



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

**Hak Cipta :**

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

**TUGAS AKHIR  
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK "GANGGA MATEO DAN  
BUKU AJAIB PERPUSTAKAAN" SEBAGAI MEDIA LITERASI  
ANAK SEKOLAH DASAR UNTUK APISI**



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

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

Oleh:

**Andrea Putri Chrisanty**

**2006421038**

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA DAN PENERBITAN  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK**

**2024**



Hak Cipta :

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

LEMBAR PERSETUJUAN  
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Anak "Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan" Sebagai Media Literasi Anak Sekolah Dasar Untuk Apisi.

Penulis : Andrea Putri Chrisanty

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, 02 Agustus 2024

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds  
NIP. 198812152018032001

Dosen Pembimbing II

Fitri Nur Ardiantika, S.I.Kom.,M.Si.  
NIP. 199004032022032011



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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 PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK "GANGGA MATEO DAN BUKU AJAIB  
PERPUSTAKAAN" SEBAGAI MEDIA LITERASI ANAK SEKOLAH DASAR  
UNTUK APISI

Oleh:

ANDREA PUTRI CHRISANTY

2006421038

Disahkan:

Depok, 16 Agustus 2024

Penguji I

Penguji II

Wanda Kusuma Putri, SSn.  
NIP. 520000000000000324

Rachmadita Dwi Pramesti, M.Ds.  
NIP. 199005112019032019

Ketua Jurusan Teknik Grafika Penerbitan



Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng  
NIP. 198405292012121002



**Hak Cipta :**

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

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR**

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

**Perancangan Buku Cerita Anak "Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan"  
Sebagai Media Literasi Anak Sekolah Dasar Untuk Apisi.**

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, 02 Agustus 2024

Yang menyatakan,

Andrea Putri Chrisanty

2006421038



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

## ABSTRAK

APISI secara terus-menerus menjalankan misinya untuk memberikan wadah dan dukungan sebagai pustakawan guna meningkatkan angka literasi. APISI berupaya untuk membuat kegiatan membaca di perpustakaan merupakan aktivitas yang menyenangkan, terutama untuk siswa kelas 1 hingga 3 sekolah dasar. Namun, upaya untuk meningkatkan literasi membaca saat ini masih terbatas pada penggunaan Lembar Kerja Aktivitas (LKA) dan majalah yang kurang menarik. Karena itu, diperlukan media literasi yang lebih menarik untuk mendorong anak-anak gemar membaca buku. Sebuah buku cerita anak berjudul "Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan" dirancang khusus sebagai media literasi bagi siswa kelas 1 hingga 3 sekolah dasar dengan tujuan meningkatkan minat baca mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan melibatkan teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi literatur. Dengan metode pendekatan desain yaitu *design thinking* dengan melalui tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah buku cerita yang dibuat dengan genre fantasi, menggunakan ilustrasi kartun yang imajinatif, warna hangat yang kontras dengan warna dingin, serta tata letak yang dinamis. Dengan adanya buku cerita ini sebagai pilihan baca untuk anak, diharapkan minat baca anak-anak dapat meningkat.

**Kata kunci:** Literasi, Buku Cerita Anak, Ilustrasi Imajinatif



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

## ABSTRACT

*APISI continuously pursues its mission to provide a platform and support for librarians to enhance literacy rates. APISI strives to make reading activities in libraries enjoyable, particularly for students in grades 1 to 3 of elementary school. However, current efforts to improve reading literacy are still limited to the use of Activity Work Sheets and less engaging magazines. Therefore, more attractive literacy media are needed to encourage children to enjoy reading books. A children's storybook titled "Gangga Mateo and the Magical Library Book" has been specifically designed as a literacy medium for students in grades 1 to 3 of elementary school, aiming to increase their reading interest. This research employs a descriptive qualitative method and involves data collection techniques such as observation, interviews, and literature studies. The design approach method used is design thinking, which includes the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Testing. The result of this research is a fantasy genre storybook, featuring imaginative cartoon illustrations, warm colors contrasting with cool colors, and dynamic layouts. With this storybook as a reading option for children, it is hoped that their reading interest will increase.*

**Keywords:** *Literacy, Children's Storybook, Imaginative Illustrations*



**Hak Cipta :**

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

## PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “Perancangan Buku Cerita Anak "Gangga Mateo Dan Buku Ajaib Perpustakaan" Sebagai Media Literasi Anak Sekolah Dasar Untuk APISI” dengan sebaik-baiknya, sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Dan tidak lupa ucapan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada orang tua yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan hingga Tugas Akhir ini terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta.

Dalam penulisan Tugas Akhir dari awal sampai akhirnya dapat terselesaikan dengan baik, banyak pihak yang telah membantu dan memberi dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati pada kesempatan kali ini ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Dr. Sc. Zainal Nur Arifin, Dipl. Eng. HTL. MT, selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis dan Dosen Pembimbing I
4. Fitri Nur Ardiantika, S.I.Kom., M.Si, selaku Dosen Pembimbing II
5. Para teman kelas DG-B, yang selalu berbagi canda tawa dan telah melewati banyak hal bersama-sama selama di perkuliahan.
6. Michelle Emily, Yasmine Aulia, Adek Pangestu sahabat dan teman seperjuangan di perkuliahan.
7. Fath Elvaretta, selaku teman berdiskusi dalam penyusunan Tugas Akhir ini dari awal hingga 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

8. Fransiska Fidelia, Theofani Filia, Yeremia Anandia selaku teman dekat yang selalu memberikan bantuan dan semangat selama penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Hanna Chaterina George selaku *President* APISI yang telah membantu dan bersedia untuk menjadi klien dalam *project* perancangan buku cerita "Gangga Mateo Dan Buku Ajaib Perpustakaan" untuk keperluan Tugas Akhir.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang telah memberi dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih jauh dalam kesempurnaan baik isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati.

