



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

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

**TUGAS AKHIR  
SPESIFIKASI PROYEK DESAIN**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR  
TUAN GUNUNG BERAMBUS MERAH  
UNTUK BUMI EDUKASI INDONESIA**



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

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Oleh:

**FAJRINISSA IREN SHALSABILLA**  
**5017020008**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK  
2021**



Hak Cipta :

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

LEMBAR PERSETUJUAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar Tuan Gunung  
Berambut Merah untuk BUMI Edukasi Indonesia  
Penulis : Fajrinissa Iren Shalsabilla  
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, 6 Agustus 2021

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds.  
NIP. 199005112019032019

Dosen Pembimbing II

Saeful Imam, M.T.  
NIP. 198607202010121004



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 TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TUAN GUNUNG BERAMPUT MERAH UNTUK BUMI EDUKASI INDONESIA

Oleh:

Fajrinissa Iren Shalsabilla  
5017020008

Disahkan:

Depok, 19 Agustus 2021

Penguji I

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

Penguji II

Drs. Ade Noor Riyadhi  
NIK. 520000000000000323

Ketua Jurusan  
Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wriwi Prastiwinarti, M.M.  
NIP. 196407191997022001



**Hak Cipta :**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

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

### PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TUAN GUNUNG BERAMBUS MERAH UNTUK BUMI EDUKASI INDONESIA

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, 4 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Fajrinissa Iren Shalsabilla

5017020008



Hak Cipta :

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

## ABSTRAK

Tinggal di negara yang rawan bencana gunung meletus membuat pengetahuan bencana dan mitigasinya penting untuk diberikan ke masyarakat Indonesia sejak usia dini. Pengetahuan yang anak dapatkan pada usia dini bisa bertahan hingga dewasa, sehingga bisa membentuk generasi yang siaga bencana. Menyadari hal ini, sebagai *platform* edukasi ilmu kebumihan dan bencana alam, BUMI Edukasi Indonesia ingin membuat media edukasi bencana gunung meletus untuk anak 5-9 tahun. Media yang dipilih adalah buku cerita bergambar yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan bencana gunung meletus dan mitigasinya ke anak 5-9 tahun. Pengetahuan disampaikan lewat cerita dongeng dan ilustrasi agar bisa dibahas dengan ringan, mendorong imajinasi, dan mudah dimengerti oleh anak. Agar buku yang dirancang sesuai dengan pesan dan tujuan yang ingin disampaikan, dikumpulkan landasan, data, dan fakta yang mendukung perancangan melalui metode pengumpulan data yaitu studi literatur, wawancara, observasi, dan survei. Metode riset desain yang digunakan adalah *design thinking*. Konsep visual yang dihasilkan adalah ceria, ekspresif, dan sesuai untuk anak 5-9 tahun. Konsep visual ini dikembangkan ke dalam beberapa kata kunci yang akan diterapkan ke dalam desain. Hasil yang diperoleh adalah penggunaan warna-warna cerah yang mirip dengan objek aslinya, layout yang asimetris, menyebar, dan banyak gambar, sudut dan bentuk yang melengkung, penggunaan tekstur krayon sehingga ilustrasi memberikan kesan familiar seperti gambar anak pada umumnya, penggunaan jenis font yang berkesan ramah dan mudah dibaca seperti *sans serif*, personifikasi, dan deformasi ilustrasi karakter. Dalam membuat buku cerita bergambar untuk anak, desain yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika, tapi juga harus komunikatif dan mudah dimengerti oleh anak. Jika desain dalam buku cerita bisa dipahami dan disukai oleh anak, proses penyampaian pengetahuan bencana gunung meletus dan mitigasinya akan berjalan optimal dan mendukung terbentuknya generasi yang siaga bencana gunung meletus.

Kata kunci: gunung meletus, pengetahuan bencana, buku cerita bergambar



Hak Cipta :

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

**ABSTRACT**

*Living in a country prone to volcanic eruptions makes disaster knowledge and mitigation important to impart to the Indonesian people from an early age. The knowledge children get at an early age can last into adulthood, so it will benefit in forming a disaster preparedness for a new generation. Realizing this, as an educational platform for earth science and natural disasters, BUMI Edukasi Indonesia wants to create an educational media for volcanic eruptions for children 5-9 years old. The media chosen is a picture story book that aims to provide knowledge of volcanic eruptions and its mitigation to children 5-9 years old. Knowledge is imparted through fairy tales and illustrations so that it can be discussed lightly, encourages imagination, and is easily understood by children. In order for the book to be designed in accordance with the message and purpose, the basis, data, and facts that support the design are collected through several data collection methods, namely literature studies, interviews, observations, and survey. The design research method used is design thinking. The visual concept is cheerful, expressive, and suitable for children 5-9 years. This visual concept is developed into several keywords that will be applied to the design. The results obtained are the use of bright colors that are similar to the original object, asymmetrical layout with spreading graphic elements and lots of pictures, rounded corners and shapes, the use of crayon textures so that the illustration gives a familiar impression like children's drawing in general, the use of friendly and easy to read fonts like sans serif, personification, and deformation of character illustrations. In making picture story books for children, the resulting designs not only have aesthetic value, but also must be communicative and easy to understand by children. If the design in the storybook can be understood and liked by children, the process of conveying knowledge of volcanic eruptions and its mitigation will run optimally and support the formation of a generation that is prepared for volcanic eruption disaster.*

*Keyword: volcanic eruption, disaster knowledge, picture story book*



## PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang karena berkat rahmat dan karunia-Nya Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Laporan ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Pembuatan laporan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak yang membuat laporan ini dapat diselesaikan. Maka dari itu, rasa hormat dan terima kasih disampaikan pada:

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini, M.Ds., Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds., Dosen Pembimbing I yang memberikan banyak bantuan untuk materi Laporan Tugas Akhir.
5. Saeful Imam, M.T., Dosen Pembimbing II yang memberikan banyak bantuan untuk teknis Laporan Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen Program Studi Desain Grafis yang pernah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama ini.
7. Ibu Salmah dan Bapak Iwan Ridwan, kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung secara moril dan materiil.
8. Kak Dhara, Kak Dewi, dan Kak Icha, pendiri BUMI Edukasi Indonesia.
9. Anggun, Angelita, Nurul, Dinda, Mae, Bella, dan teman-teman DG 8C yang selalu menguatkan dan membantu dalam pengerjaan Laporan Tugas Akhir.
10. Kak Eki, Ica, dan Kak Ical, saudara yang selalu mendukung dan mendoakan.
11. Fikri Abyan Maulana, partner yang telah mendukung dan membantu selama mengerjakan Laporan Tugas Akhir.
12. Alviah, Isma, dan Nopia yang setia menemani dan berbagi cerita.

### 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

### 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

Laporan ini sudah dikerjakan dengan sebaik-baiknya, namun tentunya masih banyak kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik dan saran akan diterima dengan senang hati. Terima kasih.

Jakarta, Agustus 2021

Fajrinissa Iren Shalsabilla





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

<b>LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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 .....	6
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN</b>	
2.1 Media Edukasi .....	7
2.1.1 Manfaat Media Edukasi untuk Anak.....	7
2.1.2 Kriteria Media Edukasi.....	8
2.1.3 Jenis Media Edukasi .....	8
2.2 Buku Edukasi Anak.....	9
2.3 Buku Cerita Bergambar .....	16
2.3.1 Manfaat Buku Cerita Bergambar.....	16
2.3.2 Buku Cerita Interaktif.....	17
2.4 Ilustrasi .....	18
2.4.1 Ilustrasi Buku Anak.....	18
2.5 Layout.....	20
2.5.1 Prinsip Layout .....	20
2.5.2 Karakteristik Layout Buku Anak.....	21
2.6 Tipografi .....	22
2.6.1 Prinsip Tipografi.....	22
2.6.2 Karakteristik Tipografi untuk Anak .....	24
2.7 Warna.....	25
2.7.1 Harmoni Warna .....	26
2.7.2 Warna Kesukaan Anak 5-9 Tahun .....	27
2.7.3 Efek Warna pada Anak.....	27
2.7.4 Penggunaan Warna pada Buku Anak .....	28
2.8 Metode Riset Desain.....	29



Hak Cipta :

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

2.8.1 Design Thinking .....	29
-----------------------------	----

**BAB III METODE PERANCANGAN**

3.1 Metode Riset Desain .....	32
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	33
3.2.1 Sumber Data .....	33
3.2.2 Sifat Data .....	34
3.2.3 Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.3 Data dan Analisis .....	36
3.3.1 Profil Klien .....	36
3.3.2 Product Knowledge .....	37
3.3.3 Media Sejenis .....	38
3.3.4 Consumer Insight .....	42
3.3.5 Positioning .....	43
3.3.6 Observasi .....	44
3.3.7 Wawancara dengan Ilustrator Anak .....	46
3.3.8 Wawancara dengan Anak 5-9 Tahun .....	47
3.3.9 Wawancara dengan Psikolog Pendidikan .....	48
3.3.10 Hasil Analisis Data .....	49
3.3.11 Analisis SWOT .....	50
3.4 Arahkan Kreatif .....	54

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Konsep Visual .....	57
4.1.1 Mind Map .....	57
4.1.2 Mood Board .....	60
4.2 Proses Desain .....	63
4.2.1 Sketsa Kasar .....	63
4.2.2 Digitalisasi .....	73
4.2.3 <i>Dummy</i> dan Tes Cetak .....	78
4.2.4 <i>Testing</i> dan Evaluasi .....	81
4.2.5 Desain Akhir .....	82
4.3 Media Pendukung .....	86
4.4. Pertimbangan Produksi .....	88

**BAB V PENUTUP**

5.1 Simpulan .....	90
5.2 Saran .....	91

**DAFTAR REFERENSI  
LAMPIRAN**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku Cerita Bergambar Whatever Happened to My Sister .....	9
Gambar 2.2 Fitur Lift the Flap pada Participation Book .....	10
Gambar 2.3 Concept Book My First Book of Shapes.....	11
Gambar 2.4 Predictable Book dengan Pengulangan Kata .....	11
Gambar 2.5 Buku Tanpa Kata The Red .....	12
Gambar 2.6 Buku Cerita Rakyat Malin Kundang.....	12
Gambar 2.7 Buku Puisi Berilustrasi Read-Aloud Rhymes for the Very Young... 13	
Gambar 2.8 Buku Sajak Anak Itsy Bitsy Spider.....	13
Gambar 2.9 Buku Alfabet Bercerita Bertema Hewan.....	14
Gambar 2.10 Buku Berhitung .....	14
Gambar 2.11 Buku Cerita Berima Jamerry.....	15
Gambar 2.12 Buku Informasional Dinosaur Bones .....	15
Gambar 2.13 Ilustrasi Karakter Anak .....	19
Gambar 2.14 Ilustrasi Buku Anak Ups Licin.....	19
Gambar 2.15 Perbedaan Tingkat Legibility Huruf .....	23
Gambar 2.16 Perbedaan Tingkat Readability Huruf .....	23
Gambar 2.17 Perbedaan Tingkat Visibility Huruf.....	24
Gambar 2.18 Jenis Font Chalkboard.....	25
Gambar 2.19 Jenis Huruf Handwriting yang Dimodifikasi .....	25
Gambar 2.20 Lingkaran Warna.....	26
Gambar 2.21 Harmoni Warna .....	27
Gambar 2.22 Tahap Design Thinking.....	31
Gambar 3.1 Logo BUMI Edukasi Indonesia.....	36
Gambar 3.2 Buku Aku Tahu Gunung Meletus .....	38
Gambar 3.3 Buku Ring of Fire.....	39
Gambar 3.4 Jangan Panik! Anak Siaga dan Tanggap Bencana .....	39
Gambar 3.5 Buku Seri Aku Ingin Tahu Gunung Berapi.....	40
Gambar 3.6 Buku Ensiklopedia Cilik Gunung Berapi.....	40
Gambar 3.7 Buku Survival 5: Selamat dari Gunung Berapi.....	41
Gambar 3.8 Buku Diriku dan Alam Sekitar.....	41
Gambar 4.1 Mind Map.....	58
Gambar 4.2 Mood Board Layout .....	60
Gambar 4.3 Mood Board Karakter.....	61
Gambar 4.4 Mood Board Suasana .....	62
Gambar 4.5 Sketsa Ben dan Sam Alternatif 1.....	64
Gambar 4.6 Sketsa Gupi, Asa, dan Maggie Alternatif 1.....	64
Gambar 4.7 Sketsa Keluarga Andi Alternatif 1 .....	65
Gambar 4.8 Sketsa Ben dan Sam Alternatif 2.....	65
Gambar 4.9 Sketsa Gupi, Asa, dan Maggie Alternatif 2.....	66
Gambar 4.10 Sketsa Keluarga Andi Alternatif 2 .....	66
Gambar 4.11 Sketsa Ben dan Sam Alternatif 3.....	67

