



© 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 EDUKATIF TRAVEL SERIES “JALAN-JALAN KE SEMARANG” UNTUK APISI DEMI MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK SD



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

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Oleh:
Michelle Emily
2006421025

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Edukatif Travel Series
"Jalan-Jalan Ke Semarang" Untuk APISI Demi
Meningkatkan Minat Baca Anak SD

Penulis : Michelle Emily

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, 2 Agustus 2024

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds
NIP. 198812152018032001

Dosen Pembimbing II

Emmidia Djonaedi, M.T., M.B.A
NIP. 198505162010122007



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

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN BUKU CERITA EDUKATIF TRAVEL SERIES
"JALAN-JALAN KE SEMARANG" UNTUK APISI DEMI
MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK SD

Oleh:

MICHELLE EMILY

2006421025

Disahkan:

Depok, 16, Agustus 2024

Penguji I

Penguji II

Wanda Kusuma Putri, S.Sn

NIP. 520000000000000324

Anggi Anggarini, M.Ds

NIP. 198503162010122002

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 Edukatif Travel Series
“Jalan-Jalan Ke Semarang” Untuk APISI Demi
Meningkatkan Minat Baca Anak SD**

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, 16 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Micheile Emily

2006421025



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

Rendahnya minat baca di kalangan generasi muda perlu diatasi dengan menumbuhkan minat membaca sejak dini. Untuk mengatasi masalah ini, APISI (Asosiasi Pekerja Profesional Informasi Sekolah Indonesia) berencana menerbitkan buku cerita anak berjudul "Jalan-jalan ke Semarang". Saat ini, buku tersebut masih dalam bentuk naskah tanpa desain visual. Perancangan tugas akhir ini bertujuan untuk memvisualisasikan dan mempublikasikan buku cerita "Jalan-jalan ke Semarang" sebagai media edukasi untuk menambah pilihan bacaan bagi anak-anak usia 5-10 tahun, dengan harapan dapat meningkatkan minat baca mereka dalam program ABC. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Proses desain yang digunakan ialah *design thinking* yang mencakup *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasilnya adalah visual dengan tone dan manner yang fun dan vibrant, serta ilustrasi yang menarik pada buku cerita anak "Jalan-jalan ke Semarang", lengkap dengan *coloring page* sebagai aktivitas tambahan. Hal ini dapat digunakan oleh APISI saat program ABC berlangsung, dan menambah pilihan bacaan anak di perpustakaan sekolah untuk meningkatkan minat baca mereka. Layout yang digunakan adalah simetris, asimetris, dan informal dengan kombinasi halaman berbackground ilustrasi ramai dan halaman minim ilustrasi sebagai focal point. Karakter memiliki proporsi tubuh wajar dan mata besar, dengan warna bersaturasi tinggi, vibrant, earth colors, dan warm tones. Shading digunakan seperlunya dengan tekstur pensil dan watercolor. Tipografi menggunakan decorative handwritten untuk heading cover dan sans serif font, Glacial Indifference, untuk body text.

Kata kunci: buku cerita anak, desain grafis, literasi, media edukasi



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

The low interest in reading among the younger generation needs to be addressed by fostering a love for reading from an early age. To tackle this issue, APISI (Association of Indonesian School Information Professionals) plans to publish a children's storybook titled "Jalan-jalan ke Semarang." Currently, the book is only a manuscript without any visual design. This final project aims to visualize and publish the children's storybook "Jalan-jalan ke Semarang" as an educational medium to provide additional reading options for children aged 5-10 years, with the hope of increasing their interest in reading through the ABC program. The research method used is qualitative, with data obtained through interviews, observations, and literature studies. The design process used is design thinking, which includes empathize, define, ideate, prototype, and testing. The result is a visual presentation with a fun and vibrant design tone and manner, featuring attractive illustrations in the children's storybook "Jalan-jalan ke Semarang," complete with coloring pages as an additional activity. This can be used by APISI during the ABC program and adds to the reading options for children in school libraries to enhance their interest in reading. The layout used is symmetrical, asymmetrical, and informal, with a combination of pages with busy illustrated backgrounds and pages with minimal illustrations as focal points. The characters have realistic body proportions and large eyes, with high saturation colors, vibrant, earth tones, and warm tones. Shading is used as needed with a pencil and watercolor texture. Typography uses decorative handwritten fonts for the cover heading and the sans serif font, Glacial Indifference, for the body text.