Depok, Agustus 2024

Andrea Putri Chrisanty

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**





## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LAPORAN TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....</b>	<b>6</b>
2.1 Literasi.....	6
2.1.1 Minat Baca.....	6
2.1.2 Gerakan Literasi.....	7
2.1.3 Perpustakaan dan Peran Pustakawan.....	9
2.2 Buku Cerita Anak.....	9
2.2.1 Jenis Buku Cerita Anak.....	10
2.2.2 Manfaat Buku Cerita Anak.....	10
2.2.3 Elemen Buku Cerita Anak.....	11
2.3 Elemen Desain pada Buku Cerita Anak.....	13
2.3.1 Layout.....	13
2.3.2 Ilustrasi.....	17

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

2.3.3 Warna.....	20
2.3.4 Tipografi .....	24
2.4 Prinsip Desain pada Buku Cerita Anak.....	26
2.5 <i>Design Thinking</i> .....	27
<b>BAB III METODE PERANCANGAN.....</b>	<b>28</b>
3.1 Metode Riset Desain .....	28
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	29
3.2.1 Wawancara .....	29
3.2.2 Observasi .....	30
3.2.3 Studi Literatur.....	30
3.3 Data dan Analisis .....	31
3.3.1 Profile APISI .....	31
3.3.2 Product Knowledge .....	32
3.3.3 Analisis Proyek Sejenis .....	34
3.3.4 Consumer Insight.....	38
3.3.5 Matriks SWOT.....	39
3.4 Arah Kreatif.....	41
<b>BAB IV HASIL PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
4.1 <i>Ideate</i> .....	43
4.1.1 Mind Map .....	43
4.1.2 Moodboard.....	44
4.1.3 Sketching .....	46
4.2 <i>Prototype</i> .....	56
4.2.1 Dummy dan Tes Cetak .....	56
4.2.2 Testing .....	56
4.2.3 Desain Akhir.....	57
4.3 Penerapan Elemen Desain.....	65
4.4 Penerapan Prinsip Desain.....	68
4.5 Media Pendukung.....	70
4.6 Pertimbangan Produksi .....	71
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan.....	72



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

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

5.2 Saran..... 73

DAFTAR REFERENSI

LAMPIRAN



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pojok Baca dari Bank Indonesia .....	8
Gambar 2. 2 Ekspresi Karakter .....	12
Gambar 2. 3 Penerapan Prinsip Sequence .....	14
Gambar 2.4 Penerapan Prinsip Emphasis .....	14
Gambar 2.5 Keseimbangan Simetris.....	15
Gambar 2.6 Keseimbangan Asimetris .....	15
Gambar 2.7 Penerapan Unity .....	16
Gambar 2.8 Layout buku cerita anak .....	17
Gambar 2.9 Ilustrasi Naturalis .....	17
Gambar 2.10 Ilustrasi Naturalis .....	18
Gambar 2.11 Kartun.....	18
Gambar 2.12 Karikatur .....	18
Gambar 2.13 Komik.....	19
Gambar 2.14 Ilustrasi Buku Pelajaran .....	20
Gambar 2.15 Ilustrasi Khalayan .....	20
Gambar 2.16 color harmony .....	21
Gambar 2.17 dimensi warna .....	22
Gambar 2.18 dimensi warna .....	23
Gambar 2.19 Sans Serif - Montserrat .....	24
Gambar 2.20 Serif - Playfair.....	25
Gambar 2.21 Script - Camellia Signature .....	25
Gambar 2.22 Dekoratif - Starborn .....	26
Gambar 2.23 Monospace - Type Machine.....	26
Gambar 3.1 Kegiatan Story Telling di APISI.....	31
Gambar 3.2 Logo APISI .....	32
Gambar 3.3 The Hurried Frog .....	36
Gambar 3.4 Ikan Pari si Selimut dari Laut .....	37
Gambar 3.5 Perpustakaan Abi dan Dogi.....	38
Gambar 4.1 Mind Mapping.....	44
Gambar 4.2 Moodboard layout dan tipografi .....	46
Gambar 4.3 Moodboard karakter, warna, tekstur .....	46
Gambar 4.4 Sketsa Alternatif Gangga Mateo .....	47
Gambar 4.5 Sketsa Alternatif Ayah .....	48
Gambar 4.6 Sketsa Alternatif Penyu.....	49
Gambar 4.7 Sketsa Alternatif 1 cover.....	50

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

Gambar 4.8 Sketsa Alternatif 2 cover.....	50
Gambar 4.9 Sketsa Alternatif 3 cover.....	51
Gambar 4.10 Sketsa Story Board.....	51
Gambar 4.11 Sketsa Imposisi.....	52
Gambar 4.12 Desain Komprehensif Gangga Mateo.....	53
Gambar 4.13 Desain Komprehensif Ayah.....	53
Gambar 4.14 Desain Komprehensif Penyu.....	54
Gambar 4.15 Desain Komprehensif 1 Cover.....	55
Gambar 4.16 Desain Komprehensif 2 Cover.....	55
Gambar 4.17 Desain Komprehensif 3 Cover.....	55
Gambar 4.18 Desain Komprehensif Isi.....	56
Gambar 4.19 Desain Cover.....	58
Gambar 4.20 Isi Halaman 1.....	58
Gambar 4.21 Isi Halaman 2-3.....	59
Gambar 4.22 Isi Halaman 4-5.....	59
Gambar 4.23 Isi Halaman 6-7.....	60
Gambar 4.24 Isi Halaman 8-9.....	61
Gambar 4.25 Isi Halaman 10-11.....	61
Gambar 4.26 Isi Halaman 12-13.....	62
Gambar 4.27 Isi Halaman 14-15.....	62
Gambar 4.28 Isi Halaman 16-17.....	63
Gambar 4.29 Isi Halaman 18-19.....	63
Gambar 4.30 Isi Halaman 20-21.....	64
Gambar 4.31 Isi Halaman 22-23.....	65
Gambar 4.32 Isi Halaman 24.....	65
Gambar 4.33 Contoh Penggunaan Elemen Warna.....	66
Gambar 4.34 Elemen Ilustrasi.....	67
Gambar 4.35 Elemen Layout.....	67
Gambar 4.36 Font Family Mungil.....	68
Gambar 4.37 Font Family Strange Tales.....	68
Gambar 4.38 Font Family Aurora.....	68
Gambar 4.39 Penerapan Prinsip Keseimbangan.....	69
Gambar 4.40 Penerapan Prinsip Penekan.....	70
Gambar 4.41 Penerapan Prinsip Irama.....	70
Gambar 4.42 Penerapan Prinsip Kesatuan.....	71
Gambar 4.43 Coloring Page.....	71
Gambar 4.44 Instagram Feed Post.....	72