### Hak Cipta :

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



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

Gambar 4.12 Sketsa Gupi, Asa, dan Maggie Alternatif 3.....	67
Gambar 4.13 Sketsa Keluarga Andi Alternatif 3 .....	68
Gambar 4.14 Sketsa Cover Alternatif 1 .....	68
Gambar 4.15 Sketsa Cover Alternatif 2 .....	69
Gambar 4.16 Sketsa Cover Alternatif 3 .....	69
Gambar 4.17 Sketsa Layout Alternatif 1 .....	70
Gambar 4.18 Sketsa Layout Alternatif 2 .....	70
Gambar 4.19 Sketsa Layout Alternatif 3 .....	71
Gambar 4.20 Storyboard .....	73
Gambar 4.21 Digitalisasi Cover .....	73
Gambar 4.22 Digitalisasi Cerita Bagian 1 .....	74
Gambar 4.23 Digitalisasi Cerita Bagian 2 .....	74
Gambar 4.24 Layout Final .....	75
Gambar 4.25 Layout Final .....	76
Gambar 4.26 Layout Final .....	77
Gambar 4.27 Dummy Kertas Fitur Interaktif.....	78
Gambar 4.28 Hasil Cetak Halaman dan Fitur Interaktif .....	78
Gambar 4.29 Hasil Cetak Halaman dan Fitur Interaktif .....	79
Gambar 4.30 Sebelum dan Sesudah Perbaikan Layout .....	79
Gambar 4.31 Dummy Buku .....	80
Gambar 4.32 Desain Akhir Cover.....	82
Gambar 4.33 Desain Akhir Halaman Non-Interaktif.....	83
Gambar 4.34 Desain Akhir Halaman Interaktif 4-5 .....	84
Gambar 4.35 Desain Akhir Halaman Interaktif 12-13 .....	84
Gambar 4.36 Desain Akhir Halaman Interaktif 22-23 .....	85
Gambar 4.37 Desain Akhir Halaman Interaktif 24-25 .....	85
Gambar 4.38 Desain Akhir Halaman Interaktif 30-31 .....	86
Gambar 4.39 Flash Card dan Box.....	87
Gambar 4.40 Puzzle .....	88



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 Efek Warna pada Anak .....	28
Tabel 3.1 Hasil Observasi Buku Cerita Bergambar .....	45
Tabel 3.2 Matriks SWOT .....	51
Tabel 4.1 Kata Kunci Visual .....	58
Tabel 4.2 Evaluasi Buku oleh Target User .....	81





**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 Daftar Referensi
- Lampiran 2 Lembar Bimbingan
- Lampiran 3 Transkrip Wawancara
- Lampiran 4 Hasil Data Kuesioner
- 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang dilalui tiga lempeng tektonik. Pergerakan antar lempeng tektonik ini membentuk rangkaian gunung api di seluruh Indonesia (Suryaningsih dan Fatmawati, 2017). Indonesia memiliki 16% dari keseluruhan gunung api di dunia yang 130 gunung api di dalamnya berstatus aktif, banyaknya gunung api ini menyebabkan Indonesia menjadi negara yang rawan bencana gunung meletus (Nugroho, 2018). Data dari Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) pada Maret 2020 menyebutkan dalam kurun 2011-2019 terdapat 102 kejadian gunung meletus di Indonesia (<https://databoks.katadata.co.id/>).

Bencana gunung meletus bisa menimbulkan kerugian harta benda, kerusakan lingkungan, gangguan psikologis, bahkan korban jiwa (Damayanti et al., 2017). BNPB pada 2017 mengumumkan akibat letusan Gunung Agung pada 2017 lalu, 96.086 jiwa harus mengungsi (<https://databoks.katadata.co.id/>). Letusan Gunung Kelud pada 2014 mengakibatkan 12.304 bangunan hancur sehingga memerlukan anggaran perbaikan sebesar Rp55 Miliar (Damayanti et al., 2017). Selain itu, pada 18 November 2010 lalu, saat terjadi letusan Gunung Merapi, BNPB menghimpun data korban jiwa sebanyak 275 orang (<https://news.detik.com/>). Hal ini membuktikan gunung meletus adalah bencana alam yang berdampak besar karena mengancam jiwa dan bisa berakibat fatal.

Dampak bencana ini bisa dikurangi dengan memberikan pengetahuan tentang gunung meletus ke masyarakat. Menurut Suryaningsih dan Fatmawati (2017), banyaknya korban bencana gunung meletus merupakan akibat dari kurangnya pengetahuan masyarakat tentang bencana alam. Doni Monardo (dalam Wibowo, 2019), Kepala BNPB mengatakan bahwa masyarakat perlu siap siaga mempelajari ancaman bencana alam di daerahnya dan apa yang harus dilakukan saat bencana itu terjadi, sehingga bisa mengurangi korban jiwa (<https://bnpb.go.id/>).



## © 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

Menyadari pentingnya pengetahuan gunung meletus dan mitigasinya untuk masyarakat, sebagai platform yang bergerak di bidang edukasi ilmu kebumihan dan bencana alam, BUMI Edukasi Indonesia ingin menyebarkan pengetahuan tersebut pada masyarakat sejak usia dini. Usia dini merupakan fondasi dalam perkembangan anak, karena segala hal yang anak terima pada usia ini berpengaruh besar pada tumbuh kembang anak di masa depan (Ariyanti, 2016). Pada usia ini otak anak menyerap informasi dengan cepat, sehingga memberikan informasi positif yang merangsang kecerdasan bisa bermanfaat bagi perkembangan anak (Uce, 2017). Pengetahuan tentang gunung meletus untuk usia dini adalah informasi bermanfaat yang berguna untuk tumbuh kembang anak di masa depan.

Memberikan pengetahuan bencana alam dan mitigasi sejak usia dini juga merupakan langkah tepat dalam membangun masyarakat siap siaga bencana. Apabila anak dilatih sadar bencana sejak dini, anak akan terbentuk *self-awareness* yang membuat ia tidak panik saat terjadi bencana dan paham cara mengurangi risiko bencana (Ningtyas dan Risina, 2018). Menteri Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan Muhadjir Effendy (dalam Wibowo, 2019) juga berpendapat bahwa pendidikan kebencanaan sejak dini sangat dibutuhkan masyarakat agar siap jika terjadi bencana (<https://bnpb.go.id/>). Oleh karena itu, pengetahuan gunung meletus dan mitigasinya sesuai diberikan pada anak, karena selain bisa memberikan pengetahuan bermanfaat untuk anak di usia dini, juga turut menciptakan generasi yang siaga bencana.

Untuk mendukung siap siaga bencana sejak dini, BUMI Edukasi Indonesia ingin membuat media edukasi yang menarik anak-anak untuk belajar tentang gunung meletus dan mitigasinya. Media edukasi bisa meningkatkan perhatian, imajinasi, semangat belajar, dan konsentrasi anak dengan merangsang perasaan, pikiran, dan keterampilan, sehingga mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018). Media edukasi anak ada beragam, salah satunya buku cerita bergambar.

BUMI Edukasi Indonesia ingin membuat buku cerita bergambar tentang gunung meletus dan mitigasinya. Buku tersebut berjudul “Tuan Gunung Berambut Merah”, yang bertujuan untuk menambah pengetahuan anak 5-9 tahun tentang gunung meletus dan mitigasinya lewat cerita dongeng dan gambar yang 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

Piaget (dalam Holis, 2016) menyatakan bahwa sejak usia 2-7 tahun, anak mulai bernalar dan berkonsep dengan stabil, lalu pada usia 7-11 tahun anak sudah bisa berpikir logis dan memahami peristiwa atau objek yang bersifat konkret. Maka, buku cerita bergambar sesuai untuk dijadikan media edukasi anak 5-9 tahun, karena anak bisa memahami pengetahuan dari objek konkret yang ditangkap indranya, seperti buku cerita bergambar yang bisa ditangkap oleh indra penglihatan anak.

Buku cerita bergambar adalah media edukasi yang tepat untuk anak. Gambar pada buku cerita mampu meningkatkan konsentrasi belajar karena merangsang ketelitian, ketertiban, dan menumbuhkan perhatian anak (Khotimah et al., 2020). Buku cerita bergambar juga bisa membantu anak memahami isi materi (Afnida dan Fitriani, 2016). Dengan demikian, buku cerita bergambar memiliki banyak manfaat dalam memberikan pengetahuan pada anak, sehingga sesuai untuk dijadikan media edukasi.

Cerita dongeng dan gambar merupakan elemen penting dalam buku cerita bergambar. Bercerita adalah metode pembelajaran yang digemari anak, karena anak tidak merasa digurui dengan kata-kata menakutkan, mendorong imajinasi anak untuk berpikir, dan menciptakan sebuah kesan yang bisa terekam dalam ingatan (Aditya Dharma, 2019). Cerita dongeng yang dibacakan langsung oleh orang tua dapat menghibur anak, metode belajar lewat bercerita pun efektif dalam mengembangkan kecerdasan dan meningkatkan minat membaca (Khoiruddin et al., 2016). Selain itu, media gambar yang ada dalam buku cerita dapat menumbuhkan perhatian sehingga konsentrasi anak meningkat (Khotimah et al., 2020). Dengan demikian, selain digemari oleh anak, cerita dongeng dan gambar juga efektif menambah pengetahuan anak dan membantu anak memahami materi.

Di dalam buku cerita bergambar akan ada fitur interaktif *lift the flap* dan *pull the tab*. Pemberian interaksi tersebut pada buku cerita bisa melatih motorik dan kognitif anak dalam proses pemberian informasi, merangsang daya imajinasi anak lebih tinggi, dan menambah daya tarik buku di mata anak (Febrylian dan Setyadi, 2017; Ivanandewi et al., 2019). Adanya interaksi antara anak dengan buku bisa membuat proses edukasi menyenangkan, tidak membosankan, dan memudahkan penyerapan informasi (Bintang et al., 2017). Oleh karena itu, fitur interaktif sesuai



## © 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

bila diterapkan pada buku cerita bergambar karena mampu menambah daya tarik, melatih motorik, dan mendorong anak memahami cerita.

Pemilihan buku cerita bergambar sebagai media untuk menyampaikan pengetahuan tentang gunung meletus dan mitigasinya pada anak didukung oleh penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian dari Solfiah et al. (2020), buku cerita bergambar bisa menarik minat anak untuk belajar tentang manajemen bencana dan tindakan mitigasinya. Selanjutnya, penelitian tersebut menunjukkan bahwa buku cerita bergambar mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang bencana alam. Oleh karena itu, buku cerita bergambar adalah media yang sesuai untuk memberikan pengetahuan tentang gunung meletus dan mitigasinya pada anak.

