi kayak orang kedingin kita jadi ikut kedinginan, kepanasan, kepanasan, marah, marah gitu, itu sih menurutku. Jadi gambar itu ekspresif. Menurutku jadi ROCKY itu membutuhkan memang gambar yang seperti itu. Yang ekspresif ya kalau aku bilang ya.

Penulis: Ada nggak nilai atau pesan yang ingin disampaikan melalui buku cerita ini?

Kak Merlin: Banyak banget. Jadi aku berharapnya tuh bisa ada buku rohani anak-anak ya. Anak-anak yang... Mereka membaca itu sesuai dengan apa yang mereka bisa imajinasikan. Kadang ada beberapa cerita kalau mereka baca dengan usia-usia mereka kan mereka susah mengimajinasikan ya kira-kira maksudnya apa. Udah itu apa sih yang bisa mereka tangkep dari firmanNya itu untuk kehidupan mereka realnya sehari-hari. Itu yang pengen disampaikan dari buku itu sih.

Penulis: Kira-kira ada gak hal yang baiknya dihindari dalam perancangan ini?

Kak Merlin: Kalau menurutku yang perlu dihindari ya, perlu dihindari adalah hal yang tidak menarik. Itu harus hati-hati. Kurang ekspresif gambarnya, terlalu rumit tulisan ya, terutama ya tulisan itu harus dibikin simple, ukurannya pas, anak-anak itu mudah membaca. Karena kalau tulisannya terlalu menurutku rapet-rapet, kita aja orang dewasa terlalu rapet gitu ya, ngeliat gambar udah gak menarik, udah kan gitu loh. Itu sih, itu sih. Sama jangan sampai salah alur ya. Harus dapet *messagenya* apa, supaya mereka dipastiin dapet *messagenya* lah dari buku itu.

Penulis: Oke, itu aja kak, thank you kak.

Kak Merlin: Oke, you're welcome.

2. Kak Olivia Claresta (30 tahun)

Kak Oliv: Olivia Claresta.



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

Penulis: Umurnya berapa?

Kak Oliv: 30... Tahun ini 31 sih, jadi harusnya bilanganya berapa? 30 aja lah ya.

Penulis: Boleh cerita sedikit tentang kegiatan di ROCKY kayak gimana gak kak?

Kak Oliv: Aduh tadi Ce Merlin jawab apa ya? ROCKY itu ibadah sekolah minggunya gereja ROCK Pondok Indah. Isinya kegiatannya, ibadahnya itu... *praise and worship*, biasanya, kemudian firman, terus *activity*.

Penulis: Biasanya selama kegiatan pakai media pembelajaran yang kayak gimana kak?

Kak Oliv: Pakai media visual itu yang namanya apa ya, ce? Proyektor. Proyektor, terus... Iya, sama layar. Kalau di kelas kecil, nanti pas pisah kelas, kelas kecilnya pakai proyektor. Visualnya kalau di kelas besar pakai layar. Smart TV.

Penulis: Udah pernah pakai buku cerita bergambar belum kak, Selama pembelajaran di ROCKY?

Kak Oliv: Belum, belum pernah. Pernahnya... eh tapi bukan buku sih, *movie*. Buku itu dulu banget kayaknya pas di Bellagio, tapi dulunya dulu banget ya, udah kayak mungkin 3 tahun ke atas.

Penulis: Kira-kira gimana pandangan anak-anak ROCKY terhadap buku cerita bergambar?

Kak Oliv: Menurut saya atau ini?

Penulis: Menurut yang Kakak lihat selama ini.

Kak Oliv: Karena kita belum sejak pindah kesini, kayaknya belum pernah ada buku lagi ya, jadi kan belum pernah dicoba. Tapi kalau pendapat aku sih, sebenarnya mereka tertarik baca asalkan gambarnya menarik. Karena mereka rasa ingin tahunya kalau anak kecil kan masih ada, masih kepo gitu. Jadi kalau gambarnya itu menarik mereka mau baca.

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

Penulis: Menurut Kakak seberapa besar pengaruh ilustrasi dalam membantu anak-anak memahami?

Kak Oliv: Sangat besar dibandingkan kata-kata.