Hak Cipta :

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

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks SWOT .....	41
Table 3.2 Arahan Kreatif .....	42





**Hak Cipta :**

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

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I - Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Lampiran II - Transkrip Wawancara

Lampiran III - Teks Halaman Isi

Lampiran IV - Dokumentasi

Lampiran V - Cek Plagiarism

Lampiran VI - Riwayat Hidup





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Skor Literasi Indonesia berada pada titik terendah semenjak tahun 2000 berdasarkan dari hasil survei PISA. Sebanyak 20% siswa Indonesia berada pada level 2 untuk kemampuan membaca. Berdasarkan hasil survei tersebut, peran dari pendidik dan pustakawan sebagai jantung pendidikan yang tentunya dibekali dengan kemampuan dan pengetahuan yang cukup sebagai pendamping. (Kemdikbud, 2023)

Maka dari itu perpustakaan yang merupakan sumber pembelajaran dan penyedia informasi yang memiliki peran penting dalam meningkatkan minat baca siswa (Khasanah et al. , 2022). Perpustakaan sebagai sarana atau tempat membaca harus dibuat nyaman dan menyenangkan. Buku yang disediakan juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan membaca anak-anak. Selain itu, peran pustakawan sangat signifikan dalam membantu siswa memperoleh motivasi untuk meningkatkan minat baca mereka. (Salsa Saroya et al., 2023).

Dalam hal ini APISI (Asosiasi Pekerja Profesional Informasi Sekolah Indonesia) yang merupakan sebuah organisasi yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas perpustakaan sekolah di Indonesia melalui pengembangan kompetensi, penyebarluasan informasi, dan kolaborasi dengan berbagai pihak. Berdiri sejak tanggal 26 Agustus 2006 di Bogor, APISI diawali dengan kumpulan pustakawan sekolah yang kerap bertemu dan berbagi pengalaman dalam kegiatan Pertemuan Informal Pustakawan Sekolah (PIPS). APISI bekerja sama dengan Bank Indonesia dalam membentuk perpustakaan yang nyaman di lingkungan sekolah, program tersebut adalah BI Corner. Pada tahun 2016 sampai 2022, APISI dan Bank Indonesia berhasil membuat sebanyak 175 BI Corner di sekolah yang berada di Indonesia bahkan luar negeri seperti Jepang, Singapura, dan Malaysia.

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

Terkait dengan rendahnya angka literasi di Indonesia, APISI secara terus-menerus menjalankan misinya untuk memberikan wadah dan dukungan sebagai kustakawan. APISI berupaya untuk membuat kegiatan membaca di perpustakaan merupakan aktivitas yang menyenangkan, terutama untuk kelas rendah (Sekolah Dasar kelas 1-3) melalui program ABC. Hal ini sejalan dengan program pemerintah yaitu Gerakan Literasi Nasional (GLN), termasuk Gerakan Literasi Sekolah (GLS), Gerakan Literasi Keluarga, dan Gerakan Literasi Masyarakat, untuk meningkatkan budaya literasi. Pendukungnya, pendidik memiliki tanggung jawab dalam meningkatkan literasi siswa dengan menggunakan media literasi (Dhea anisya et al., 2021).

Mengingat bahwa anak-anak merupakan generasi penerus bangsa, APISI mengambil langkah untuk memulai membuat buku cerita anak dengan cerita yang menarik seperti “Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan” dengan harapan bahwa anak-anak akan lebih tertarik untuk datang ke perpustakaan. Literasi membaca dan menulis merupakan keterampilan dasar yang penting bagi anak-anak untuk beradaptasi dalam pembelajaran. Namun, upaya pengenalan literasi membaca saat ini terbatas pada penggunaan Lembar Kerja Aktivitas (LKA) dan majalah yang kurang menarik. Media literasi diperlukan agar anak-anak lebih tertarik untuk membaca buku. Penggunaan warna, *layout*, pemilihan *font*, serta gaya ilustrasi juga perlu dipertimbangkan agar media yang digunakan semakin menarik untuk anak-anak. Penggunaan buku cerita bergambar sebagai media literasi dapat meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa di sekolah dasar (Ria et al., 2023).

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang diangkat yaitu “Bagaimana merancang Buku Cerita Anak "Gangga Mateo Dan Buku Ajaib Perpustakaan" Sebagai Media Literasi Anak Sekolah Dasar Untuk APISI.”



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan berdasarkan latar belakang permasalahan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses perancangan buku cerita bergambar untuk APISI.
2. Penerapan prinsip dan elemen desain grafis serta teori yang mendukung dalam perancangan desain buku cerita bergambar untuk APISI.
3. Proses pengaplikasian desain dan karakter dari buku cerita ke dalam media turunan.

### 4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam proses perancangan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

- a. Tujuan
  1. Menerapkan proses perancangan buku cerita “Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan” untuk APISI.
  2. Menerapkan penerapan prinsip dan elemen desain grafis serta teori yang mendukung dalam perancangan desain buku cerita “Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan” untuk APISI.
  3. Menerapkan proses pengaplikasian desain dan karakter dari buku cerita ke dalam media turunan.
- b. Manfaat
 

Manfaat pada penulisan proses perancangan buku cerita “Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan” untuk Tugas Akhir ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi dunia akademis

Penulisan perancangan buku cerita bergambar ini diharapkan dapat berguna serta menjadi referensi bagi dunia akademis dalam bidang desain grafis khususnya sebagai media edukasi untuk anak. Selain itu, diharapkan juga penulisan ini dapat digunakan sebagai wadah untuk menambah pengetahuan atau wawasan bagi mahasiswa lain.