Keywords: children's storybook, graphic design, literacy, educational media



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

Rasa puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan atas karunia-Nya yang melimpah, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul "Perancangan Buku Cerita Edukatif Travel Series "Jalan-Jalan Ke Semarang" Untuk APISI Demi Meningkatkan Minat Baca Anak SD" dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih sebesar-besarnya saya sampaikan kepada ibu saya yang selalu mendoakan, memberikan semangat, dan mendukung saya hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam proses penulisan Tugas Akhir ini, dari awal hingga selesai, banyak pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati, saya ingin menyampaikan juga ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Syamsurizal, S.E.,M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.ENG. selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds., selaku Ketua Program Studi Konsentrasi Desain Grafis dan Dosen Pembimbing I.
4. Emmidia Djonaedi, M.T., M.B.A, selaku Dosen Pembimbing II.
5. Mohamad Tegar Bagaskoro, Jemima Nafi, Kezia Ivanna, Vanya Utami Sastradipura, Diva Hana Prilia, dan Gabriella Shalom, sahabat yang selalu mendukung dan membantu saya melalui perkuliahan selama ini.
6. Andrea Putri Chrisanty, Aldiva Quratul Aini, Medina Indah Islami, Muhammad Syukri Alfan Alfin, Yasmine Aulia Islam, Alysa Samira, Bimasakti Satria, Haekal Azkha, dan Muhammad Yulianto, sahabat dan teman seperjuangan di perkuliahan.



© 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

7. RAj Nabilla Sepviandra Putri, Arwen Angellica, Ameinta Brahmana, Aisyah Nur Salsabilla, Sendi, Syaiful Bahri, dan Nujjia Zhahirin, teman seperjuangan selama IISMA 2023 dan setelah.
8. Para teman kelas DG-A, yang selalu berbagi canda tawa dan telah melewati berbagai hal bersama selama kuliah.
9. Hanna Chaterina George selaku Presiden APISI yang telah membantu dan bersedia menjadi klien dalam *project* perancangan buku cerita “Jalan-jalan ke Semarang” untuk Tugas Akhir ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, tetapi telah memberikan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir ini telah disusun dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun sistematikanya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dan akan diterima dengan senang hati.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 7 Agustus 2024

Michelle Emily



Hak Cipta :

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	
PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II	
LANDASAN PERANCANGAN	6
2.1 Media Edukasi	6
2.1.1 Fungsi Media Edukasi	6
2.2 Buku Cerita Bergambar	6
2.2.1 Fungsi Buku Cerita Bergambar	7
2.2.2 Jenis Buku Cerita Bergambar	7
2.3 Visual Storytelling	11
2.3.1 Karakteristik Visual Storytelling yang Menarik	12
2.4 Teori Desain Grafis	12
2.4.1 Layout	12
2.4.2 Warna	15
2.4.3 Tipografi	18
2.4.4 Ilustrasi	19
2.4.5 Prinsip Desain Grafis	23
2.5 Design Thinking	24
BAB III	



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

METODE PERANCANGAN	26
3.1 Metode Riset Desain	26
3.2 Metode Pengumpulan Data	26
3.3 Data dan Analisis	28
3.3.1 Profil klien	28
3.3.2 Product knowledge	29
3.3.3 Consumer Insight	30
3.3.4 SWOT	32
3.4 Arahan Kreatif	34
BAB IV	
HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Ideate	38
4.1.1 Mind Map	38
4.1.2 Moodboard	39
4.1.3 Sketching	40
4.2 Prototype	44
4.2.1 Desain Komprehensif	44
4.2.2 Dummy	51
4.3 Testing	51
4.4 Desain Akhir	52
4.4.1 Penerapan Elemen Desain	58
4.4.2 Penerapan Prinsip Desain	61
4.5 Media Pendukung	65
4.6 Pertimbangan Produksi	66
BAB V	
PENUTUP	67
5.1 Simpulan	67
5.2 Saran	69
DAFTAR REFERENSI	70
LAMPIRAN	73



Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Board Books	8
Gambar 2.2 Early Picture Books	8
Gambar 2.3 Standard Picture Books	9
Gambar 2.4 Buku Easy Read “Danny and The Dinosaur”	9
Gambar 2.5 Primary Transition Book	9
Gambar 2.6 Buku Bab Klasik Anak	10
Gambar 2.7 Buku Fantasi “12 Hari Berpetualang”	10
Gambar 2.8 Buku Young Adult “Rashi dan Sketsa Rahasia”	11
Gambar 2.9 La Porca Restaurant Menu Layout	13
Gambar 2.10 Layout Buku Jeonju International Film Festival	13
Gambar 2.11 Keseimbangan Simetris Poster	14
Gambar 2.12 Keseimbangan Asimetris	14
Gambar 2.13 Layout Buku oleh Nicolau	15
Gambar 2.14 Font Serif “Sedan SC”	18
Gambar 2.15 Font Sans Serif “Open Sans”	18
Gambar 2.16 Font Script “Pacifico”	19
Gambar 2.17 Font Decorative “Creepster”	19
Gambar 2.18 Poster “Adventure Time”	20
Gambar 2.19 Karikatur Mr. Bean	21
Gambar 2.20 Comic Strip Spiderman	22
Gambar 2.21 Ilustrasi Karya Sastra	22
Gambar 2.22 Design Thinking Menurut Stanford University	24
Gambar 3. 1 Logo APISI	28
Gambar 3.2 Ilustrasi Anak Perempuan	32
Gambar 3.3 Logo Let’s Read	36
Gambar 4.1 Mind Map	38
Gambar 4.2 Moodboard Visual	39
Gambar 4.3 Sketsa Alternatif Karakter 1	40
Gambar 4.4 Sketsa Alternatif Karakter 2	41
Gambar 4.5 Sketsa Alternatif Karakter 3	41
Gambar 4.6 Sketsa Storyboard	42
Gambar 4.7 Alternatif 1 Sketsa Cover	42
Gambar 4.8 Alternatif 2 Sketsa Cover	43
Gambar 4.9 Alternatif 3 Sketsa Cover	43