Penulis: Kira-kira mereka bakal lebih paham ilustrasi yang detail atau yang lebih simple?

Kak Oliv: Detail itu contohnya kayak gimana?

Penulis: Kayak gambar, kalau misal gambar orang, tapi yang bentuknya lebih realistis gitu.

Kak Oliv: Atau contohnya *compare* dengan ini gitu? **menunjuk ke mural di ruang*

*ROCKY**

Penulis: Atau yang kartun-kartun gitu, yang lebih simple.

Kak Oliv: Detail itu kayak manusia ya? atau orang? Oh, atau kartun atau manusia gitu ya.

Penulis: Contohnya gambarnya lebih banyak gitu, lebih beruntun gitu daripada yang satu sini, satu sini.

Kak Oliv: Hmm... untuk di buku, medianya buku? simpel sih harusnya.

Penulis: Kira-kira buku cerita bergambar kayak apa yang dibutuhin anak-anak ROCKY?

Kak Oliv: Buku cerita bergambar tentang kisah Alkitab kali ya, jadi supaya ketika mereka di ibadah itu, mereka diceritakan firman Tuhan, kemudian di buku cerita itu bisa membantu jadi media mereka buat mengulang kembali mungkin apa yang sudah mereka pelajari dari buku cerita itu, jadi waktu mereka baca “oh, iya ini waktu itu firman Tuhan bilang seperti ini” dan buku ceritanya itu menceritakan tentang kehidupan sehari-hari jadi mereka bisa *relat*nya disitu.

Penulis: Ada nilai atau pesan yang ingin disampaikan nggak melalui buku cerita ini?

Kak Oliv: Pesan, maksudnya nilai yang mau kita taruh di buku ini. Berarti tentunya

yang berkaitan dengan firman Tuhan.



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

Penulis: Ada hal yang harus dihindari nggak kira-kira untuk perancangan buku cerita ini?

Kak Oliv: Hal yang dihindari? Nggak ada sih, kayaknya... Paling umum nggak ada kata kasar aja kayaknya, lainnya kayaknya nggak ada sih. Enggak ada sih kayaknya, kan kalau misalnya yang *bad things* kan itu kalau tergantung ceritanya, kalau *bad things* itu kita mau kita ubah jadi *good things* kan kita memang harus ceritain *bad thingsnya*. Memukul dan lain-lain tuh maksudnya masih enggak apa-apa.

Penulis: Oke, udah segitu aja kak, *thank you*.

Kak Oliv: Oke, terima kasih.





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 2 Transkrip Testing

Transkrip Testing

Kepada : Sepuluh anak ROCKY Pondok Indah
Tanggal : Minggu, 27 Juni 2026
Lokasi : Ruangan ROCKY Pondok Indah (luring)

Dyandra & Michelle (7 tahun)

No.	Pertanyaan	Respon
1.	Apakah kalian tertarik untuk membaca dari pertama kali melihat buku ini?	Tertarik.
2.	Apakah gambar-gambarnya membantu kalian lebih memahami cerita?	Membantu.
3.	Apakah jalan ceritanya jelas?	Lumayan.
4.	Menurut kalian pesan apa yang disampaikan buku ini?	Tentang berbagi.
5.	Menurut kalian apakah teksnya terlalu banyak?	Sudah pas.
6.	Apa yang paling kalian suka dari buku ini?	Rambut karakternya, terutama warna rambut Michael.
7.	Apakah kalian tertarik untuk membaca buku ini lagi?	Sudah cukup.
Observasi		
8.	Fokus membaca	Sekitar 5-6 menit. Tidak membaca sampai halaman terakhir.
9.	Cara menangani buku	Menangani dengan pelan dan hati-hati.

Cinta (3 tahun), Sukacita (9 tahun), dan Ruth (7 tahun)

No.	Pertanyaan	Respon
1.	Apakah kalian tertarik untuk membaca dari pertama kali melihat buku ini?	Tertarik.
2.	Apakah gambar-gambarnya membantu kalian lebih memahami cerita?	Iya, membantu.
3.	Apakah jalan ceritanya jelas?	Lumayan.
4.	Menurut kalian pesan apa yang disampaikan buku ini?	Menghargai teman.
5.	Menurut kalian apakah teksnya terlalu banyak?	Tidak, sudah pas.