## © 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

## 2. Manfaat bagi APISI

Pembuatan buku cerita bergambar ini berguna untuk anak-anak didik Sekolah Dasar kelas 1-3 dengan harapan bahwa nantinya mereka akan lebih suka membaca dan datang ke perpustakaan. Dengan demikian diharapkan buku cerita bergambar ini dapat menjadi bagian dari strategi yang dilakukan oleh APISI untuk meningkatkan angka literasi di Indonesia.

## 2.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, terdapat sistematika penulisan yang disusun agar pembahasan dapat terstruktur dengan baik. Sistematika penulisan dibagi menjadi lima bab sesuai dengan ruang lingkup pembahasan, yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pembahasan perancangan buku cerita bergambar untuk APISI, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Pembahasan, Tujuan dan Manfaat, dan Sistematika Penulisan.

### BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan teori-teori ilmiah dan hasil kutipan yang berkaitan dan mendukung perancangan buku cerita bergambar untuk APISI. Teori dan kutipan yang digunakan membahas seputar desain grafis seperti Ilustrasi, *Layout*, Warna, Tipografi, serta teori lain yang berkaitan dengan perancangan buku cerita gambar.

### BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang metode riset desain, metode pengumpulan data dan teknik yang digunakan untuk memperoleh data. Data yang telah didapat selanjutnya dianalisis dan diubah menjadi sebuah arahan kreatif dalam perancangan buku cerita bergambar untuk APISI.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini proses desain buku cerita “Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan” dengan menggunakan proses *design thinking* mulai dari *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

## BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan perancangan buku cerita “Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan” beserta saran untuk penelitian lanjutan terkait perancangan buku cerita.



### © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

#### Hak Cipta :

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





## BAB V PENUTUP

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan Perancangan Buku Cerita Anak "Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan" Sebagai Media Literasi Anak Sekolah Dasar untuk Apisi, kesimpulan yang didapatkan adalah:

1. Dengan menggunakan pendekatan *design thinking* dengan tahapan *Empathize* yaitu mencari topik masalah dan melakukan pendekatan terhadap *user* dengan melakukan wawancara, observasi, dan studi literatur. Tahap *define* untuk menganalisis informasi yang didapat untuk menemukan inti masalah. Hasil yang didapatkan dari tahapan *define* yaitu *creative brief* dan SWOT matriks. Tahapan *ideate* dengan melakukan *brainstorming* untuk mendapatkan alternatif penyelesaian masalah yang paling sesuai. *Brainstorming* dapat dilakukan dengan membuat *mindmap*, *moodboard*, dan *sketching*. *Mindmapping* menghasilkan kata kunci visual, dinamis, fantasi, ekspresif. Kata kunci yang didapat dibuat *moodboard* sebagai visualisasi kata kunci visual menjadi panduan konsep desain. Dari konsep visual yang sudah ada, dibuat sketsa alternatif untuk karakter, *story board*, dan *cover*. Sementara tahapan *prototype* yang menghasilkan purwarupa melalui pendekatan konsep, pembuatan sketsa digital, dan komputer grafis hingga menghasilkan produk. Pembuatan ilustrasi buku dengan menggunakan aplikasi Adobe *Photoshop*. Proses digitalisasi desain dengan menggunakan panduan font dan warna yang sudah dibuat setelah itu dimasukan sebagai *mockup digital*. Terakhir pada tahapan *testing* uji coba pada produk dan mengevaluasi hasilnya serta melakukan revisi untuk penyempurnaan.
2. Buku cerita dibuat dengan menggunakan warna *earth tone* dengan dominasi warna dingin. Penggunaan warna *warm tone* untuk menciptakan kontras dengan warna *cool tone*. Buku cerita "Gangga Mateo dan Buku Ajaib



## © 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

Perpustakaan” dibuat dengan style kartun dengan gabungan ilustrasi naturalis seperti terumbu karang dan tanaman di dalam laut. Proporsional karakter dibuat seimbang dengan sentuhan pembawaan dan sifat dari masing-masing karakter. Menerapkan no grid dan keseimbangan asimetris dalam pembuatan ilustrasi. Halaman dalam buku didominasi dengan penggunaan full illustration page. Menggunakan font dekoratif seperti Strange Tales, Aurora, dan Mungil. Penerapan prinsip desain keseimbangan pada ilustrasi yang mendistribusikan berat visual secara adil. Penerapan prinsip penekanan dengan menciptakan *focal point* pada desain dan ilustrasi yang dibuat. Penekanan bisa dibuat dengan menggunakan kontras, seperti menggunakan warna yang cerah sebagai highlight. Pengulangan elemen desain seperti tekstur agar menciptakan kesan yang dinamis atau bergerak. Penggunaan elemen gerak visual seperti ilustrasi ombak. Prinsip kesatuan diciptakan dengan adanya konsistensi elemen visual. Penggunaan warna yang sama dengan hanya mengubah *tint* dan *shade* dari *hue* atau warna aslinya untuk menciptakan warna yang lebih terang dan gelap.

3. Pada media turunan *coloring page* berisikan 3 karakter utama dengan pilihan 1 tokoh Gangga Mateo dan Ayah sementara pilihan 2 adalah Penyu. Pada *postingan Instagram Square Feeds*, berisikan *mock up cover* buku “Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan”.

## 5.2 Saran

Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji dampak buku "Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan" dalam meningkatkan minat baca anak, dengan harapan hasilnya dapat berkontribusi pada peningkatan angka literasi di Indonesia.