© 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

Gambar 4.10 Sketsa Imposisi	44
Gambar 4.11 Desain Komprehensif Alternatif Karakter 1	44
Gambar 4.12 Desain Komprehensif Alternatif Karakter 2	45
Gambar 4.13 Desain Komprehensif Alternatif Karakter 3	45
Gambar 4.14 Desain Komprehensif Cover Alternatif 1	46
Gambar 4.15 Desain Komprehensif Cover Alternatif 2	47
Gambar 4.16 Desain Komprehensif Cover Alternatif 3	47
Gambar 4.17 Desain Komprehensif Halaman Judul	48
Gambar 4.18 Desain Komprehensif Halaman 1-2	48
Gambar 4.19 Desain Komprehensif Halaman 3-4	48
Gambar 4.20 Desain Komprehensif Halaman 5-6	48
Gambar 4.21 Desain Komprehensif Halaman 7-8	49
Gambar 4.22 Desain Komprehensif Halaman 9-10	49
Gambar 4.23 Desain Komprehensif Halaman 11-12	49
Gambar 4.24 Desain Komprehensif Halaman 13-14	49
Gambar 4.25 Desain Komprehensif Halaman 15-16	50
Gambar 4.26 Desain Komprehensif Halaman 17-18	50
Gambar 4.27 Desain Komprehensif Halaman Coloring Page, Profil Penulis, dan Ilustrator	50
Gambar 4.28 Desain Komprehensif Halaman Hak Cipta	50
Gambar 4.29 Mock up dummy buku cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	51
Gambar 4.30 Mock up Halaman Judul	52
Gambar 4.31 Mock up Halaman 1-2	52
Gambar 4.32 Mock up Halaman 3-4	53
Gambar 4.33 Mock up Halaman 5-6	53
Gambar 4.35 Mock up Halaman 9-10	54
Gambar 4.36 Mock up Halaman 11-12	55
Gambar 4.37 Mock up Halaman 13-14	56
Gambar 4.38 Mock up Halaman 15-16	56
Gambar 4.39 Mock up Halaman 17-18	57
Gambar 4.40 Mock up Halaman Coloring page, profil penulis, dan ilustrator	57
Gambar 4.41 Mock up Halaman Hak Cipta	58
Gambar 4.42 Color palette “Jalan-jalan ke Semarang”	58
Gambar 4.43 Tipografi Heading Cover “Jalan-jalan ke Semarang”	59
Gambar 4.44 Font Glacial Indifference	59
Gambar 4.45 Halaman 10 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	60
Gambar 4.46 Halaman 1-2 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	61
Gambar 4.47 Halaman 13-14 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	61



© 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 4.48 Halaman 9 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	62
Gambar 4.50 Halaman 1-2 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	62
Gambar 4.51 Halaman 16 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	63
Gambar 4.52 Halaman 3-4 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	63
Gambar 4.53 Halaman 11 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	64
Gambar 4.54 Halaman 9-10 Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”	65
Gambar 4.55 Coloring page Nafish dan Bu Masa	65
Gambar 4.56 Mock up Instagram Poster	66





Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks SWOT	33
Tabel 3.2 <i>Creative Brief</i>	34
Tabel 4.1 <i>Key Visual</i>	39





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing I
2. Lembar Bimbingan Tugas Akhir Dosen Pembimbing II
3. Transkrip Wawancara
4. Observasi
5. Hasil Turnitin
6. CV





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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Membaca merupakan hal penting untuk menambah wawasan dalam berbagai hal. Namun, minat membaca di Indonesia terkenal rendah terutama jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Menurut Kajian Kegemaran Membaca Masyarakat Indonesia 2023 Perpustakaan Nasional RI, kegemaran membaca masyarakat Indonesia secara umum mencapai angka 66,77, menempatkannya dalam kategori "sedang" dengan nilai tingkat kegemaran membaca terendah 65,02 untuk masyarakat berusia 10-24 tahun.