© 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.	Apa yang paling kalian suka dari buku ini?	Suka warnanya.
7.	Apakah kalian tertarik untuk membaca buku ini lagi?	Iya, tertarik.
Observasi		
8.	Fokus membaca	6-7 menit. Membaca sampai akhir.
9.	Cara menangani buku	Menangani dengan hati-hati tetapi beberapa kali mengganti halaman dengan cepat hingga ada sedikit lekukan pada kertas.

Josephine (9 tahun)

No.	Pertanyaan	Respon
1.	Apakah kalian tertarik untuk membaca dari pertama kali melihat buku ini?	Tertarik.
2.	Apakah gambar-gambarnya membantu kalian lebih memahami cerita?	Membantu.
3.	Apakah jalan ceritanya jelas?	Jelas.
4.	Menurut kalian pesan apa yang disampaikan buku ini?	Tidak boleh iseng dan harus memaafkan.
5.	Menurut kalian apakah teksnya terlalu banyak?	Tidak.
6.	Apa yang paling kalian suka dari buku ini?	Warnanya.
7.	Apakah kalian tertarik untuk membaca buku ini lagi?	Tertarik.
Observasi		
8.	Fokus membaca	5-6 menit. Membaca sampai akhir.
9.	Cara menangani buku	Menangani dengan pelan dan hati-hati.

Jaden (6 tahun) & Sadrakh (7 tahun)

No.	Pertanyaan	Respon
1.	Apakah kalian tertarik untuk membaca dari pertama kali melihat buku ini?	Tertarik.
2.	Apakah gambar-gambarnya membantu kalian lebih memahami cerita?	Membantu.
3.	Apakah jalan ceritanya jelas?	Jelas.
4.	Menurut kalian pesan apa yang disampaikan buku ini?	Jangan bertengkar, berbuat baik jika mau orang lain juga baik terhadap kita.
5.	Menurut kalian apakah teksnya terlalu banyak?	Tidak.
6.	Apa yang paling kalian suka dari buku ini?	Warnanya, terutama warna merah, hijau, dan biru.



© 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

7.	Apakah kalian tertarik untuk membaca buku ini lagi?	Tertarik.
Observasi		
8.	Fokus membaca	5-6 menit. Membaca sampai akhir.
9.	Cara menangani buku	Menangani dengan pelan dan hati-hati.

Jason (4 tahun)

No.	Pertanyaan	Respon
1.	Apakah kalian tertarik untuk membaca dari pertama kali melihat buku ini?	Tidak tahu.
2.	Apakah gambar-gambarnya membantu kalian lebih memahami cerita?	Membantu.
3.	Apakah jalan ceritanya jelas?	Jelas.
4.	Menurut kalian pesan apa yang disampaikan buku ini?	-
5.	Menurut kalian apakah teksnya terlalu banyak?	Terlalu banyak.
6.	Apa yang paling kalian suka dari buku ini?	Tidak tahu.
7.	Apakah kalian tertarik untuk membaca buku ini lagi?	Tidak.
Observasi		
8.	Fokus membaca	6-7 menit. Membaca sampai akhir, dibantu mamanya.
9.	Cara menangani buku	Menangani dengan pelan dan hati-hati.

Bryan (9 tahun)

No.	Pertanyaan	Respon
1.	Apakah kalian tertarik untuk membaca dari pertama kali melihat buku ini?	Tertarik.
2.	Apakah gambar-gambarnya membantu kalian lebih memahami cerita?	Membantu.
3.	Apakah jalan ceritanya jelas?	Jelas.
4.	Menurut kalian pesan apa yang disampaikan buku ini?	Tenang memaafkan.
5.	Menurut kalian apakah teksnya terlalu banyak?	Lumayan.
6.	Apa yang paling kalian suka dari buku ini?	Warnanya.
7.	Apakah kalian tertarik untuk membaca buku ini lagi?	Tertarik.
Observasi		



© 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

8.	Fokus membaca	5-6 menit. Membaca sampai akhir.
9.	Cara menangani buku	Menangani dengan hati-hati.

Tanggapan Pengurus

Kak Merlina & Kak Olivia

Ukuran teks sudah pas, jarak antar teks juga sudah pas, ilustrasinya sudah bagus dan ekspresif, hanya meminta agar pada produk akhirnya menggunakan kertas yang lebih tebal agar lebih terasa premium/eksklusif.