## DAFTAR REFERENSI

- Agnes. (2023). *Dwi Agnes - Buku Dasar-dasar Desain Grafis 2023*. Pnj.ac.id. <https://press.pnj.ac.id/book/2023/2/DwiAgnes-BukuDasar-dasarDesainGrafis2023/#page=94&zoom=true>
- Akbar, A., Titin Usmar, Aguslim Aguslim, A Muh Ali, & Nasrullah Nasrullah. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Perpustakaan Terhadap Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1725–1734. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.909>
- Amir, A. (2023). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa di Daerah Terpencil Terdepan dan Tertinggal. *Empiricism Journal*, 4(1), 296–301. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i1.1239>
- Anggarini, A. (2021, December 15). *DESAIN LAYOUT | PNJ Press*. PNJ Press. <https://press.pnj.ac.id/?p=13608>
- Dafit, F., & Ramadan, Z. H. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429–1437. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.585>
- Dhea anisya, Sartika, R., & Fajar, P. (2021, February). *Macam-macam Media Literasi*. Scribd. <https://id.scribd.com/document/501760408/Kel-3-Macam-macam-Media-Literasi-1>
- Eryanti Eryanti, Sudarwan Danim, Didi Yulistio, & Eka, D. (2021). The Influence of the School Literacy Movement, Reading Interest, and Reading Materials on Reading Comprehension Skill of Class XI Students of MAN Bengkulu City Academic Year 2020/2021. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(9), 432–432. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i9.3002>
- In Puspasari, & Febrina Dafit. (2021). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1390–1400. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.939>

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Junior, R. A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN MENGENAI SISTEM PENCERNAAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 11.

<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10362/9251>

Khazanah, I., Kolis, N., & Supriati, E. (2022). Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Perpustakaan di SMAN 1 Tegalombo Pacitan Research Repository of IAIN Ponorogo. *Iainponorogo.ac.id*, 5(3).

<http://repository.iainponorogo.ac.id/995/1/118-Article%20Text-280-1-10-20220710.pdf>

Kusumawati, Y. A., & Abednego, V. A. (2019). *Heritage of East Java: Konsep Visual pada Buku Ilustrasi Anak Tentang Pengenalan Pariwisata di Jawa Timur*. 4(2), 73–77. <https://doi.org/10.17977/um037v4i22019p73-77>

Marsudi, U., & Nanda, J. (2020). ANALISA DESAIN ILUSTRASI BUKU CERITA ANAK TEMA SAINS BIOLOGI BERJUDUL “LASKAR BAKTERI BAIK.” *Narada : Jurnal Desain Dan Seni*, 7(2), 169–188.

<https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/narada/article/view/6313/3701>

Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). PEMBENTUKAN KARAKTER GEMAR MEMBACA PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR. *INCARE*, 2(6), 576–585.

<https://doi.org/10.59689/incare.v2i6.353>

Muhammad, I. (2022). Efektivitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Jurnal Visual Ideas*, 2(2), 70–75.

<https://doi.org/10.33197/visualideas.vol2.iss2.2022.908>

Nabila Syafitri, & Yamin, Y. (2022). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6218–6223.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3207>

NUGROHO, A. P. (2020). PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR INTERAKTIF UNTUK MEMPERKENALKAN KEMBALI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA KEPADA ANAK - ANAK - Unika





## © 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

Repository. *Unika.ac.id*.

[http://repository.unika.ac.id/24786/1/16.L1.0001%20-%20ANGELINA%20PUTRI%20NUGROHO\\_COVER.pdf](http://repository.unika.ac.id/24786/1/16.L1.0001%20-%20ANGELINA%20PUTRI%20NUGROHO_COVER.pdf)

engelola Siaran Pers. (2023, December 5). *Peringkat Indonesia pada PISA 2022 Naik 5-6 Posisi Dibanding 2018*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/12/peringkat-indonesia-pada-pisa-2022-naik-56-posisi-dibanding-2018>

Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laba, N. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570–577. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>

Salsa Saroya, Rosiana Nurwa Indah, & Rifqi Zaeni Achmad Syam. (2023). Peran Pustakawan Dalam Meningkatkan Motivasi Minat Baca Siswa Di SMA Negeri 1 Ciwidey. *Nusantara Journal of Information and Library Studies (N-JILS)*, 6(1), 59–73. <https://doi.org/10.30999/n-jils.v6i1.3054>

Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). PENERAPAN PSIKOLOGI WARNA DALAM COLOR GRADING UNTUK MENYAMPAIKAN TUJUAN DIBALIK FOTO. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(0), 9. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12244/10734>

Winnuly Winnuly, Puji Yanti Fauziah, Rizki Sevi Triana, & Tri Susanti. (2020). Pengembangan media pembelajaran pop-up storybook interaktif untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 36–48. <https://doi.org/10.21831/jpa.v12i1.57660>

Yuliana, L., & Mardiyana, Z. (2021). Peran Pustakawan Terhadap Kualitas Layanan Perpustakaan. *Jambura Journal of Educational Management*, 53–68. <https://doi.org/10.37411/jjem.v2i1.526>

Zainudin, A. (2021). TIPOGRAFI. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–131. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>



## Lampiran I

### Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Pembimbing 1 Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds.,

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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 BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA	Andrea Putri Chrisanty		
NAMA PEMBIMBING	Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds.		
JUDUL TUGAS AKHIR	PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK "CANGGA MATEO DAN BUKU AJAIB PERPUSTAKAAN" SEBAGAI MEDIA LITERASI ANAK SEKOLAH DASAR UNTUK APISI		
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	21/02/2024	pengantar pengerjaan Tugas Akhir	membuat plan dalam pengerjaan Tugas Akhir
2	18/04/2024	revisi judul, bab 1 (terutama dalam penulisan latar belakang, alur penulisan tiap paragraf masih berantakan dan perlu ditambahkan lagi mengenai client TA), dan melanjutkan bab 2	mengubah judul, menambahkan sitasi mengenai minat baca dan profile perusahaan client, dan mulai mengerjakan Bab 2
3	29/04/2024	bab 1 ditambahkan penutup dan lanjutkan bab 2	menambahkan penutup pada latar belakang di Bab 1 dan melanjutkan teori mikro pada landasan teori di bab 2
4	08/05/2024	revisi pada keterangan huruf dekoratif dan script	melanjutkan bab 3
5	25/05/2024	kuesioner dipindahkan karena termasuk ke wawancara	menambahkan consumer insight, proyek sejenis, dan revisi swot
6	27/05/2024	melakukan revisi pada matriks swot	acc
7	14/06/2024	menambahkan dan melakukan revisi dari para dosen penguji seminar proposal	revisi materi dan penulisan bab 1-3
8	08/07/2024	pembuatan mindmap berdasarkan tone and manner yang sudah ada pada creative brief	membuat mindmap dan moodboard untuk menemukan konsep desain