Dalam wawancara terhadap Editor in Chief Perpusnas, dinyatakan bahwa kajian Tingkat Kegemaran Membaca oleh Perpusnas tahun 2023 memiliki hasil yang walaupun meningkat dari tahun-tahun sebelumnya, masih belum mencapai target Perpusnas saat wawancara dilaksanakan. *Editor in Chief* Perpusnas juga menyatakan bahwa target Perpusnas dalam mengembangkan minat baca kini menjadi pada anak-anak dan bukan orang dewasa lagi karena akan lebih efektif.

Minat baca yang rendah pada masyarakat muda perlu ditangani dengan menumbuhkan minat membaca sejak kecil, spesifiknya usia 5-10 tahun dan menduduki kelas 1-3 SD karena sudah memiliki kemampuan awal dalam membaca dan dapat lebih mengerti makna bacaan yang dibaca.

Selain itu, masih banyak juga masyarakat Indonesia, terutamanya anak-anak, yang kurang mengetahui kekayaan dan keindahan daerah-daerah di Indonesia, baik karena jarang membaca buku mengenai hal tersebut ataupun belum pernah mengunjungi daerah-daerah tersebut seperti Semarang sebagai Ibukota Jawa Tengah dengan tempat-tempat menarik dan bersejarah seperti Kelenteng Sam Po Kong, Gereja Blenduk, dan bahkan makanan khas nya yaitu Garang Asem yang kurang diketahui masyarakat Indonesia pada umumnya.



© 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

Buku cerita bergambar biasanya menjadi salah satu media edukasi anak-anak yang umumnya digunakan karena menarik anak-anak yang akan membacanya. Menggunakan buku cerita bergambar dapat memperkuat ketertarikan anak terhadap membaca (Agustina et al, 2022).

Adanya ilustrasi dengan tipografi dan layout yang sesuai dan menarik pada buku cerita anak sangatlah diperlukan dalam meningkatkan ketertarikan anak membaca buku tersebut. Berkreasi dengan menciptakan gambar-gambar berwarna yang disertai dengan kalimat-kalimat yang mudah dimengerti pada buku cerita bergambar anak mampu menarik minat anak-anak untuk membacanya (Lilis, 2020).

APISI (Asosiasi Pekerja Profesional Informasi Sekolah Indonesia) merupakan lembaga pengembangan kepustakawanan sekolah dengan fokus utama meningkatkan kompetensi, menyebarkan informasi, dan melibatkan berbagai pihak dalam upaya meningkatkan kualitas perpustakaan di sekolah-sekolah Indonesia. APISI mengkampanyekan program literasi APISI Baca Cerita (ABC) sebagai program besarnya yang kini dilaksanakan juga dengan membacakan buku cerita anak yang ada di perpustakaan sekolah kepada anak-anak PAUD, TK, serta kelas 1-3 SD.

Dengan minat baca anak-anak usia 5-10 tahun di Indonesia yang masih rendah, terutama terkait pengetahuan tentang kekayaan daerah seperti Semarang, diperlukan media edukasi yang menarik seperti buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat dan wawasan mereka. Maka itu, APISI kini ingin membuat buku cerita bergambar anak sebagai media edukasi untuk menambahkan pilihan baca bagi anak-anak usia 5-10 tahun dengan harapan dapat meningkatkan minat baca melalui penyediaan buku ini di perpustakaan sekolah dan membacakannya kepada anak-anak dalam program ABC. Buku ini juga merupakan *travel series* yang untuk series pertamanya akan mengangkat daerah Semarang dengan judul buku “Jalan-jalan ke Semarang” agar dapat menambah pengetahuan mereka mengenai kekayaan dan keindahan daerah-daerah di Indonesia seperti Semarang.



Hak Cipta :

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

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana merancang buku cerita anak edukatif dengan tema keragaman daerah Semarang yang menarik dan dapat meningkatkan minat baca anak-anak usia 5-10 tahun.

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, ruang lingkup pembahasan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan buku cerita edukatif “Jalan-jalan ke Semarang” sebagai media edukasi anak usia 5-10 tahun untuk APISI.
2. Pengaplikasian teori desain grafis dalam perancangan buku “Jalan-jalan ke Semarang” untuk APISI.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah:

a. Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang buku cerita edukatif anak *travel series* Semarang untuk APISI.
2. Mengaplikasikan teori desain grafis dan metode *design thinking* dalam perancangan buku cerita edukatif anak *travel series* Semarang untuk APISI.

b. Manfaat

Manfaat dari perancangan proses buku cerita edukatif anak untuk Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi APISI

Merancang buku cerita edukatif anak *travel series* “Jalan-jalan ke Semarang” sehingga APISI dapat mempublikasikan



© 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 tersebut dan menyediakan buku ini di perpustakaan sekolah serta membacakannya kepada anak-anak dalam program ABC. Selain itu, buku ini juga menambahkan pilihan bacaan anak untuk meningkatkan minat baca mereka dan pilihan bacaan anak tentang kekayaan dan keindahan daerah-daerah di Indonesia terutamanya untuk seri kali ini, Semarang.