Agar proses memberikan pengetahuan tentang gunung meletus dan mitigasinya bisa berlangsung optimal, buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah” akan dirancang dengan menarik untuk anak usia 5-9 tahun. Melalui buku cerita bergambar ini, orang tua atau pendidik bisa menambah pengetahuan anak usia dini dan membantu anak memahami proses terjadinya gunung meletus dan mitigasinya sejak dini, sehingga pengetahuan tersebut bisa bertahan hingga dewasa dan menciptakan generasi yang siaga bencana.

### 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita bergambar tentang gunung meletus dan mitigasinya yang berjudul “Tuan Gunung Berambut Merah” untuk anak 5-9 tahun?

### 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Pembahasan Tugas Akhir ini akan berfokus pada lingkup berikut:

1. Proses perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah” untuk BUMI Edukasi Indonesia.
2. Penggunaan teori desain grafis dan penerapan elemen desain grafis dalam perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah” untuk BUMI Edukasi 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

3. Penerapan desain media turunan sebagai media pendukung buku cerita bergambar.

**1.4 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah” untuk BUMI Edukasi Indonesia.
2. Menjabarkan teori dan elemen desain grafis yang mendukung perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah” untuk BUMI Edukasi Indonesia.
3. Menjelaskan penerapan desain media turunan sebagai media pendukung buku cerita bergambar.

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis  
Diharapkan hasil penelitian perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah” untuk BUMI Edukasi Indonesia ini dapat menjadi acuan perancangan buku cerita sejenis.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi klien  
Klien dapat menyampaikan edukasi tentang gunung meletus dan mitigasinya untuk anak berusia 5-9 tahun dengan menarik dan efektif lewat buku cerita bergambar yang telah didesain.
  - b. Bagi *target user*  
Orang tua/pembimbing anak dapat memberi edukasi tentang gunung meletus dan mitigasinya melalui media edukasi yang menarik bagi anak.
  - c. Bagi *target audience*  
Anak dapat tertarik untuk mempelajari gunung meletus dan mitigasinya sehingga edukasi berjalan secara efektif lewat buku cerita yang didesain.



**Hak Cipta :**

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

## 1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini dibagi menjadi lima bagian yang disusun dengan sistematis agar materi tersampaikan dengan baik. Adapun sistematika penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan masalah yang melatarbelakangi alasan BUMI Edukasi Indonesia membutuhkan perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah”. Di dalam bab ini ada latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan Tugas Akhir.

### BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan teori-teori desain grafis yang mendukung perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah”. Teori bersumber dari buku dan artikel ilmiah yang berkaitan dengan perancangan buku cerita bergambar.

### BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan metode-metode penelitian yang terdiri dari pengumpulan data, riset desain, data dan fakta, analisis data dan fakta, serta arahan kreatif yang mendukung perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah”.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab ini membahas karya desain yang telah dibuat, dimulai dari konsep visual, proses pengerjaan karya desain yang terdiri dari alternatif desain dan desain terpilih, penerapan desain ke media pendukung, serta pertimbangan produksi karya desain.

### BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil analisis dan pembahasan.



Hak Cipta :

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

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan keseluruhan proses perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah”, berikut ini adalah simpulan yang didapatkan:

1. Proses perancangan buku cerita bergambar ini diawali dengan mengumpulkan landasan perancangan, data, dan fakta. Dalam membuat buku cerita bergambar yang ditargetkan untuk anak, data yang dikumpulkan tidak hanya melalui pada klien, *target user*, dan *target audience*. Perlu adanya pemahaman tentang psikologi anak dan masukan dari para ahli yang pernah merancang buku cerita bergambar sebelumnya, agar desain yang dihasilkan bisa dimengerti dan disukai oleh anak. Jika data sudah dikumpulkan, dibuat arahan kreatif, konsep visual, dan lanjut ke proses desain dengan membuat sketsa kasar, *storyboard*, digitalisasi, hingga menghasilkan desain akhir.
2. Teori yang mendukung perancangan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah” adalah hasil penelitian dari Solfiah et al., (2020), bahwa buku cerita bergambar bisa menarik anak belajar manajemen bencana dan mitigasinya, dan mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang bencana alam. Agar buku bisa menarik anak untuk membaca tentang pengetahuan bencana, elemen desain grafis yang digunakan pada buku ini disesuaikan agar menarik di mata anak, yaitu garis dan bentuk yang melengkung agar memberi kesan dinamis, pemberian tekstur krayon agar mirip seperti gambar yang dibuat anak-anak, ruang dan ukuran untuk gambar lebih besar daripada untuk tulisan, serta warna-warni yang sesuai dengan objek aslinya.
3. Media turunan yang mendukung perancangan buku cerita “Tuan Gunung Berambut Merah” adalah *flash card* dan *puzzle*. *Flash card* berfungsi sebagai permainan edukatif dengan konsep menyatukan gambar dengan deskripsi. Apabila anak memahami cerita dengan baik, anak dapat mencocokkan

deskripsi dari setiap kartu sesuai dengan gambarnya. Selain itu, juga dibuat *puzzle*. *Puzzle* dibuat untuk melatih motorik dan memori anak.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian yang telah dijabarkan, berikut adalah saran untuk perancangan buku cerita bergambar serupa:

1. Perbanyak sumber dalam penggalian landasan teori, data, dan fakta. Tidak hanya melalui klien dan *target user/audience*, gali juga data melalui observasi dan wawancara dengan para ahli di bidangnya. Melakukan observasi dengan membandingkan gaya desain buku cerita bergambar di pasaran dan wawancara dengan psikolog pendidikan serta ilustrator anak dapat membantu memberikan masukan dan arahan dalam perancangan.
2. Gunakan sudut pandang anak dalam membuat desain. Apa yang menurut orang dewasa indah, belum tentu indah dan mudah dipahami anak-anak. Dengan membuat desain yang disukai dan mudah dipahami anak, proses penyampaian cerita akan efektif dan desain pun menjadi komunikatif.
3. Perbanyak media turunan yang interaktif, edukatif, dan memanfaatkan teknologi. Membuat media yang interaktif membuat suasana membaca lebih menyenangkan, karena proses penyampaian informasi tidak hanya melalui visual, tetapi juga motorik. Karena di masa kini teknologi sudah berkembang dan anak-anak sudah terbiasa memegang *gadget*, membuat buku cerita dengan media turunan *augmented reality* akan menarik dan memberi kesan kejutan yang lebih menyenangkan bagi anak.

### Hak Cipta :

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





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

- Aditya Dharma, I. Md. (2019). Pengembangan Buku Cerita Anak Bergambar dengan Inseri Budaya Lokal Bali terhadap Minat Baca dan Sikap Siswa Kelas V SD Kurikulum 2013. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(1).
- Afnida, M., dan Fitriani, D. (2016). Penggunaan Buku Cerita Bergambar dalam Pengembangan Bahasa Anak pada TK A di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(3) 52-59.
- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., dan Hakim, L. (2020). Penerapan Genetic Neural Network dalam Pemilihan Color Palette untuk Desain Skema Warna. *CogITo Smart Journal*, 6, 14.
- Andini, Ayu. (2020). Minimnya Mitigasi Bencana Alam di Indonesia. *Lokadata*. 13 Maret 2021. <https://lokadata.id/artikel/minimnya-mitigasi-bencana-alam-di-indonesia>
- Anggarini, A., dan Bangun, D. A. N. (2020). Alternatif Model Penyusunan Mood Board sebagai Metode Berpikir Kreatif dalam Pengembangan Konsep Visual. *Journal Printing and Packaging Technology*, 7.
- Angraini, R. (2017). Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of Moral and Civic Education*, 11.
- Anindita, M., dan Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 14.
- Anjani, I. R. (2019). Perancangan Buku Ilustrasi Edukasi Panduan Memelihara Kucing untuk Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 01, 8.
- Bintang, I. S., Waluyanto, H. D., dan Wahyudi, A. T. (2017). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Landak Mini sebagai Alternatif Hewan Peliharaan bagi Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(11), 9.
- Books-for-children.com (2012). Should I Get Hardcover or Paperback Children's



Hak Cipta :

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

Books? *Books for Children*. 3 Agustus 2021. <https://www.books-for-children.com/articles/should-i-get-hardcover-or-paperback-childrens-book/>

Dam, R. F., dan Siang, T. Y. (2020). Design Thinking: Get Started with Prototyping. *Interaction Design Foundation*. 25 April 2021. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>.

Dam, R., dan Siang, T. (2018). What is Design Thinking and Why Is It So Popular? *Interaction Design Foundation*, 6.

Damayanti, Didit, Wahyu R.G, Pria, Muhanni'ah, Muhanni'ah. Hubungan Pengetahuan tentang Manajemen Bencana dengan Prevention Masyarakat dalam Menghadapi Bencana Gunung Meletus pada Kepala Keluarga di RT 06/RW 01 Dusun Puncu Desa Puncu Kecamatan Puncu-Kediri. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, [S.l.], v. 5, n. 2, p. 01 – 08

Databoks.katadata.co.id (2017). Pengungsi Letusan Gunung Agung Mencapai 96 Ribu Jiwa. *Databoks*. 28 April 2021. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2017/09/28/pengungsi-letusan-gunung-agung-mencapai-96-ribu-jiwa>

Delita, F., Yetti, E., dan Sidauruk, T. (2017). Analisis Swot untuk Strategi Pengembangan Obyek Wisata Pemandian Mual Mata Kecamatan Pematang Bandar Kabupaten Simalungun. *Jurnal Geografi*, 9(1).

Detik.com. (2010). BNPB: Jumlah Korban Tewas Merapi 275 Orang. *Detiknews*. 28 April 2021. <https://news.detik.com/berita/d-1496723/bnpb-jumlah-korban-tewas-merapi-275-orang>

Dosenpendidikan.com. (2021). Tipografi Adalah. *Dosen Pendidikan*. 23 April 2021. <https://www.dosenpendidikan.co.id/tipografi-adalah/>

Febrylian, A. D., dan Setyadi, D. I. (2017). Perancangan Buku Digital Interaktif sebagai Upaya Edukasi Jajanan Aman untuk Anak Sekolah Dasar Usia 7-9 Tahun. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6(2), F95–F100.

Halim, D., dan Munthe, A. P. (2019). Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 203–216.



Hak Cipta :

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

Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 15.

Indrayana, M. L., Aryanto, H., dan Christianna, A. (2018). Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter pada Generasi Alfa. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 10.

Isnandar, A. R., dan Wantoro, W. (2016). Analisis Tipografi pada Logotype Band Forgotten. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 2(02), 121–136.

Ivanandewi, S. A., Utami, B. S., dan Pratiwi, P. (2019). Edukasi Jajan Sehat pada Anak Usia 6-9 Tahun di Salatiga lewat Buku Interaktif. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 77–84.

Janitra, F. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual*, 1, 10.

Karo-Karo, I. R., dan Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).

Khadijah, K. (2015). *Media Pembelajaran AUD*. Medan: Perdana Publishing.

Khodakhah Jeddi, L. (2016). The Analysis of Effect of Colour Psychology on Environmental Graphic in Children Ward at Medical Centres. *Psychology and Behavioral Sciences*, 5(2), 51.

Khoiruddin, A., Taulabi, I., dan Imron, A. (2016). Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini di Taman Baca Masyarakat. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*. 1(2), 29.