## Hak Cipta 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

9	11/07/2024	revisi materi artikel jurnal tetamekraf	melakukan revisi materi dan menambahkan gambar-gambar yang diperlukan
10	09/07/2024	pembuatan mindmap berdasarkan tone and manner yang sudah ada pada creative brief	membuat mindmap dan moodboard untuk menemukan konsep desain
11	19/07/2024	menghapus metode design thinking karena belum ada desain final yang bisa dijadikan bahan untuk tahapan testing	menghapus design thinking dan mengganti menjadi proses desain sampai final art work
12	16/07/2024	menambahkan sketsa komprehensif untuk karakter dan cover	menambahkan sketsa komprehensif dan melanjutkan desain isi
13	02/07/2024	penjelasan desain akhir belum lengkap, dummy buku masih belum sempurna dimana tipografi menggunakan outline sehingga menjadi distraksi saat membaca buku	menambahkan penjelasan elemen desain dan prinsip desain, mencetak ulang buku
14	08/05/2024	penjelasan penerapan prinsip desain kurang mendetail, hanya berisi teori tanpa menjelaskan detail penerapan pada buku yang sedang dibuat	menjabarkan penerapan desain yang berhubungan dengan pembuatan buku cerita
15	08/06/2024	menambahkan sedikit pada kesimpulan	menyelesaikan materi TA

\*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

**Pembimbing 2 Fitri Nur Ardiantika, S.I.Kom., M.Si,**

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	08 mei 2024	menghapus lembar pengesahan dan keaslian karya TA, revisi penulisan	melakukan revisi penulisan dan menghapus halaman yang tidak diperlukan.
2	27 mei 2024	mengubah beberapa huruf kapital	acc
3	19 Juli 2024	revisi penulisan pada artikel jurnal tetamekraf	melakukan revisi penulisan pada artikel jurnal tetamekraf
4	08 Agustus 2024	revisi penulisan laporan tugas akhir	melakukan revisi penulisan tugas akhir dan menyelesaikan penulisan
5			
6			
7			
8			

\*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran II

#### Transkrip Wawancara

Tanggal: 08 Februari 2024

President APISI yaitu Hanna Chaterina George

1. Apa yang mendorong keinginan Anda dalam pembuatan buku cerita bergambar untuk anak?

Kurangnya angka literasi Indonesia berdasarkan hasil survei PISA, sehingga terpikirkan untuk menambah media bacaan untuk anak-anak.

2. Siapa saja target pembaca dalam buku ini?

Anak kelas rendah atau setara dengan kelas 1-3 Sekolah Dasar.

3. Dimana dan Bagaimana buku itu nantinya dibaca?

Nantinya buku ini akan ditaruh di perpustakaan APISI yang terletak di Sekolah Tanah Tingal dan akan menjadi bahan *story telling* pustakawan APISI seperti program ABC. Mungkin kedepannya juga bisa diperjual belikan.

4. Berapa jumlah halaman yang sekiranya efektif untuk menjadi bahan bacaan anak-anak?

Sekitar 16 sampai 20 halaman sepertinya cukup.

5. Kenapa memilih genre fantasi dalam buku ini?

Untuk membangkitkan imajinasi anak sehingga anak lebih tertarik untuk membaca.

#### Hak Cipta :

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

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

Tanggal: 26 April 2024

Ketua tim Layanan Koleksi Anak Perpustakaan Nasional yaitu Fitriana Ramadhani

Menurut Ibu, apa yang menjadi faktor utama yang mempengaruhi minat baca anak-anak, terutama di era digital saat ini?

Banyak faktor yang mempengaruhi minat baca anak-anak. Biasanya faktor utamanya itu: Aksesibilitas dan Ketersediaan Buku, Konten yang Relevan dan Menarik, Pengaruh Teknologi dan Media Digital, Lingkungan Membaca yang Mendukung, Kemampuan Literasi Awal, dan Personalisasi dan Pilihan.

Menurut Ibu, bagaimana minat baca anak kelas 1-3 SD generasi ini?

Minat baca anak-anak itu cukup bervariasi, ada anak-anak yang sangat antusias dengan membaca, ada juga yang mungkin kurang tertarik. Variabilitas ini dipengaruhi lingkungan keluarga, sekolah, dan akses terhadap buku. Apalagi sekarang dengan gadget, anak-anak jadi lebih mudah ter-distract. Tantangan utama sekarang itu mengimbangi daya tarik media digital dengan aktivitas membaca yang menarik dan relevan bagi anak-anak.

3. Menurut Ibu, bagaimana kriteria buku cerita anak yang efektif dalam meningkatkan minat baca dan digemari anak-anak? (desain grafis, isi buku, kertas, bahan, jumlah halaman, bentuk, ilustrasi, teks)

plot cerita belum terlalu rumit, bukunya tipis gapapa dan ukurannya menyesuaikan dengan kebutuhan, warna yang digunakan biasanya cukup vibrant. ga harus ada pop up tapi ada pesan yang disampaikan, bahkan walau tulisannya hanya sedikit. sehingga gambar yang ditampilkan harus mampu menjelaskan alur cerita.

4. Apa manfaat anak-anak membaca buku cerita bergambar?

Banyak. Utamanya, bisa memperkaya kosakata anak, menstimulasi imajinasi mereka dengan mengembangkan apa yang didapat dari buku yang dibaca. Jadi mereka sering tanpa sadar belajar.



## © 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

Tanggal: 03 Mei 2024

Orang pengunjung Perpustakaan Nasional lantai 7 yang merupakan anak dengan kisaran umur 5-10 atau setara dengan anak kelas 1-3 Sekolah Dasar.