2. Manfaat bagi anak usia 5-10 tahun

Dengan adanya buku ini, anak-anak mendapat pengetahuan lebih tentang kekayaan dan keindahan daerah-daerah di Indonesia sekaligus menjadi dorongan positif untuk meningkatkan minat membaca dan bahkan kebiasaan membaca mereka.

3. Manfaat akademis

Penulisan penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam bidang desain grafis terutama pada perancangan buku cerita bergambar edukatif anak.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini, penting untuk memiliki sistematika penulisan yang baik dan benar agar pembahasan masalah dan penyajian materi dapat diatur dengan baik, terarah, dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penulisan penelitian ini akan terdiri dari lima bagian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang Latar Belakang permasalahan dibutuhkan buku cerita edukatif *travel series* “Jalan-jalan ke Semarang”, Ruang Lingkup Pembahasan logo, Tujuan dan Manfaat perancangan, dan Sistematika Penulisan dalam perancangan penelitian ini.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang kajian teori yang digunakan untuk memperkuat dan mendukung perancangan buku cerita edukatif anak *travel series* “Jalan-jalan ke Semarang” seperti *layout*, tipografi, warna,



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

dan prinsip desain. Teori-teori pada bab ini berasal dari beberapa sumber referensi seperti *website*, buku, dan jurnal.

BAB III METODE PERANCANGAN

Pada bab ini akan diuraikan metode riset desain, metode pengambilan data yang digunakan, analisis data, dan hasil dari analisis yang akan disusun secara ringkas menjadi *creative brief* yang dibutuhkan dalam perancangan buku cerita edukatif anak *travel series* “Jalan-jalan ke Semarang

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan proses desain buku cerita "Jalan-jalan ke Semarang" yang menggunakan metode *design thinking*, dimulai dari tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, hingga *testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari perancangan buku cerita "Jalan-jalan ke Semarang" serta memberikan saran untuk penelitian lanjutan terkait perancangan buku cerita.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

1. Mengaplikasikan Metode *Design Thinking* dalam Perancangan Visual Buku Cerita “Jalan-jalan ke Semarang”

Desain buku ini dibuat dengan metode *design thinking*, dimulai dari *empathize*. Dilakukan wawancara, observasi, dan studi literatur hingga masalah yang dialami klien telah teridentifikasi yakni kurangnya pilihan baca buku cerita edukatif untuk anak usia 5-10 tahun, terutama yang membahas daerah wisata Indonesia demi meningkatkan minat baca anak. Selain itu, juga diketahui preferensi anak-anak pada buku cerita bergambar, manfaat buku cerita anak, warna, *layout*, dan gaya ilustrasi buku cerita anak.

Selanjutnya, pada tahap *define*, masalah tersebut akhirnya diatasi oleh APISI dengan memvisualisasikan dan mempublikasikan buku cerita *travel series* “Jalan-jalan ke Semarang” untuk anak usia 5-10 tahun yang kali ini membahas daerah wisata Semarang. Dilakukan juga pembuatan *creative brief* dan analisis SWOT untuk menjadi pedoman proses desain visual buku tersebut.

Pada tahap *ideate*, dirancang *mindmap* yang menghasilkan *key visual layout no grid*, asimetris, informal dengan sedikit teks dan banyak gambar, warna *warm tones*, *earth colors*, *solid*, dan cenderung saturasi tinggi, tipografi jenis *handwriting* dekoratif untuk heading judul dan sans serif untuk *body text*, gaya ilustrasi kartun dengan mata besar dan proporsi tubuh yang tidak diubah berlebihan, lalu tekstur pensil dan *watercolor*. Pada *moodboard*, dikumpulkan gambar-gambar referensi sebagai pedoman proses desain karakter, layout, tipografi, dan pewarnaan. Tahap ini juga dilengkapi dengan alternatif sketsa karakter Nafish, Misyima dan Bu Masa, cover buku, *storyboard*, dan imposisi buku cerita “Jalan-jalan ke Semarang”.



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

Lalu, untuk tahap *prototype*, sketsa ilustrasi dan *layout* buku cerita dibuat menjadi desain komprehensif karakter, *cover*, dan isi untuk selanjutnya mencetak *dummy* buku.

Pada tahap *testing*, *dummy* yang telah dicetak diberikan sementara kepada anak-anak usia 5-10 tahun yang menduduki kelas 1-3 SD untuk dicoba membaca dan hasil *testing* menunjukkan bahwa buku tersebut memiliki penggunaan warna dan ilustrasi sudah bagus, menarik, dan ukurannya nyaman dibaca. Namun, ada beberapa halaman dengan teks yang ternyata memiliki margin bagian dalam terlalu kecil sehingga susah di baca.