Khotimah, S. H., Sunaryati, T., dan Suhartini, S. (2020). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676.

Koch, J., Lucero, A., Hegemann, L., dan Oulasvirta, A. (2019). May AI?: Design Ideation with Cooperative Contextual Bandits. *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–12.



Hak Cipta :

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

- Kristanto, T., Muliawati, E. C., Arief, R., dan Hidayat, S. (2017, November). *Strategi Peningkatan Omset UKM Percetakan dengan Pendekatan Analisis SWOT*. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia (SESINDO).
- Kusniyati, H., dan Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1).
- Kusumawati, Y. A., dan Abednego, V. A. (2019). Heritage of East Java: Designing Children Illustration Book for Tourism Awareness. *Proceeding: International Conference on Art, Design, Education, and Cultural Studies (ICADECS) 2019*, 3.
- Li, Y.-F., Wang, X.-Y., dan Feng, H.-L. (2018). The Application of Mind Map in ESP Teaching and Learning. *Proceedings of the 4th Annual International Conference on Management, Economics and Social Development (ICMESD 2018)*. 4th Annual International Conference on Management, Economics and Social Development (ICMESD 2018), Xi'an, China.
- Maharsi, Indiria. (2020). *Ilustrasi*. DI Yogyakarta: Badan Penerbit ISI
- Milewska, E. (2017). The Design Thinking Method and Its Stages. *Baza Danych o Zawartości Polskich Czasopism Technicznych*, 6(6), 9.
- Muchlis, M., Christian, A., & Sari, M. P. (2019). Kuesioner Online Sebagai Media Feedback Terhadap Pelayanan Akademik pada STMIK Prabumulih. *Jurnal Eksplora Informatika*, 8(2), 149-157.
- Mikle, Toby. (2019). Fonts for Children's Book. *Online Children's Book Illustrator Toby Mikle*. 30 Juli 2021. <https://mybookillustrator.com/choosing-fonts-for-childrens-books/>
- Dosenpendidikan.com. (2021). Tipografi Adalah. *Dosen Pendidikan*. 23 April 2021. <https://www.dosenpendidikan.co.id/tipografi-adalah/>
- Ningtyas, D. P., dan Risina, D. F. (2018). Peningkatan Self Awareness Anak Usia Dini Melalui Media Video Mitigasi Bencana Gunung Meletus. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 113–124.



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

Nomleni, F., & Manu, T. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.

Nugroho, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Mitigasi Bencana Gunung Meletus di Sekolah Dasar Lereng Gunung Slamet. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 131-137.

Nurhayati, Nurhayati (2018) Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 14.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.

Nurullazi, Z. (2020). Analisis Visual pada Buku Ilustrasi mengenai Keragaman Permainan Tradisional Anak Indonesia. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*, 13.

Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika: Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2).

Prayudi, D., dan Yulistria, R. (2020). Penggunaan Matriks SWOT dan Metode QSPM pada Strategi Pemasaran Jasa Wedding Organizer: Studi Kasus pada UMKM Gosimplifywedding Sukabumi. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 9(2).

Purba, R. (2016). Tipografi Kreasi Motif Gorga Batak. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 1(2), 12.

Puspitorini, P., dan Sulistyawati, Y. (2020). Sosialisasi dan Simulasi Tanggap Bencana Gunung Meletus dan Banjir Desa Sumberagung Kecamatan Gandusari. *Abdimas Universal: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 44-48.

Putri, W. M. L., dan Suparti, S. (2020). Pengaruh Edukasi Game Puzzle Kebencanaan Terhadap Pengetahuan Mitigasi Bencana Gunung Meletus di SD Negeri Karangsalam. *JRST (Jurnal Riset Sains dan Teknologi)*, 4(2), 69.



Hak Cipta :

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

Rahmawati, A. (2018). Penerapan SQ3R Berbantuan Reka Cerita Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca dan Hasil Belajar Siswa. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(2), 126.

Rahmawati, C. (2018). Perancangan Flap Book sebagai Sarana Pengenalan Permainan Tradisional Indonesia untuk Anak Usia 7-10 Tahun. *Jurnal Seni Rupa*, 06, 7.

Ratnasari, E. M., dan Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.

Rustan, S. (2019). *Buku Warna*. Jakarta: PT Lintas Kreasi Imaji.

Shabiriani, U. N. (2016). Penciptaan Buku Pop-Up Cerita Panji Semirang Kediri dengan Menggunakan Ilustrasi Kartun sebagai Upaya Pengenalan Warisan Budaya Lokal. *Jurnal Art Nouveau*, 166.

Siqid, U., dan Miftachul C., H. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya.

Solfiah, Y., Risma, D., Hukmi, H., dan Kurnia, R. (2020). Pengaruh Buku Cerita Bergambar terhadap Pengetahuan Manajemen Bencana Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).

Sulianto, Feri. (2015). *Teknik Meracik Warna dan Koreksi Pixel*. Yogyakarta: CV ANDI

Suryaningsih, E., dan Fatmawati, L. (2017). Pengembangan Buku Cerita Bergambar tentang Mitigasi Bencana Erupsi Gunung Api Untuk Siswa SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 4(2), 12.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

Tursunmurotovich, S. S. (2020). Illustration and the Influence of Illustrator on



Hak Cipta :

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

Children's Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books.  
*International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(5), 3526–3533.

Uce, L. (2017). Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 16.

Ucanr.edu. (2018). Types of Books to Read to Young Children. *University of California Cooperative Extension Ready to Succeed*. 13 April 2021.  
<https://ucanr.edu/sites/ReadytoSucceed/TypesofBooks/#>

Wibowo, A. (2019). Pentingnya Kesiapsiagaan Bencana Bagi Masyarakat. *Badan Nasional Penanggulangan Bencana*. 13 Maret 2021.  
<https://bnpb.go.id/berita/pentingnya-kesiapsiagaan-bencana-bagi-masyarakat>

Wulandari, C. C., dan Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia*, 10.

Yudha, C. K., Tasril, V., dan Putra, R. R. (2021). Sistem Informasi Survei Penyusunan Disagregasi Pembentukan Modal Tetap Bruto (PMTB) Berbasis Web. *J-Com (Journal of Computer)*, 1(1).

Zaini, H., dan Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.

## LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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





## Dosen Pembimbing 1

### Hak Cipta :

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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		Fajrinissa Iren Shalsabila	
NAMA PEMBIMBING		Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds	
JUDUL TUGAS AKHIR		Perancangan Buku Cerita Anak tentang Edukasi dan Mitigasi Gunung Meletus untuk BUMI Edukasi Indonesia	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	29 Maret 2021	Mendiskusikan timeline, menyetujui activity book dengan usulan stationery sebagai media pendukung	Mengerjakan BAB I
2	6 April 2021	Menambah data pengetahuan gunung meletus untuk anak dan alasan mengedukasi sejak dini, mengubah ruang lingkup penerapan desain ke media pendukung (puzzle dan flash card)	Revisi BAB I dan melanjutkan ke BAB II
3	18 April 2021	Mengubah pembahasan ruang lingkup dan tujuan pada bagian media pendukung menjadi lebih umum	ACC BAB I, lanjut BAB II, persiapkan kuesioner dan wawancara
4	7 Mei 2021	Memindahkan teknik yang dilakukan di teori design thinking ke BAB III, mengubah beberapa pertanyaan pada kuesioner	ACC pertanyaan wawancara klien, ACC BAB II, lanjut BAB III
5	20 Mei 2021	Mengganti SWOT menjadi buku cerita bergambar tentang gunung meletus secara general	Revisi BAB III dan ACC BAB 1-3
6	2 Juni 2021	Membahas revisi sempro	Melanjutkan revisi latar belakang
7	11 Juni 2021	Menggabung SWOT dengan matriks SWOT	ACC revisi sempro, lanjutkan BAB 4 dengan membuat mindmap
8	23 Juni 2021	Menyetujui key visual di mindmap untuk dibuatkan moodboard	Membuat moodboard
9	25 Juni 2021	Menyetujui moodboard	Membuat sketsa karakter, layout, dan cover
10	1 Juli 2021	Membuat penjelasan karakter dan menambahkan sinopsis sebelum storyboard	Membuat storyboard
11	5 Juli 2021	Menyetujui storyboard	Melanjutkan ke digitalisasi coloring
12	23 Juli 2021	Menyetujui digitalisasi coloring ilustrasi	Melanjutkan ke layouting
13	30 Juli 2021	Menyetujui layouting, usulan untuk memberi petunjuk pada fitur interaktif	Melanjutkan ke test cetak dan evaluasi
14	5 Agustus 2021	ACC bab 4 dan 5	Memberi laporan ke dosen pembimbing 2



## Dosen Pembimbing 2

# LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS  
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Fajrinissa Iren Shalsabilla  
NAMA PEMBIMBING Saeful Imam, MT  
JUDUL TUGAS AKHIR Perancangan Buku Cerita Anak tentang Edukasi dan Mitigasi Gunung Meletus untuk BUMI Eduka

### KETERANGAN:

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

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	13 April 2021	Perkenalan dan menjelaskan judul Tugas Akhir	Lanjut Mengerjakan BAB I
2	7 Mei 2021	Perbaiki hubungan antarparagraf, memberi kesimpulan setiap pernyataan dari beberapa penulis, filter kembali BAB II untuk menghindari plagiasi, mengecek pedoman untuk penulisan gambar	Revisi latar belakang dan BAB II sambil mengerjakan BAB III
3	21 Mei 2021	Menggabungkan sitasi dari satu penulis ke dalam satu kalimat, memberi judul tabel jika tabel terpisah ke lebih dari satu halaman	Revisi BAB III dan ACC BAB 1-3
4	15 Juli 2021	Menyetujui perbaikan penulisan laporan di pendahuluan selesai Seminar Proposal	Melanjutkan ke BAB 4
5	5 Agustus 2021	Menyetujui bab 4-5	Mendaftar sidang
6			
7			
8			

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

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

## TRANSKRIP WAWANCARA



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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





**Hak Cipta :**

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

## Wawancara dengan BUMI Edukasi Indonesia

Narasumber : Dhara, Dewi, dan Khoirunnisa, pendiri BUMI Edukasi Indonesia

1. Bagaimana berdirinya BUMI Edukasi Indonesia?  
“Pada awalnya dimulai dari melihat permainan kebumian dari luar negeri dan salah satu founder kami berencana untuk menjadikannya sebagai bahan skripsi, namun dibatalkan. Kemudian, kami bertiga dipertemukan dari background yang sama-sama lulusan prodi Geosains dan ternyata kami memiliki pandangan yang sama pada ide tersebut. Darisana, BUMI Edukasi Indonesia terbentuk dengan berbagai modifikasi ide untuk mendukung edukasi kebencanaan dan Ilmu kebumian sejak dini pada Orang tua dan Anak di Indonesia. Mulai dari buku cerita, mainan interaktif, dan media lainnya.”
2. Apa saja produk-produk edukasi yang akan BUMI buat?  
“Buku cerita bergambar, buku pop up, learning kit, dan lama kelamaan akan ke media digital.”
3. Mengapa BUMI Edukasi Indonesia ingin membuat buku cerita bergambar tentang gunung meletus dan mitigasinya untuk anak-anak?  
“Pertama bicara soal target dahulu, kita menetapkan anak2 karena usia anak adalah usia emas untuk belajar dan apa yang pertama kali anak dengar itulah yang ia percayai dan ia ingat selalu. Sehingga kita ingin anak-anak bisa mendengar dan membaca cerita kebumian dengan buku cerita, diharapkan ilmunya bisa teringat selalu dan tertanam sejak kecil hingga dewasa, karena itulah kami memilih buku cerita anak sebagai media. Sementara itu, jika terkait tema, kami tidak membatasi pada "Gunung Berapi" saja. Hanya saja, gunung berapi ini merupakan salah satu buku cerita (buku pertama) dari rangkaian buku yang akan dibuat kedepannya.”
4. Selanjutnya adalah membahas target pasar produk buku cerita bergambar. Siapakah mereka, apa pekerjaannya, di mana domisilinya, dan bagaimana sifat/karakter mereka?