Hasil wawancara anak-anak adalah:

Kebanyakan anak-anak menyukai ilustrasi yang karakternya memiliki bentuk tubuh yang proporsional dengan keunikannya. Selain itu mereka juga lebih menyukai layout buku cerita *full illustration page*, dimana halaman buku berisi lebih banyak gambar dibanding teks. Penggunaan warna dengan kontras yang rendah juga lebih diminati oleh anak-anak tersebut.

Adapun saat kegiatan wawancara berlangsung, terdapat orang tua yang juga ikut aktif memberi opini. Seperti bahwa buku anak lebih baik dengan hard cover agar tidak mudah robek, permainan warna dalam ilustrasi yang dibutuhkan juga, serta bahwa anak-anak lebih suka bermain gadget jadi lebih baik bahwa buku cerita yang dibuat harus menarik dan memiliki aktivitas lanjutan.



## © 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

Tanggal: 08 Mei 2024

Pustakawan Perpustakaan Nasional yaitu Edi Wiyono

1. Bagaimana menurut Anda kondisi minat baca di Indonesia saat ini?  
Tidak baik-baik saja. Tingkat kegemaran membaca (survei dari perpusnas) belum pada taraf yang ideal. Teknologi juga mempengaruhi minat baca masyarakat.  
Apa yang menjadi faktor utama yang mempengaruhi minat baca masyarakat Indonesia?  
Ketersediaan konten atau buku bacaan, ketimpangan akses pada buku, serta fasilitas membaca atau perpustakaan yang kurang.
2. Bagaimana peran perpustakaan dan pustakawan dalam meningkatkan minat baca di lingkungan Anda?  
Perpustakaan adalah fondasi dari literasi sementara pustakawan adalah *role model* dan mitra riset dalam masyarakat.
4. Menurut Anda, apa saja strategi efektif untuk mengajak masyarakat, terutama anak-anak dan remaja, untuk gemar membaca?  
Untuk anak-anak pastinya beda *treatment*. Buku bacaan harus dibuat menyenangkan dan bukan hafalan, menyediakan bacaan yang sesuai, pustakawan harus bisa membangun kedekatan emosional dengan anak.

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

Tanggal: 20 Mei 2024

resident APISI yaitu Hanna Chaterina George

1. Apakah sebelumnya APISI pernah mempublikasikan buku cerita anak? Pernah. Di tahun 2022 kita mempublikasikan “Arsya and His Yihaaa! School” yang diterbitkan Yayasan Vidya Prana Indonesia.

2. Apakah ada *competitor* bagi APISI dalam mempublikasikan buku cerita anak? Let’s Read sih ya karena mereka *e-book* di website gitu bisa diakses gampang sama anak-anak dan pilihannya banyak bervariasi.

3. Apa elemen yang harus ada dalam pembuatan desain buku ini?

Yang pasti harus ada logo APISI dan untuk halaman judul harus ada judul buku, nama penulis, nama ilustrator, dan penerbit.

4. Untuk spesifikasi buku ceritanya apa saja ya, bu?

Ukuran buku cerita anak lebih baik square jadi mungkin 20x20 cm, covernya hard aja biar kokoh, sama untuk kertas isinya jangan yang terlalu tebal.



POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Lampiran III

#### Teks halaman isi

Tabel Lampiran - Isi Halaman Buku Cerita Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan

Halaman	Visualisasi	Teks
1	tipografi judul buku	Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan
2	Gangga dan Ayah berada di pantai	Siang hari, setelah makan dan ganti baju seragamnya, Gangga Mateo pergi ke pantai untuk membantu ayahnya menangkap ikan.
3		
4	Gangga dan Ayah ke pasar	Gangga Mateo bersama ayahnya membawa hasil tangkapan ikan hari itu ke pasar untuk dijual.
5	Perpustakaan Tut Wuri Handayani	Pada waktu luang, Gangga Mateo pergi ke perpustakaan desa dekat rumahnya untuk melihat dan membaca buku. Gangga Mateo senang membaca buku.
6	Gangga dalam Perpustakaan	Pada suatu hari, saat sedang melihat buku di rak, tiba-tiba ia melihat ada sebuah buku yang tampak bersinar.
7		
8	Buku Ajaib di tangan Gangga	Gangga Mateo mengambil buku berwarna hitam keemasan itu dan mulai membukanya.
9		
10	Buku (terbuka) dengan view laut (halaman yang terbuka)	Gangga Mateo terpesona dengan keindahan gambar di dalam laut

#### Hak Cipta :

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



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

11		yang sangat indah dengan warna yang mengagumkan.
12	Gangga dalam laut (takjub)	Tanpa disadari, Gangga Mateo tiba..... tiba sudah berada di dalam laut yang barusan dilihatnya.
13		
14	Penyu welcoming Gangga	Seekor penyu menyapa Gangga, "Selamat datang Gangga Mateo!"  Gangga Mateo pun menyapa penyu itu dengan lambaian tangan dan wajah yang masih terpesona sekaligus takjub.
15	Penyu bicara	Penyu berkata "Jangan kaget Gangga Mateo, engkau sedang bernapas seperti kami saat ini."
16	gangga takjub, ngikutin penyu	Gangga Mateo masih terheran karena bisa berenang ke dalam laut dan bernapas seperti Penyu, saat Penyu mengajaknya untuk mengikutinya menjelajahi dasar lautan bersama.
17		
18	dalam laut (castle)	Tiba- tiba tampak di depannya sebuah istana megah dengan pintu jeruji.
19		Gangga Mateo ingin mendekati istana itu dan melihat didalamnya.
20	transisi Gangga tersadar	Namun tiba-tiba ia mendengar suara ayahnya: "Gangga Mateo! Ayo kita pulang" Gangga Mateo tersadar, ia sedang duduk dengan buku hitam dihadapannya