2. Mengaplikasikan Teori Desain Grafis

a. Elemen Desain Grafis

Layout yang digunakan ialah simetris, asimetris, informal serta merupakan kombinasi dari halaman dengan background ilustrasi yang ramai bersama dengan halaman yang minim ilustrasi agar menjadi *focal point*. Gaya karakter yang dibuat memiliki proporsi tubuh yang tidak diubah secara berlebihan dan mata yang besar. Selanjutnya, digunakan warna yang cenderung bersaturasi tinggi dan *vibrant* serta merupakan *earth colors* dan *warm tones*. *Shading* dibuat seperlunya menggunakan tekstur pensil dan watercolor serta *cool tones* untuk kontras. Untuk tipografi, digunakan *decorative handwritten* untuk *heading cover* buku dan sans serif font, Glacial Indifference, untuk *body text* buku.

b. Prinsip desain grafis

Prinsip desain grafis yang digunakan ialah keseimbangan simetris, asimetris, dan informal; komposisi yang dihasilkan dari penggabungan elemen-elemen menjadi satu bentuk harmonis; irama yang dihasilkan dari alur baca halaman yang memberi kesan dinamis; proporsi objek pada desain yang disesuaikan dengan latar tempat dan objek lain di sekitarnya; dan kesatuan yang dihasilkan

dari repetisi dan konsistensi elemen-elemen desain buku cerita “Jalan-jalan ke Semarang”.

5.2 Saran

Untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan perancangan buku cerita anak, beberapa saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya melaksanakan penelitian mengenai dampak buku cerita “Jalan-jalan ke Semarang” pada minat baca anak usia 5-10 tahun di kelas 1-3 SD agar dapat menjadi acuan penelitian lainnya kedepannya.
2. Sebaiknya menggunakan warna lebih terang pada visual buku cerita anak agar terlihat lebih cerah, namun tidak berarti tidak ada warna gelap karena tetap diperlukan untuk kontras dan keseimbangan ilustrasi.
3. Membuat timeline perancangan visual buku cerita dengan lebih spesifik dan realistis agar dapat selesai tepat waktu dan dengan hasil yang lebih memuaskan.
4. Menggunakan waktu lebih lama dalam melakukan eksplorasi karakter dan pewarnaan agar dapat mendalami style-style ilustrasi yang ada untuk memilih yang paling sesuai dan menarik.
5. Melakukan survey untuk mengetahui preferensi buku cerita anak pada anak-anak usia 5-10 tahun demi menghasilkan buku cerita yang lebih *spot on* dengan tujuan dan *target audience*.



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



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

- Adi, L., & Darmawan, A. J. (2019). Pengantar Desain Grafis . In *Kemdikbud.go.id*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan. <http://repositori.kemdikbud.go.id/26631/1/PengantarDesainGrafis.pdf>
- Agustina, A. N., Yuliasuti, R. A., Safitri, D., Syafruddin, S., & Alfiyanto, A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Pada Anak Paud Kasih Ibu. *Indonesia Berdaya*, 4(2), 507–512. <https://doi.org/10.47679/ib.2023416>
- Anggarini, A. (2020). *Desain Layout*. Pnj.ac.id. <https://press.pnj.ac.id/book/Anggi-Anggarini-Desain-Layout/22/>
- Cahyadi, D., & Aswar, A. (2023, October 11). *Pemahaman Visual Storytelling*. ResearchGate; unknown. https://www.researchgate.net/publication/376267462_Pemahaman_Visual_Storytelling
- Domestika. (2021). *What Is Color Harmony and What Types Are There?* Domestika. <https://www.domestika.org/en/blog/8679-what-is-color-harmony-and-what-types-are-there>
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour*. Penguin UK. <https://www.goodreads.com/en/book/show/41150907>
- 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>
- Mukhtaromin, & Widyaiswara. (2022). *Mengenal Design Thinking*. Kemenkeu.go.id. <https://bppk.kemenkeu.go.id/balai-diklat-keuangan-pontianak/artikel/mengenal-design-thinking-278789>



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

Natasya, G., & Prasetyo, M. E. (2022). Kajian Rancangan Buku Cerita Anak “Chaka & Chiki: Mengenal Lovebird.” *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa Dan Desain*, 7(1), 93–116.