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LOGBOOK BIMBINGAN

Nama Bimbingan	Tanggal Bimbingan	Catatan Bimbingan	To-do Next
Bimbingan ke-1	Rabu, 4 Maret 2026	Dilakukan secara online melalui Gmeet	– Tambahkan sitasi – Ubah urutan penjelasan pada latar belakang – Tujuan disesuaikan dengan rumusan masalah – Ruang lingkup diuat poin-poin saja
Bimbingan ke-2	Rabu, 8 April 2026	Dilakukan secara online melalui Gmeet	– Competitor diganti dengan analisis media sejenis
Bimbingan ke-3	Selasa, 14 April 2026	Dilakukan secara online melalui Gmeet dan Whatsapp	– Di bagian strategi, bahan buku dibuat detail saja – Hapus poin yang double

Nama Bimbingan	Tanggal Bimbingan	Catatan Bimbingan	To-do Next
Bimbingan ke-1	Rabu, 6 Mei 2026	Offline	– Menambahkan analisis SWOT – Membuat mind map dan moodboard
Bimbingan ke-2	Jumat, 12 Juni 2026	Offline	– Membuat sketsa alternatif karakter, cover, dan storyboard
Bimbingan ke-3	Selasa, 16 Juni 2026	Online via Whatsapp	– Digitalisasi desain komprehensif karakter dan cover
Bimbingan ke-4	Jumat, 26 Juni 2026	Offline	– Revisi layout beberapa halaman buku – Menambahkan halaman judul dalam, copyright, dsb
Bimbingan ke-5	Kamis, 2 Juli 2026	Online via Whatsapp	– Revisi analisis SWOT

Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

			– Menambahkan matriks SWOT – Revisi teknis
--	--	--	--



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

Lampiran 4 Hasil Cek Turnitin



Similarity Report ID: oid:3618:144793525

PAPER NAME

DG8C_Kezia Meryan Marsaully Tilaar_Pe
rancangan Buku Cerita Bergambar untuk
ROCKY Pondok Indah sebagai Sarana Pe
mbelajaran Firman Tuhan.pdf

WORD COUNT

14019 Words

PAGE COUNT

79 Pages

SUBMISSION DATE

Jul 3, 2026 8:08 AM GMT+7

CHARACTER COUNT

90060 Characters

FILE SIZE

765.9KB

REPORT DATE

Jul 3, 2026 8:10 AM GMT+7

● 10% Overall Similarity

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

• 7% Internet database

• 5% Publications database

• Crossref database

• Crossref Posted Content database

• 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

• Bibliographic material

• Quoted material

Summary



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 5 Daftar Riwayat Hidup

KEZIA MERYAN MARSAULLY TILAAAR



About Me

Creative and detail-oriented Graphic Designer with a talent for turning ideas into engaging visuals. Skilled in various designing softwares and experienced in designing for both digital and print, I'm passionate about creating designs that communicate effectively and make an impact.

Experience

- Work as an illustrator in creating Project Base Learning merchandise.
(November 2022 - January 2023)
- Worked as an illustrator in creating Project Base Learning packaging label.
(March 2023 - August 2023)
- Worked as an illustrator in creating Project Base Learning box packaging.
(October 2023 - January 2024)
- Worked as creative team in creating the Project Base Learning brand profile book.
(April 2024 - August 2024)
- Worked as brand designer and illustrator in creating the Project Base Learning brand design.
(August 2024 - December 2024)

Education

SMAN 66 Jakarta <i>Mathematics and Natural Sciences</i>	2019 - 2022
Politeknik Negeri Jakarta <i>Bachelor Degree in Graphic Design</i>	2022 - present

Soft Skills

- Creativity
- Attention to detail
- Adaptability
- Teamwork
- Fluent in English

Hard Skills



Contact

✉ : tilaarkezia@gmail.com
☎ : 082110199696
📍 : Jl. Pangkalan Jati II, No.18F, Cinere, Depok