## © 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

“Ibu rumah tangga, pekerja kantoran, wirausahawan, pekerjaan di bidang geosains, dan lainnya. Sebenarnya tidak terbatas oleh pekerjaan. Berusia 20 – 40 tahun. Sebenarnya kita tidak terlalu mengkhususkan suatu daerah, dikarenakan setiap daerah di Indonesia sendiri merupakan daerah yang rawan terdampak risiko bencana alam. Oleh karenanya, buku ini dapat diperuntukan untuk keluarga yang tinggal di seluruh wilayah Indonesia baik perkotaan ataupun pedesaan yang peduli dengan edukasi anak dan kebencanaan. Orang-orang yang peduli pada pendidikan anak usia dini, orang2 yg memiliki anak, adik ataupun keponakan yg berusia sesuai target baca yg ditetapkan di nomor satu. selain itu kita juga menargetkan sekolah tk-sd, lembaga kebencanaan seperti bmkg/bnpb dan institut2 jurusan kebumian.”

5. Apa goal yang ingin dicapai dari pembuatan buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah?”

“Salah satu goal kami adalah akan ada banyak anak dan orangtua yang bisa lebih sadar, bahwa mengenali bumi dan mitigasi bencananya itu penting dimulai sejak dini. Tidak hanya itu, kami pun juga berharap bahwa melalui buku ini, setelah pengenalan mereka dapat mempraktikannya secara langsung. Sehingga membentuk ekosistem yang siap-siaga bencana.”
6. Siapa kompetitor buku cerita bergambar “Tuan Gunung Berambut Merah”?

“Di toko buku besar seperti Gramedia, ada beberapa contoh buku edukasi tentang bencana alam. Tapi tidak ada yang khusus bahas tentang gunung meletus, dan juga tidak ada yang menyampaikan edukasinya lewat buku cerita bergambar. Jadi kami pun masih mencari.”
7. Apa kesan yang ingin ditimbulkan/ pesan yang ingin disampaikan dari buku “Tuan Gunung Berambut Merah” di mata target?

“Visualnya yang menarik dan interaktif, isinya yang bermanfaat, mudah diingat dan dicerna hingga anak-anak dewasa nanti. Serta, kami ingin agar melalui buku cerita ini ilmu mitigasi kebencanaan dan ilmu kebumian yang



## © 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

disematkan dapat dipraktikan hingga anak-anak dewasa kelak dan sebagai bekap untuk orang tua juga.”

8. Apa keunggulan “Tuan Gunung Berambut Merah” dibanding buku cerita lainnya?

“Dibandingkan dengan buku edukasi lainnya, buku ini ditulis oleh 3 orang dengan latar belakang geosains yang sudah memahami betul ilmu tersebut. Juga berkonsultasi dengan para profesional di bidangnya. Selain itu, buku ini dirancang untuk tidak secara langsung mendrokrtrin anak terkait suatu nasihat/ilmu. Melainkan, menyematkannya melalui cerita fiksi yang diharapkan bisa dengan mudah diingat anak untuk dipraktikan hingga ia dewasa kelak. Dibandingkan dengan kompetitor lainnya, ide seperti ini dapat dikatakan baru karena belum ada yang memilikinya.”

9. Apa yang perlu ditingkatkan BUMI Edukasi Indonesia agar pembuatan buku cerita “Tuan Gunung Berambut Merah” bisa memenuhi tujuannya?

“Meminta review buku cerita kepada target pembaca yg dituju supaya cerita bisa lebih komprehensif, menjiwai dan tepat sasaran, serta memastikan bahwa target dapat memahami cerita yang dibuat. Selain itu, kami juga akan berkonsultasi dengan psikolog/psikolog anak untuk memastikan bahwa bahasa dan buku yang kami buat dapat diterima anak sesuai target usia. Tidak hanya itu, saat ini kami pun juga membuka page sosial media untuk mengedukasi orang tua sebagai langkah awal untuk mengenalkan BUMI Edukasi Indonesia dan produknya.”

10. Peluang apa yang bisa mendukung “Tuan Gunung Berambut Merah” menjadi buku cerita yang akan selalu dibutuhkan anak dan orang tua?

“Networking kita dengan orang-orang berlatar kebumian, yang diharapkan kedepannya dpt mendukung penuh untuk menyebarkanluaskannya. Serta, dikarenakan tema yg diambil adalah pembahasan ilmu kebencanaan yg masih jarang atau bahkan blm ada dgn mengemasnya dalam sebuah cerita yg disukai



## © 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

oleh anak2 ataupun penyajian fakta2 yg bs menjadi pelajaran dasar bagi orang tua jg.”

11. Masalah apa yang BUMI Edukasi Indonesia alami dalam pembuatan buku cerita “Tuan Gunung Berambut Merah”?

“Bahasa cerita maupun pesan yang ingin disampaikan ke anak, apakah mudah dicerna anak-anak atau tidak dan apakah sudah berdasarkan literasi/fakta yang ada di lapangan. Sehingga perlu riset mendalam dlm penyampaian maupun pengolahan bahasa yg digunakan.”

12. Bagaimana produk-produk BUMI Edukasi Indonesia ingin dikenang di benak target?

“Saat masyarakat mendengar edukasi bencana alam dan kebumian, ingatnya produk2 BUMI.”

13. Desain buku cerita bergambar seperti apa yang BUMI Edukasi Indonesia inginkan untuk mengedukasi anak-anak tentang gunung meletus dan mitigasinya?

“Desain yg dapat menarik perhatian anak saat disajikan seperti lbh banyaknya gambar, ceria, playful, full colour dengan warna cerah, membutuhkan adanya interaksi cerita antar anak dan buku sehingga maksud yg ingin disampaikan kami melalui buku dpt lbh mudah tersampaikan atau dipahami.”

14. Media apa saja yang BUMI Edukasi Indonesia butuhkan untuk mengedukasi anak-anak tentang gunung meletus dan mitigasinya (di luar buku cerita bergambar)?

“Rencananya kami juga mau bikin puzzle dan flash card.”

15. Kira-kira apa material/jenis bahan yang BUMI Edukasi Indonesia inginkan untuk membuat buku “Tuan Gunung Berambut Merah”?

“Untuk material kami pun masih perlu riset, apalagi karena bukunya adalah buku interaktif, harus menyesuaikan biaya dan kompetitor terlebih dahulu.”

16. Berapa ukuran dan jumlah halaman buku?



## © 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

“Buku berukuran 20 x 20 cm dengan isi sekitar 36 halaman.”

17. Elemen gambar/ tulisan apa saja yang harus ada di dalam buku?

“No Halamannya bukan Cuma tulisan angka, tp ada logo mungkin? Biar lucu aja sih wkwkw.”





**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

## Wawancara dengan Ilustrator Anak

Narasumber 1: Sipa Joe

1. Penggambaran tokoh anak yang baik itu memiliki karakteristik fisik seperti apa? (Contoh: mata besar, badan pendek)  
“Penggambaran tokoh yang baik menurut saya, menggunakan karakter yang jelas dari segi ekspresi dan gestur yang jelas karena untuk memudahkan anak dalam menangkap dari cerita di dalam buku tersebut. Dari beberapa buku yang saya baca tentang manga atau komik amerika dan eropa penggambaran anak anak dengan proporsi kepala yang lebih besar dari badanya. Selain terlihat lucu, Memudahkan pembaca menangkap lebih banyak mimik wajah daripada gerak tubuh yang sering digunakan untuk ilustrasi bergenre action.”
2. Untuk stroke ilustrasinya tebal atau tipis?  
“Menurut saya dari sisi personal, Stroke tebal atau tipis tergantung dari ilustrator masing masing. Namun ada beberapa yang menggunakan stroke tebal untuk mempertegas dari ilustrasi itu. Ilustrasi buku anak sendiri mungkin bisa di kelompokkan dari style atau perbedaan budaya Negara negara tertentu. Misalkan Asia Timur dengan khas ornamen ornamennya sangat perlu menggunakan stroke yang agak tebal dan jelas pada objek tertentu.”
3. Ilustrasi anak lebih cocok bergaya flat atau bertekstur, apa alasannya?  
“Menurut saya kedua gaya ini mempunyai keunggulan masing masing untuk pembaca khususnya anak anak. Untuk gaya flat, Anak anak bisa lebih mengenal warna dengan jelas seperti dari segi kontrasnya, gelap terang dan objek yang sangat tegas, hal ini sangat baik sebagai dasar pengenalan dasar dari objek yang ia baca (vector). Sedangkan ilustrasi bertekstur lebih mempunyai kesan habbit dari anak anak itu sendiri, karena anak anak sangat dekat dengan pensil warna dan krayon yang menambah minat baca atau meihat dari ilustrasi anak. ( Ini aku banget )”



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

4. Menurut kakak, ilustrasi untuk anak lebih cocok menggunakan shading dan lighting atau flat saja?  
“Shading dan lighting menurut saya disesuaikan dari target pembaca buku ilustrasinya. Untuk pembaca awal mungkin hanya menggunakan ilustrasi flat dengan 1-2 kata saja. Dan untuk pembaca menengah/meuju remaja bisa ditambahkan sedikit cahaya untuk mempercantik ilustrasi tersebut. Bisa diambil dari contoh karakter barbie dengan blink, gliter, ornamen dan cahaya membuat anak perempuan tertarik pada gaya visual tersebut.”
5. Warna seperti apa sih yang disukai dan cocok untuk ilustrasi anak?  
“Warna yang cocok untuk buku anak disesuaikan juga untuk target pembaca yang tepat. Seperti Warna pink atau kuning lebih cocok untuk target perempuan. Dan warna biru atau gelap lebih cocok untuk laki laki. Namun perkembangan zaman juga mengikuti dari warna yang digunakan seperti dua tahun terakhir ini saya mengamati banyak penerbit penerbit yang memberikan brief menggunakan warna warna pastel.”
6. Apa saja tips pewarnaan ilustrasi anak?  
“Tips pewarnaan untuk buku anak yaitu perbanyak riset untuk menentukan warna dari target market kita, selalu mengikuti perkembangan warna kekinian untuk menambah wawasan ilmu, namun juga setiap ilustrator harus mempunyai ciri khas masing masing dari segi gaya dan warna.”
7. Secara umum, seperti apa kriteria ilustrasi anak yang baik?  
“Ilustrasi yang baik mungkin bisa ditinjau dari 2 segi yaitu sisi anak itu sendiri dan sisi komersil penerbit/penjualan. Dari beberapa project pekerjaan yang sudah saya kerjakan banyak penerbit yang menentukan tone warna mereka sendiri, karena dari sisi penjualan sangat berpengaruh. Ada beberapa yang tidak memperbolehkan tekstur dalam ilustrasinya karena menyerupai cetak yang buruk, ada yang mengharuskan warna pastel dan ada yang harus menggunakan outline. Namun tetap ilustrator harus mempunyai stylenya sendiri agar memperkuat branding illustrator itu sendiri.”