<https://e-journal.trisakti.ac.id/index.php/seni/article/view/9634>

Ngura, E. T. (2024). *Media Buku Cerita Bergambar*. Google Books. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=jsluEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buku+cerita+bergambar&ots=SBT23XBxbN&sig=cPsh0YeCGVOd7eqYbt8Vfygls0w&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20cerita%20bergambar&f=false

Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118–124. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>

Paramita, G. A. P. P., Gede, A., & Bagus, I. (2022). Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Mimbar Ilmu (Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Institut Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Singaraja)*, 27(1), 11–19. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45499>

Perpustakaan Nasional RI. (2023). *Tingkat Kegemaran Membaca (TGM) - TGM 2023 - Satu Data Perpusnas*. Perpusnas.go.id. <https://ckan.perpusnas.go.id/dataset/tingkat-kegemaran-membaca/resource/f7f52c9c-9aea-4eb6-8256-cfe9b8c7dbf1>

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria*, 9(3), 267–275. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>

Resmisari, G. (2023). Struktur Visual Storytelling Buku Cerita Bergambar “The Baker by The Sea.” *Askara*, 2(1), 86–97. <https://doi.org/10.20895/askara.v2i1.1048>

Sidhartani, S. (2019). Visual Language as the Storytelling and Imaginative Aspects in the Illustrated Children’s Storybook. In *American Research Journal of Humanities Social Science (ARJHSS)R) 2019 ARJHSS Journal*



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

American Research Journal of Humanities Social Science.

<https://www.arjhss.com/wp-content/uploads/2019/02/B221421.pdf>

Sugiri, V. E., & Cahyadi, R. (2020). Terapan Augmented Reality Untuk Buku Cerita “Petualangan Jaka Aksara.” *Jurnal Multi Media Dan IT*, 4(2).

<https://doi.org/10.46961/jommit.v4i2.333>

Sumaryanti, L. (2020). Menumbuhkan minat baca anak MI/SD dengan media buku bergambar seri. *Al-Asasiyya (Online)*, 4(2), 173–173.

<https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i2.2699>

Winnuly, W., Fauziah, P. Y., Triana, R. S., & Susanti, T. (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>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education/Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

Zainudin, A. (2021). Tipografi. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik* (pp. 1–131). Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.

<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/312>

Zainudin, A. (2022). *Pengertian Hue, Value, Saturation (HSV) dan Hue, Value, Lightness (HSL)*. Stekom.ac.id; Universitas Sains dan Teknologi Komputer.

<https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Hue-Value-Saturation-HSV-dan-Hue-Value-Lightness-HSL/e9be52bfc3ff8544b09c9e>

[0063132975a80db44a](https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Pengertian-Hue-Value-Saturation-HSV-dan-Hue-Value-Lightness-HSL/e9be52bfc3ff8544b09c9e0063132975a80db44a)



LAMPIRAN

1. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing I Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA: Michelle Emily
NAMA PEMBIMBING: Dwi Agnes Natalia Bangun, M. Ds
JUDUL TUGAS AKHIR: Perancangan Buku Cerita Edukatif Anak Travel Series: Semarang 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	3 April 2024	Kerangka teori belum lengkap	Memindahkan ilustrasi dibawah teori desain grafis, menambahkan prinsip desain lalu tahap test pada desain
2	18 April 2024	Bab I latar belakang masih kurang lengkap dan kohesif beberapa kalimatnya	Menambahkan penjelasan lebih mengenai mengapa merancang buku cerita yang membahas Semarang
3	8 Mei 2024	Bab II perlu ditambahkan beberapa sub bab, dihapus bagian yang tidak penting	Menambahkan sub bab, menghapus penjelasan anatomi huruf
4	25 Mei 2024	Bab III masih banyak yang belum lengkap, creative brief perlu dibenahi, penjelasan ada yang kurang	Menambah penjelasan tahap design thinking, tujuan wawancara.
5	27 Mei 2024	Bab III SWOT masih kurang konkrit dan tahapan design thinking masih ada yang salah	Membetulkan tahapan ideate untuk pembuatan mindmap, dsb, dan merevisi SWOT yang lebih sesuai
6	2 Juli 2024	Beberapa penulisan kalimat yang perlu diperbaiki	Memperbaiki sesuai komentar dan mengecek ulang penulisan
7	5 Juli 2024	Mindmap dan moodboard sudah ok	
8	19 Juli 2024	Pengubahan judul artikel, isi sub bab masih kurang lengkap	Memperbaiki sesuai komentar
9	29 Juli 2024	Revisi bab 3 penulisan hasil ideate, bab 4 sejauh ini aman	Memperbaiki sesuai komentar
10	2 Agustus 2024	ilustrasi udah cakep, tinggal penataan kata2, perhatikan penggalan kata (hilangkan semua saja)	Memperbaiki sesuai komentar
11	4 Agustus 2024	typo di buku	Memperbaiki sesuai komentar
12	5 Agustus 2024	kesimpulan, penerapan elemen dan prinsip desain masih perlu dilengkapi	Memperbaiki sesuai komentar
13	6 Agustus 2024	penerapan prinsip desain masih belum tepat contohnya	Memperbaiki sesuai komentar