## © 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

21	Gangga pulang sama Ayah	Gangga Mateo pulang, sambil bertanya-tanya, apa isi istana itu? Ia tidak sabar untuk kembali lagi ke perpustakaan desanya untuk membaca buku lagi.
22	profile penulis	Hanna Chaterina George, atau yang lebih dikenal sebagai Hanna Latuputty, telah memimpin APISI sejak tahun 2006 dan proyek: APISI - IFLA BSLA Workshop 2015 adalah proyek IFLA kedua setelah yang pertama diadakan pada tahun 2008. Hanna menyelesaikan gelar Sarjana di bidang Ilmu Perpustakaan pada tahun 1995 dan meraih gelar Master di bidang yang sama pada tahun 2013. Dia pernah menjadi pustakawan di sebuah sekolah internasional selama 20 tahun sebelum meninggalkan posisinya sebagai Manajer Perpustakaan pada tahun 2014 dan menjalankan APISI secara penuh waktu. Asosiasi perpustakaan yang kuat akan memainkan peran penting dalam melakukan advokasi profesi baik di tingkat nasional maupun internasional serta perannya untuk meningkatkan profesionalisme anggotanya di tempat kerja mereka. Hanna menghasilkan buku anak yang berjudul Arsa and His Yihaaa school dan beberapa buku antologi bersama rekan rekannya.
23	profil ilustrator	Andrea Putri Chrisanty, seorang mahasiswa semester akhir di Politeknik Negeri Jakarta dengan program studi D4 Desain Grafis. Dengan gaya ilustrasi portrait semi-realis sejak tahun 2020. Andrea gemar menggunakan warna-warna yang cerah dengan tone warna yang berdekatan. Buku “Gangga Mateo dan Buku Ajaib Perpustakaan”



## © 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

		adalah proyek buku cerita anak pertama bagi Andrea.
24	qr kode aktifitas	Coloring Page ini adalah aktifitas lanjutan bagi anak setelah kegiatan membaca. Scan QR diatas dan print coloring page yang tersedia pada kertas ukuran A4.

Sumber: Data yang diolah (2024)



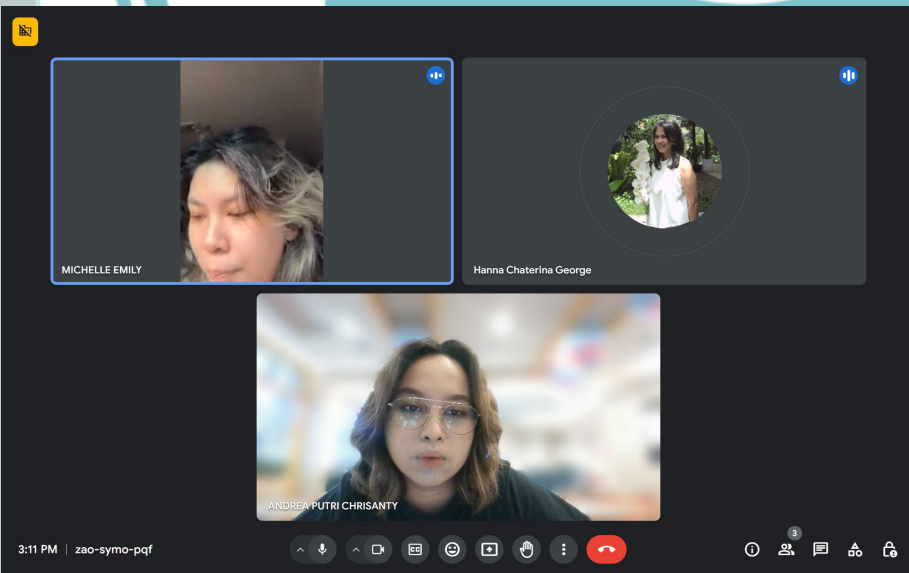


## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### ampiran IV ampiran Dokumentasi awancara

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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 Politeknik Negeri Jakarta

### Observasi

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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



NEGERI  
JAKARTA



## Lampiran V Cek Plagiarisme

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, 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



Similarity Report ID: oid:3618:63944270

### 12% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 11% Internet database
- 3% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

### TOP SOURCES

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

1	repository.pnj.ac.id Internet	2%
2	publication.petra.ac.id Internet	1%
3	journal.unnes.ac.id Internet	1%
4	pustakaindonesia.org Internet	<1%
5	ipungkurniawan.wordpress.com Internet	<1%
6	123dok.com Internet	<1%
7	apisi.org Internet	<1%
8	Febrina Dafit, Zaka Hadikusuma Ramadan. "Pelaksanaan Program Ger... Crossref	<1%

Sources overview





## Hak Cipta Negeri

### Lampiran VI Biwayat 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**Hello**

My name is Andrea Putri Chrisanty, I'm a Graphic Design Student in State Polytechnic of Jakarta. I'm also a part-time graphic designer. I start art and design as a hobby and now it becomes my life. I like to learn new style and concept. With a strong foundation in art and design, I am eager to learn new styles and concepts to enhance my skills further.

**Education**

Diploma 4 in Graphic Design (Ongoing)  
State Polytechnic of Jakarta, Jakarta  
Expected Graduation: 2024

Graphic Design Major  
Desa Putera Vocational School, Jakarta  
Graduate: 2020

**Work Experience**

**Avilashop Singapore (2022)**  
Part time - Graphic Design and Web Admin (on going)

- Editing image of Avila's product. Such as rosary necklace which requires details.
- 3D design for Avila's Christmas Exhibition
- Making collage photo album
- Designing Christmas Catalogue and Prayers Book
- Upload product after being edited to Avila's Web and Shopee
- Making SEO for each product

**Suburmitra Grafistama (2019)**  
Internship - Operator Setting  
3,5 Months

- Layouting all documents file before it will be send to digital printer
- Resize the document without changing the design
- Making cutting pattern for design before it will be cut in the laser cutting machine.
- Learning print process and type of paper that used in printing.

**Skill**

AI, ID, Ps, and a pen icon are shown with progress bars.

**Ability**

Teamwork, Creativity, Hard work, and Communication are shown with gauge icons.

**Organization Experience**

**GEMA (2021)**  
Artistik Division Manager  
Journalist-Persma

- Content design
- Magazine Layout
- Branding

**BeWithYou (2020)**  
Content Creator  
Feminism Organization

- Content Design

085881468944 | andreaputric - andreaputri.jpg | Andrea Putri | Andrea Putri