## © 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. Layout seperti apa yang nyaman untuk dibaca anak?  
“Layout yang mempunyai konsistensi yang baik dari halaman awal hingga akhir. Untuk penempatan biasanya buku pembaca awal mempunyai proporsi 80% untuk gambar dan 20% untuk teks.”
9. Bagaimana penempatan gambar dan teks di dalam satu halaman/spread?  
“Jawaban sama seperti pertanyaan sebelumnya.”
10. Jenis huruf apa yang cocok untuk buku anak dan apa alasannya?  
“Jenis font yang cocok untuk ilustrasi buku anak menggunakan Sans-Serif karena sangat memudahkan anak untuk membaca dari ornamen atau lengkungan hias dengan font diatas ukuran 14 pt.”

### Narasumber 2: Basmah Syadza

1. Penggambaran tokoh anak yang baik itu memiliki karakteristik fisik seperti apa? (Contoh: mata besar, badan pendek)  
“Menurut saya penggambaran tokoh yang baik terletak pada karakteristik tokoh nya itu sendiri, misalnya tokohnya protagonis, shape shape yang digunakan mostly berbentuk bulat (mata bulat, hidung bulat, badan bulat, dll), sedangkan untuk tokoh antagonis shapenya dapat dibuat lebih tajam (hidung segitiga, badan segitiga, dll). Tapi dikarenakan tokoh buku anak di dominasi dgn tokoh protagonis, makanya di pasaran tokoh fisik anak di dominasi dengan bentuk bentuk bulat terutama bagian mata.”
2. Untuk stroke ilustrasinya tebal atau tipis?  
“Tergantung kesan karakter/tokoh yang ingin dibangun, tapi biasanya stroke yang tebal digunakan untuk ilustrasi yg tujuannya untuk di warnai seperti coloring pages, sedangkan untuk cerita mostly menggunakan stroke yang tipis atau bahkan gambarnya lineless (tidak menggunakan stroke sama sekali).”
3. Ilustrasi anak lebih cocok bergaya flat atau bertekstur, apa alasannya?



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

“Secara pribadi menurut saya ilustrasi buku anak lebih cocok menggunakan banyak tekstur, karna tekstur membantu membangun imajinasi anak untuk mengenali material benda benda yang digambar, seperti meja kayu, lalu ditambah dengan tekstur kayu, maka si anak akan mudah mengenali material/bahan dari benda tersebut.”

4. Menurut kakak, ilustrasi untuk anak lebih cocok menggunakan shading dan lighting atau flat saja?

“Saya pribadi prefer ilustrasi dengan shading dan lighting dikarenakan shading dan lighting membantu menggambarkan kedalaman dan volume benda, shading dan lighting sendiri juga mampu membantu membuat gambar semakin realistis dan dinamis, sedangkan ilustrasi flat lebih banyak digunakan untuk icon icon website atau untuk poster poster desain grafis dengan gaya ilustrasi minimalis.”

5. Warna seperti apa sih yang disukai dan cocok untuk ilustrasi anak?

“Untuk warna sebenarnya tidak ada ketentuan khusus dan kebutuhan khusus, asal warna mudah dikenali dan dibedakan dengan warna yg satu dengan yg lain itu sudah cukup membantu anak untuk membangun imajinasi tentang gambar yg mereka liat, namun untuk keperluan pasar khususnya di Indonesia, penerbit mayor, minor, maupun indie lebih mengutamakan penggunaan warna warna cerah yang mendekati warna asli benda tersebut.”

6. Apa saja tips pewarnaan ilustrasi anak?

“Sebenarnya tidak ada tips khusus, khususnya untuk pengerjaan secara digital (berbeda dengan teknik mewarnai manual ada teknik kering dan teknik basah), namun secara pribadi pewarnaan ilustrasi untuk buku anak sebaiknya mencakup dua hal yang disebutkan di atas, yaitu menambahkan tekstur dan menggunakan warna warna yang mudah dikenali terkhusus untuk anak anak.”

7. Secara umum, seperti apa kriteria ilustrasi anak yang baik?



**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

“Yang pertama ilustrasi harus mudah dipahami, anak-anak mempunyai imajinasi yang luas sekaligus pikiran yang sederhana, jadi gambar harus membantu teks untuk menceritakan cerita pada buku, yang kedua, ilustrasi harus memiliki cerita, baik yang sesuai dengan teks dan atau membantu teks (tergantung keperluan penulis dan penerbit), dan yang ketiga variatif, variatif disini dapat diartikan secara luas, baik dalam bentuk ekspresi, angle gambar, penggunaan warna dan menggunakan tekstur.”

8. Layout seperti apa yang nyaman untuk dibaca anak?

“Teks harus memiliki white space (space kosong) yang cukup sehingga mudah dibaca, untuk mempermudah hal ini, biasanya teks akan ditempatkan dahulu sebelum gambar, namun dapat pula gambar dikerjakan terlebih dahulu lalu menyisakan white space yang luas untuk menempatkan teks.”
9. Bagaimana penempatan gambar dan teks di dalam satu halaman/spread?

“Tidak ada ketentuan khusus mengenai penempatan gambar dan teks pada buku, hal ini cukup variatif dan dapat di layout sesuai keperluan, namun untuk perbandingan presentasi jumlah gambar dan teks, akan ditentukan sesuai umur target audience atau pembaca, dikarenakan anak-anak dengan usia lebih muda akan lebih senang memperhatikan gambar dibanding teks, seiring bertambahnya umur, anak akan mulai bisa membaca semakin banyak teks. (Biasanya untuk paud usia 4-6 tahun, proporsi gambar sebesar 90%, SD kelas 1 atau usia pembaca dini proporsi gambar sekitar 70%, SD kelas 2 dan 3 usia pembaca awal proporsi gambar sekitar 50%).”
10. Jenis huruf apa yang cocok untuk buku anak dan apa alasannya?

“Menurut saya jenis font sesuai adalah sans serif, atau jenis huruf yang tidak memiliki banyak variasi, sehingga anak lebih mudah mengenali huruf, semakin banyak variasi pada font anak akan mengalami kesulitan untuk mengenalinya.”



**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

Narasumber 3: Febriyana Fadhillah

1. Penggambaran tokoh anak yang baik itu memiliki karakteristik fisik seperti apa? (Contoh: mata besar, badan pendek)

“Menurutku gak ada standarnya karakteristik fisik untuk penggambaran tokoh anak. Kembali kebutuhan ceritanya seperti apa. Yang paling penting adalah anak langsung paham apa karakter apa yang ingin kita ceritakan dalam cerita tersebut.”
2. Untuk stroke ilustrasinya tebal atau tipis?

“Stroke itu lebih ke styling aja sih. Tergantung preferensi ilustrator. Ada yang suka menggunakan stroke (tebal atau tipis) maupun tanpa stroke.”
3. Ilustrasi anak lebih cocok bergaya flat atau bertekstur, apa alasannya?

“Buatku tekstur itu hanya pemanis agar ilustrasi kita terlihat lebih kaya.”
4. Warna seperti apa sih yang disukai dan cocok untuk ilustrasi anak?

“Anak-anak lebih tertarik dengan warna-warna cerah, makanya kebanyakan buku cerita anak gambarnya cenderung penuh warna.”
5. Apa saja tips pewarnaan ilustrasi anak?

“Untuk pewarnaan bisa juga menyesuaikan tema, karena temanya tentang mitigasi bencana baiknya menggunakan warna yang realistis (hijau untuk warna daun, coklat untuk batangnya, dsb).”
6. Secara umum, seperti apa kriteria ilustrasi anak yang baik?

“Menyesuaikan umur anak, sedikit narasi, menggunakan warna yang cerah, benda yang diilustrasikan jelas dan dipahami anak, sederhana (tidak terlalu banyak detail) namun tetap menarik.”
7. Layout seperti apa yang nyaman untuk dibaca anak?

“Hmm.. aku agak bingung yang dimaksud layout disini itu apa. Membuat ilustrasi itu mirip seperti mengambil gambar dengan foto. Ada yang namanya



## © 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

komposisi, rules of third, perspektif, dll. Focal point kita harus lebih ‘stand out’ dibanding elemen-elemen pendukung ilustrasi. Ketika anak membaca bukunya, dia bisa langsung tertuju pada gambar yang menjadi inti cerita di halaman itu.”

8. Bagaimana penempatan gambar dan teks di dalam satu halaman/spread?

“Ini bisa disesuaikan dengan naskahnya. Jika 1 halaman full ilustrasi, penempatan teks bisa diletakan di atas atau di bawah. Jika bentuknya alur atau menjelaskan suatu langkah-langkah dengan anak panah, teks bisa ditempatkan di bawah masing-masing gambar. Jadi buatlah storyboard terlebih dahulu yang fungsinya bisa sebagai pedoman sebelum kita memulai proses ilustrasi. Pada proses storyboard itu juga kita menentukan letak teksnya nanti.”
9. Jenis huruf apa yang cocok untuk buku anak dan apa alasannya?

“Jenis huruf apapun gak masalah asal mudah dibaca. Kalo aku sendiri lebih suka jenis font sans serif ya. Lebih mudah dibaca terutama jika teksnya lumayan banyak.”



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

**Wawancara dengan Anak 5-9 Tahun**

Responden 1: Nowa, 5 tahun

1. Halo Nowa, aku boleh nanya gak?  
“Boleh.”
2. Nowa umurnya berapa?  
“Lima tahun.”
3. Nowa udah bisa baca belum?  
“Belum.”
4. Nowa suka baca buku gak?  
“Suka.”
5. Kamu punya buku gak di rumah?  
“Punya.”
6. Nowa baca bukunya berapa kali sehari?  
(Tidak menjawab)
7. Nowa kalo baca buku ditemenin siapa?  
“Sama Bunda.”
8. Nowa suka gak sama buku yang banyak gambarnya?  
“Suka.”
9. Nowa tau gak gunung meletus itu apa?  
(Menggelengkan kepala)

Responden 2: Farras, 9 tahun

1. Halo, nama kamu siapa?  
“Farras.”
2. Umur kamu berapa?  
“Sembilan tahun.”
3. Kamu udah bisa baca?  
“Udah.”



## © 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

4. Wah, keren. Kamu suka baca buku gak?  
“Suka.”
5. Biasanya baca buku apa?  
“Baca buku Bobo.”
6. Baca bukunya sehari berapa kali?  
“Dua kali sehari, malam sama pagi.”
7. Kamu suka gak sama buku yang banyak gambarnya?  
“Iya, suka.”
8. Kamu tau gak gunung meletus itu apa? Kayak gimana sih?  
“Gunung meletus bisa mengeluarkan apa saja, dia bisa mengeluarkan batu atau api.”
9. Kalo terjadi gunung meletus, apa yang sebaiknya kita lakukan?  
“Harus melindungi diri dan menjauhi dari gunung tersebut.”

Responden 3: Naya, 7 tahun

1. Halo, nama kamu siapa?  
“Farras.”
2. Umur kamu berapa?  
“Tujuh tahun.”
3. Kamu suka baca buku gak?  
“Suka.”
4. Baca bukunya sehari berapa kali?  
“Dua kali sehari.”
5. Pas kapan aja tuh?  
“Siang sama sore.”



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

6. Kamu udah bisa baca belum?  
(Menggeleng)
7. Berarti kalau baca buku ditemani sama siapa?  
“Sama mama.”
8. Kamu suka gak sama buku yang banyak gambarnya?  
“Suka.”
9. Kamu tau gak gunung meletus itu apa?  
(Terdiam)

Responden 4: Syafa, 8 tahun

1. Halo, nama kamu siapa?  
“Syafa.”
2. Umur Syafa berapa?  
“Delapan tahun.”
3. Kamu suka baca buku gak?  
“Suka.”
4. Baca sendiri atau dibacain mama?  
“Baca sendiri.”
5. Baca bukunya sehari berapa kali?  
“Dua kali.”
6. Waktu kapan aja tuh?  
“Siang sama malem.”
7. Kamu suka gak sama buku yang banyak gambarnya?  
“Iya.”
8. Kamu tau gak gunung meletus itu apa?  
(Tertawa)





**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

## Wawancara dengan Psikolog Pendidikan

Narasumber: Hanindya Restiningtyas, M.Psi., Psikolog

1. Assalamualaikum wr wb. Selamat sore Ibu, nama saya Iren, mahasiswi semester 8 program studi Desain Grafis Politeknik Negeri Jakarta. Saya akan membuat buku cerita bergambar untuk anak usia 5-9 tahun, oleh karena itu saya membutuhkan data dari Ibu sebagai pertimbangan dalam mendesain. Bolehkah Ibu memperkenalkan diri?