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

2. Lembar Bimbingan Dosen Pembimbing II

Emmidia Djonaedi, M.T., M.B.A

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS	
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN	
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA	
NAMA MAHASISWA	Michelle Emily
NAMA PEMBIMBING	Emmidia Djonaedi, M.T., M.B.A
JUDUL TUGAS AKHIR	Perancangan Buku Cerita Edukatif Anak Travel Series Semarang 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	25 Mei 2024	Penulisan bahasa Inggris menggunakan italic, size font pada caption gambar belum pas, kalimat	Memperbaiki sesuai komentar dan mengecek ulang penulisan proposal
2	10 Juli 2024	beberapa kalimat masih bisa lebih baik	Memperbaiki sesuai komentar dan mengecek ulang penulisan proposal
3	1 Agustus 2024	penulisan caption gambar dan tabel masih ada yang bisa diperbaiki	Memperbaiki sesuai komentar dan mengecek

3. Transkrip Wawancara

Hanna Chaterina George selaku Presiden Asosiasi Pekerja Profesional Informasi Sekolah Indonesia (APISI) sekaligus klien perancangan buku cerita edukatif *travel series* “Jalan-jalan ke Semarang”

8 Februari 2024:

- 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, terutama yang membahas daerah Indonesia.”
- 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



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

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.”

20 Mei 2024:

- 1) Apa alasan Ibu menulis buku cerita “Jalan-jalan ke Semarang”?
“Karena dengan minat baca masyarakat masih nggak memuaskan, anak-anak harus menjadi target utama dalam penumbuhan minat baca. Banyak juga anak-anak yang masih kurang mengetahui mengenai keindahan dan kekayaan daerah wisata Indonesia dan adanya kekurangan pilihan baca untuk anak-anak dalam bidang daerah wisata Indonesia dan pilihan baca yang memenuhi kriteria buku cerita anak perlu diatasi.”
- 2) 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.”
- 3) 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.”
- 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.”
- 5) 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.”



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

Edi Wiyono selaku *Editor in Chief* di Perpustakaan Nasional (Perpusnas) Press

8 Mei 2024

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.”

2) 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.”

3) 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.”

Fitriana Ramadhani selaku Ketua Tim Layanan Koleksi Anak Perpustakaan Nasional RI

26 April 2024

1) 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



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

Media Digital, Lingkungan Membaca yang Mendukung, Kemampuan Literasi Awal, dan Personalisasi dan Pilihan.”

- 2) 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.



Anak-anak usia 5-10 tahun kelas 1-3 SD pengunjung Layanan Koleksi

Anak Perpunas

3 Mei 2024



Sumber: Dokumen Pribadi

4. Observasi

Perpustakaan Boediardjo



Sumber: Dokumen Pribadi

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



5. Hasil Turnitin

iThenticate Similarity Report ID: oid:3618:64066412

PAPER NAME	AUTHOR
bab1-5.docx	Michelle Michelle
WORD COUNT	CHARACTER COUNT
9096 Words	57223 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
57 Pages	35.8MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Aug 7, 2024 1:27 PM GMT+7	Aug 7, 2024 1:27 PM GMT+7

11% Overall Similarity

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

- 10% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material

6. Curriculum Vitae



MICHELLE

A 21 year-old who loves to learn by getting out of her comfort zone with a passion of communicating through the things she creates, as great as possible.

experience

- Content Division**
APATIS TGP
2023
- Head of Research & Development Bureau**
Mechanical Graphics and Publishing Students Association (HMGP-PNJ)
2023
- Vice President**
Mechanical Graphics and Publishing Students Association (HMGP-PNJ)
2021 - 2022
- Head of Public Relations, Publication, Documentation and Design**
Pasarama x Kalamata PNJ
2022
- Graphic Designer**
Stop Bodyshaming ID
2020 - 2022

- Master of Ceremony**
Awarding INPACK TCP
2022
- President**
90 English Club
2018 - 2019

education

- Arts University Bournemouth (IISMA)**
Visual Communication
2023
- State Polytechnic of Jakarta**
Applied Bachelor of Graphic Design
2020 - Present
- 90 Senior High School Jakarta**
Mathematics and Science Graduate
2017 - 2020

achievements

- 1st Place**
 - Handlettering Competition PSKJS CUP (PSKJS)
2019
 - NSC CUP English Speech (SMAN 1 Tangsel)
2019
 - BOFMAN English Speech (MAN 4 Jakarta)
2018
 - Syariah Economy English Speech (UIN Syarif Hidayatullah)
2017
- Finalist**
 - ALSA 25th National English Speech Competition (Universitas Indonesia)
2021
 - Pemilihan Duta Hari Air Water Day Fest (Kementrian PUPR)
2019

skills

- Innovative
- Creative
- Great Public Speaking
- Adaptive
- Initiative
- Fluent in English
TOEIC Score: 985/990

AI:

Ps:

Id:

Xd:

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