“Baik, nama saya Resti, saya adalah psikolog pendidikan lulusan Universitas Indonesia. Saya memiliki pengalaman praktek langsung di SD dan SMP.

2. Baik, Ibu Resti. Izinkan saya untuk bertanya, ya. Bagaimana karakteristik anak usia 5-9 tahun?

“Karakteristik anak bisa dibedakan dari kognitif dan sosial-emosional. Lalu, rentang usia 5-9 tahun bisa dibedakan menjadi usia dini, yaitu 5-6 tahun, dan usia sekolah awal, yaitu 7-9 tahun. Anak berusia 5-6 tahun memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Anak juga sudah mulai mengembangkan kemampuan berbahasa, mereka sudah memahami pembicaraan dan bacaan. Oleh karena itu, jika anak berusia 5 tahun belum memiliki kemampuan berbicara yang baik, berarti ada ketidaknormalan dalam anak itu. Anak usia ini sudah bisa bernalar secara konkret. Selain itu, pada usia ini memori anak sudah berkembang, dan mampu menempatkan urutan sesuai konsep. Misalnya, sudah bisa mengurutkan peristiwa. Lalu karakteristik sosial-emosional adalah anak sudah mengerti cara merespon emosi dan mulai bersosialisasi. Selanjutnya untuk anak usia 7-9 tahun, secara kognitif mereka sudah mandiri, inisiatif, dan kreatif. Mereka sudah bisa mulai untuk membentuk pendapat sendiri. Pada usia ini anak mulai bisa bernalar secara abstrak. Secara sosial-emosional, anak dekat sekali dengan teman-teman sebayanya.”



## © 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. Salah satu karakteristik anak usia 5-6 tahun adalah penalaran secara konkret. Berarti, media edukasi yang sesuai juga media yang konkret ya, Bu?  
“Betul. Media edukasi yang sesuai adalah media yang konkret, bisa dipegang dan dilihat secara langsung. Misalnya, saat menghitung, anak harus melihat objek apa yang dihitung. Makanya banyak media edukasi berupa permainan seperti balok-balok yang bisa dilihat dan dipegang langsung.”
4. Bagaimana dengan anak yang berusia 7-9 tahun?  
“Masih relate dengan usia sebelumnya. Tapi di usia ini lebih baik memakai media edukasi yang multisensory.”
5. Lalu, apakah buku cerita bergambar merupakan media edukasi yang cocok untuk anak usia 5-9 tahun?  
“Ya, buku itu cocok untuk anak. Karena anak usia ini cocok untuk diberi edukasi lewat visualisasi yang jelas berupa gambar dan juga edukasi secara motorik, bukan hanya sekadar diajarkan lewat kata-kata.”
6. Bagaimana kriteria buku edukasi yang sesuai untuk anak berusia 5-9 tahun?  
“Untuk usia 5-6 tahun, buku yang cocok adalah memiliki lebih banyak gambar objek visual dibandingkan tulisan. Karena pada usia ini anak mulai mengenal dan diferensiasi objek, caranya adalah lewat gambar yang disajikan. Kalau bisa, kalimatnya sedikit saja dalam satu halaman. Warna-warna yang dipakai adalah warna atraktif dengan tokoh yang relatable dengan mereka.”
7. Warna-warna yang cocok untuk buku anak itu seperti apa?  
“Tentunya warna-warna cerah ya. Karena warna memiliki pengaruh terhadap anak. Warna-warna suram berpengaruh ke mood negatif, makanya lebih baik dihindari. Sedangkan warna cerah membawa perasaan positif dan membuat anak merasa gembira.”
8. Bagaimana dengan gambar yang cocok diberikan dalam buku cerita bergambar?



## © 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 yang cocok bergaya kartun ya. Karena kartun bersifat fantasi, imajiner, dan khayalan. Dan harus memiliki korelasi dengan cerita. Selain itu juga jangan lupa memakai jenis font yang cocok.”

9. Kalau begitu, jenis huruf seperti apa yang cocok untuk buku anak?  
“Huruf harus mudah dibedakan satu sama lain, ukurannya tidak terlalu kecil, dan mudah dibaca.”
10. Seperti yang sudah saya bilang sebelumnya, saya akan membuat buku cerita bergambar dengan tema edukasi gunung meletus dan edukasinya. Apakah menurut Ibu tema tersebut cocok untuk anak rentang usia 5-9 tahun?  
“Ya, cocok. Karena itu kan berarti untuk menambah wawasan anak, ya. Jadi menurut saya cocok-cocok saja.”
11. Apakah edukasi tersebut sesuai jika diberikan dalam media buku cerita bergambar?  
“Sesuai, karena edukasi yang menarik untuk anak adalah diberikan lewat gambar.”
12. Pada buku yang akan saya buat, bagian satu memiliki banyak gambar dan teks yang sedikit. Lalu di bagian selanjutnya memiliki teks yang lebih banyak daripada bagian satu. Bagaimana pendapat Ibu tentang hal ini?  
“Tergantung ya dengan seberapa banyak teksnya. Tapi sebaiknya jika banyak teksnya anak bisa dibantu baca oleh orang tua.”

## DATA KUESIONER



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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





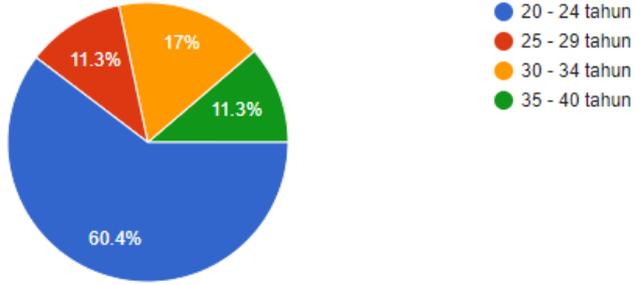
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

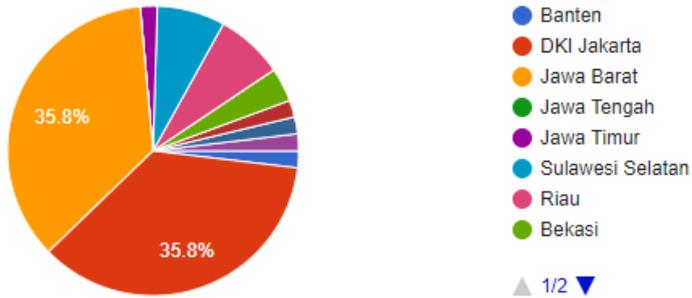
Berapa usia Anda?

53 responses



Di mana provinsi tempat Anda tinggal?

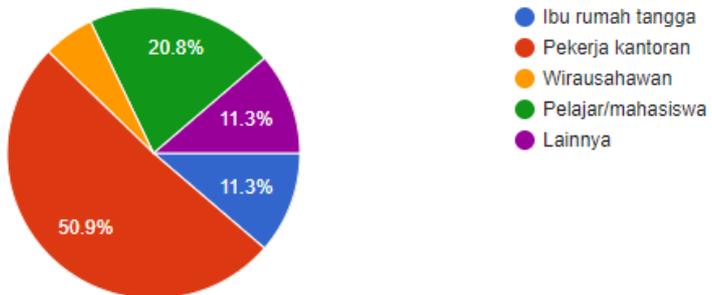
53 responses



## NEGERI

Apa pekerjaan Anda?

53 responses





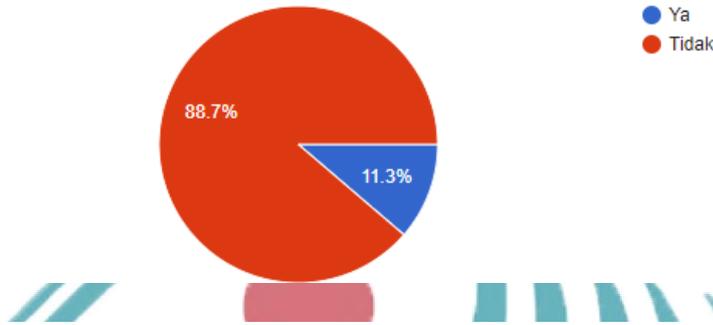
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

Apa Anda memiliki latar belakang belajar/bekerja di bidang ilmu kebumihan dan bencana? (BMKG, BNPB, ESDM, Jurusan Geofisika, dan lain sebagainya)

53 responses



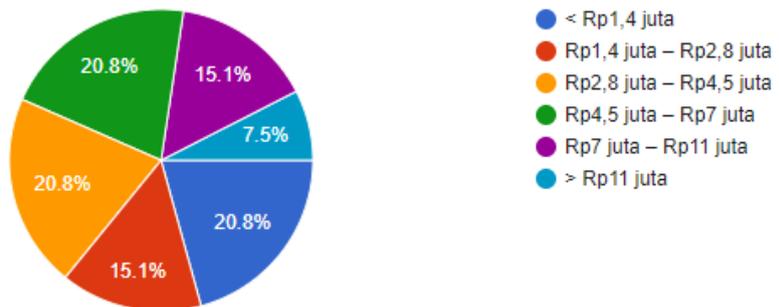
Jika jawaban pertanyaan sebelumnya adalah iya, tolong sebutkan institusi Anda belajar/bekerja

10 responses

Universitas Indonesia
Departemen Geofisika Universitas Hasanuddin
N/A
Badan Informasi Geospasial
Tidak
Geofisika UI
Universitas Hasanuddin
Geofisika - Universitas Hasanuddin
Pns
'''

Berapa penghasilan Anda?

53 responses





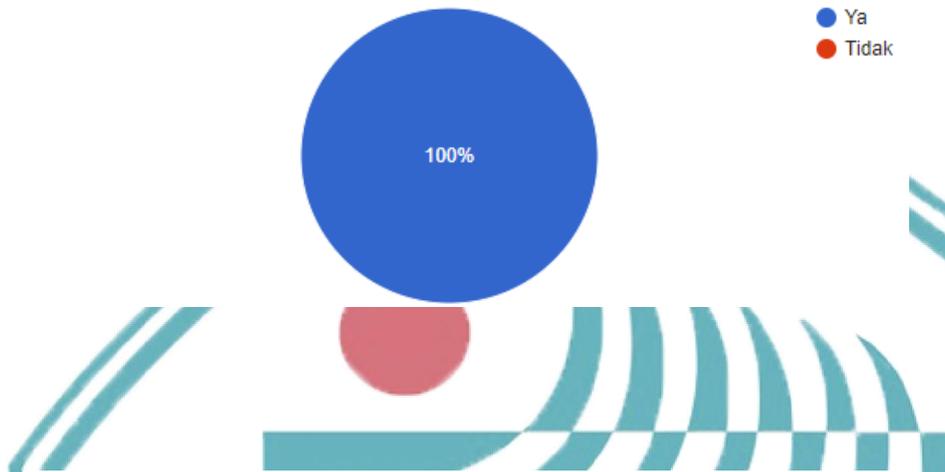
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

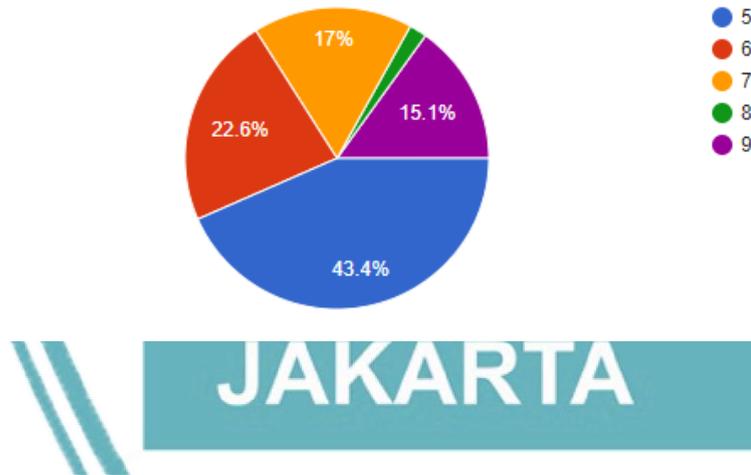
Apa Anda memiliki anak/adik/keponakan/sepupu berusia 5-9 tahun?

53 responses



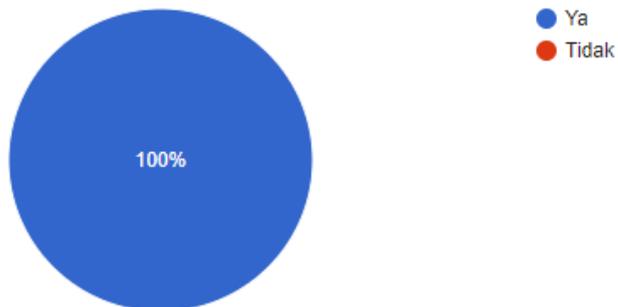
Tepatnya, berapa usia anak/keluarga Anda tersebut?

53 responses



Apakah menurut Anda edukasi anak usia dini adalah hal yang penting?

53 responses





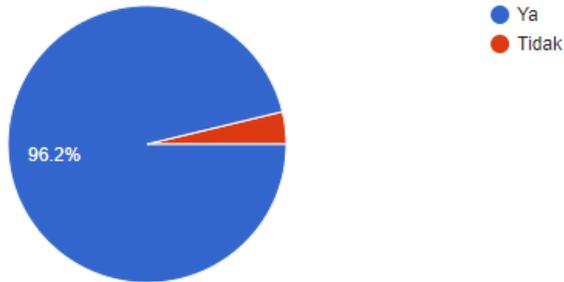
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

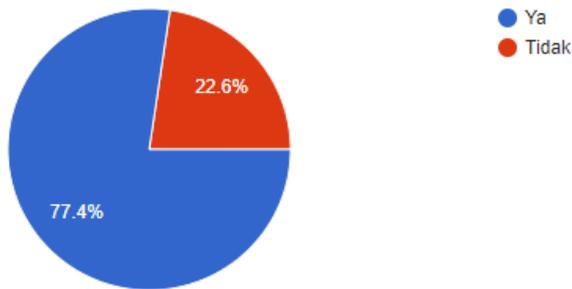
Apa Anda suka mengajar dan mengedukasi anak/keluarga Anda yang berusia 5-9 tahun?

53 responses



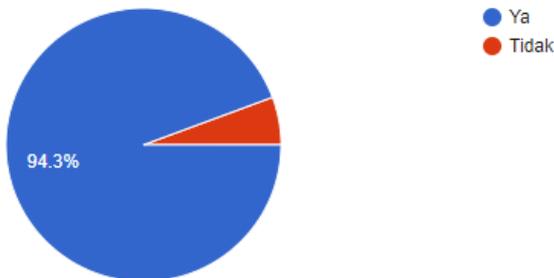
Apa Anda menggunakan buku sebagai media edukasi untuk anak tersebut?

53 responses



Apakah Anda pernah/ ingin membelikan buku cerita bergambar untuk anak/anggota keluarga Anda yang berusia 5-9 tahun?

53 responses





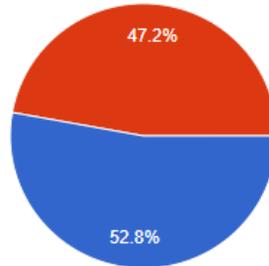
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

Jika Anda ingin membeli buku untuk anak tersebut, di mana Anda akan mencarinya?

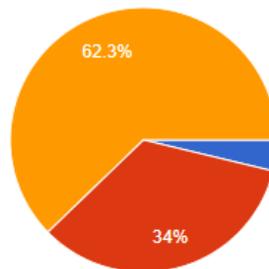
53 responses



- Toko buku konvensional (Gramedia, Gunung Agung, dsb)
- Online (situs toko buku online, e-commerce seperti Shopee, Tokopedia, Lazada, dsb)

Biasanya, anak/keluarga Anda tersebut membaca buku sendiri atau dibacakan oleh orang dewasa?

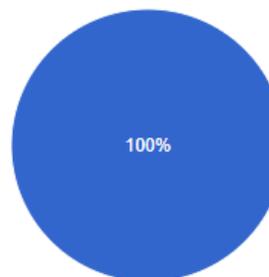
53 responses



- Baca sendiri
- Dibacakan
- Baca sendiri dengan didampingi orang dewasa

Apakah Anda tertarik untuk membelikan buku cerita bergambar yang memiliki fitur interaktif di dalamnya untuk anak/anggota keluarga tersebut?

53 responses



- Tertarik
- Tidak tertarik



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

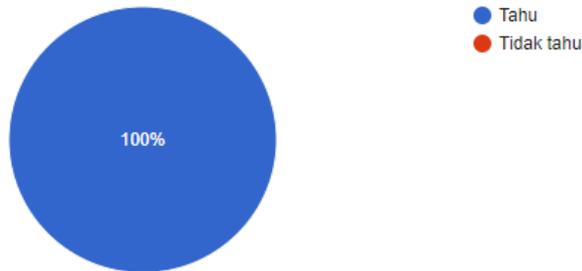
### Hak Cipta :

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

Pertanyaan selanjutnya mengarah ke tema buku, yaitu edukasi gunung meletus dan mitigasi

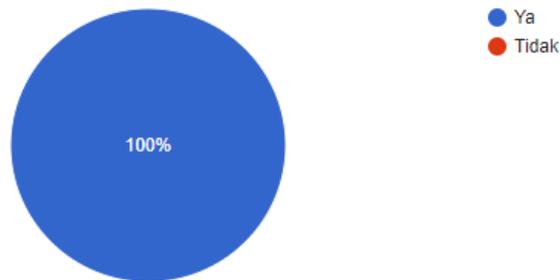
Apakah Anda tahu kalau Indonesia adalah negara dengan banyak wilayah rawan bencana gunung meletus?

53 responses



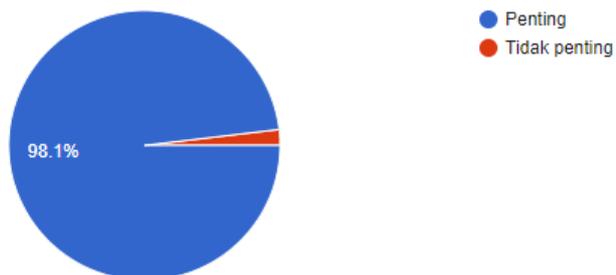
Apakah menurut Anda gunung meletus adalah bencana yang berdampak besar bagi manusia?

53 responses



Menurut Anda, pentingkah edukasi tentang bencana gunung meletus dan mitigasi diberikan sejak usia dini?

53 responses





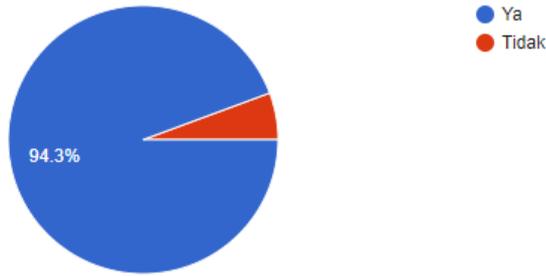
## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### 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

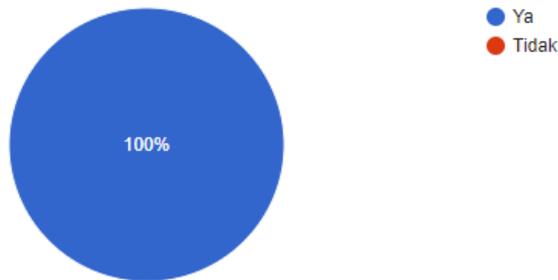
Apakah menurut Anda buku cerita bergambar adalah media yang cocok untuk mengedukasi anak tentang proses gunung meletus dan mitigasi?

53 responses



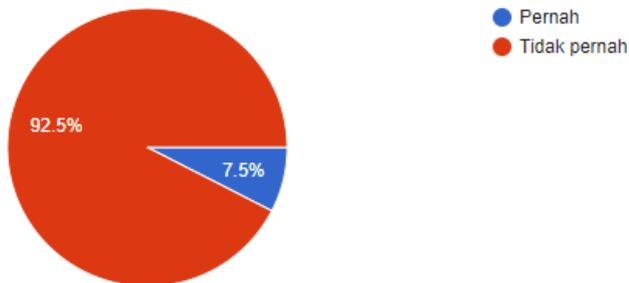
Apakah menurut Anda fitur interaktif pada buku cerita bisa mendukung edukasi gunung meletus dan mitigasinya untuk anak?

53 responses



Apakah Anda pernah menemukan buku cerita bergambar dengan tema gunung meletus dan mitigasinya untuk anak?

53 responses





## © 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

Jika pernah, apa judulnya?

5 responses

gunung meletus penerbit erlangga

Lupa, waktu itu kalo tidak salah UGM yg buat

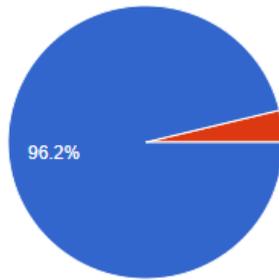
Tidak

Lupa judulnya

Lupa

Apakah Anda tertarik untuk membelikan buku cerita bergambar tentang proses terjadinya gunung meletus dan mitigasi untuk keluarga Anda yang berusia 5-9 tahun?

53 responses



● Tertarik  
● Tidak tertarik

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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





**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



## Halo, Saya Iren!

Nama saya Fajrinissa Iren Shalsabilla. Saya senang mengekspresikan diri lewat gambar & desain. Selain itu, saya juga suka menulis.

Di era modern seperti sekarang, semua hal butuh desain. Karena itu, saya selalu semangat untuk menggali keterampilan dan pengetahuan baru tentang desain grafis, agar bisa memenuhi kebutuhan desain grafis di industri dan masyarakat yang akan terus berkembang.

### Kontak

- +6288213359192
- f.shalsa@gmail.com
- irensals
- Cipayung, Jakarta Timur

### Minat & Kemampuan



Copywriting



Self Love Topics



Cottagecore



Trivia & Fun Facts



Konten Kreatif



Digital Drawing

### Keahlian



### Pendidikan

**Politeknik Negeri Jakarta**  
Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Program Studi Desain Grafis  
2017 - Sekarang

**SMA Negeri 105 Jakarta**  
2014 - 2017

### Pengalaman Kerja

**Diridara**  
Brand Owner, Copywriter, Product & Graphic Designer  
2019 - Sekarang

**Kasual**  
Intern Graphic Designer  
Oktober 2020 - Februari 2021

**Hijab Nueta**  
Freelance Graphic Designer  
April 2020 - Agustus 2020