



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

LAPORAN TUGAS AKHIR SPESIFIKASI DESAIN

PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK UNTUK SDN SRENGSENG SAWAH 01 SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL SOSIAL



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta
**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**
Oleh:

FARAH INDAH KHUMAIRA

2206421017

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
DEPOK
2026**



© 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

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai Media Edukasi Moral Sosial

Penulis : Farah Indah Khumaira

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 3 Juli 2026

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Dwi Agnes Natalia Bangun, M.Ds

NIP. 19881215201832001

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

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

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK UNTUK SDN SRENGSENG
SAWAH 01 SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL SOSIAL**

Oleh:

FARAH INDAH KHUMAIRA
2206421017

Disahkan:

Depok, 13 Juli 2026

Penguji I

Annisaa Syifa Aqlina, M.Ds
NIP. 199805142025062012

Penguji II

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

Kepala Program Studi

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

**Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan**



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



Hak Cipta :

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

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

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

PERANCANGAN BUKU CERITA ANAK UNTUK SDN SRENGSENG SAWAH 01 SEBAGAI MEDIA EDUKASI MORAL SOSIAL

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.

Jakarta, 3 Juli 2026



Farah Indah Khumaira
2206421017



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

Anak usia 7-8 tahun berada pada fase penting dalam tahap perkembangan yang sangat dipengaruhi oleh lingkungan, keluarga, dan sekolah. Tahap perkembangan anak berhubungan dengan moral dan etika yang dapat dibangun melalui pendidikan karakter semasa sekolah. Namun, pendidikan karakter dan penanaman moral pada anak masih kurang sehingga rendahnya rasa hormat, dan tutur kata kasar menjadi permasalahan yang sering terjadi. Moral sosial menjadi landasan terpenting untuk membentuk karakter anak usia sekolah dasar. Sebagai salah satu lembaga pendidik SDN Srengseng Sawah 01 memiliki kekhawatiran terhadap penurunan moral sosial yang ditemukan pada beberapa siswa kelas satu. Penurunan moral sosial pada siswa ditemukan dari adanya perkataan kasar, kurangnya tanggung jawab, dan kesulitan belajar. Penyampaian moral sosial yang dilakukan sekolah saat ini hanya dilakukan secara lisan sehingga dinilai belum optimal karena tidak disertai dengan media pendukung dan siswa kelas satu juga memiliki keberagaman kemampuan membaca. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita berjudul “Arlo dan Jam Ajaib” sebagai media edukasi moral sosial. Metode yang digunakan, yaitu metode kualitatif deskriptif melalui pendekatan *design thinking*. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi media sejenis, dan studi literatur. Hasil desain buku cerita ini yaitu buku dengan gaya ilustrasi *flat design*, menggunakan warna cerah, tata letak yang didominasi oleh ilustrasi dalam dua halaman, dan tipografi dekoratif pada judul serta tipografi *sans serif* pada teks cerita. Buku cerita ini diharapkan dapat menarik perhatian dan menumbuhkan rasa keingintahuan anak, sehingga media ini berguna bagi mereka untuk memahami nilai-nilai sosial dan menanamkan kebiasaan baik yang dilakukan tokoh-tokoh di dalam cerita dalam menghadapi konflik dan mencari solusi.

Kata Kunci: Buku Cerita Anak, Media Edukasi, Moral Sosial, Ilustrasi, Sekolah Dasar



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

Children aged 7-8 years are at a crucial stage in their development, heavily influenced by their environment, family, and school. This stage of child development is related to morals and ethics, which can be built through character education during school. However, character education and moral instillation in children are still lacking, resulting in low respect and frequent problems with harsh language. Social morals are the most important foundation for character formation in elementary school-aged children. As an educational institution, SDN Srengseng Sawah 01 is concerned about the decline in social morals found in several first-grade students. This decline in social morals is evident in the use of harsh language, a lack of responsibility, and learning difficulties. The school's current delivery of social morals is primarily verbal, which is considered suboptimal due to the lack of supporting media, and the diverse reading abilities of first-grade students. Therefore, this study aims to design a storybook titled "Arlo and the Magic Clock" as a medium for social moral education. The method used is a descriptive qualitative method through a design thinking approach. Data collection was conducted through interviews, observations of similar media, and literature review. The resulting storybook design features a flat design illustration style, using bright colors, a layout dominated by illustrations on two pages, and decorative typography for the title and sans serif typography for the text. This storybook is expected to capture children's attention and foster curiosity, thus helping them understand social values and instill good habits in the characters in the story as they navigate conflict and find solutions.

Keywords: *Children's Storybook, Educational Media, Social Morals, Illustration, Elementary School*

**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

PRAKATA

Dengan rasa bahagia, segala puji dan syukur dipanjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat mengerjakan dan menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai Media Edukasi Moral Sosial”, setelah melewati Seminar Proposal Tugas Akhir. Laporan Tugas Akhir ini disusun sebaik-baiknya sebagai bentuk pemenuhan syarat kelulusan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, tentunya tidak lepas dari bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, dengan penuh rasa hormat dan kerendahan hati, ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu, di antaranya:

1. Dr. Syamsurizal, SE., M.M. selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dr. Zulkarnain, S.T., M.Eng. selaku Kepala Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Dwi Agnes Natalia Bangun S.Ds., M.Ds. selaku Kepala Program Studi Desain Grafis sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi Desain Grafis yang telah membagikan ilmu, memberikan bimbingan, serta memperluas wawasan selama proses perkuliahan.
5. SDN Srengseng Sawah 01 sebagai tempat kegiatan penelitian.
6. Seluruh Tenaga Pendidik SDN Srengseng Sawah 01 yang telah membantu dan mendukung kegiatan penelitian.
7. Adik-adik di SDN Srengseng Sawah 01 sebagai responden.
8. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, doa, serta kasih sayang yang diberikan selama ini.
9. Teman-teman kelas DG-A dan seluruh teman seperjuangan di Program Studi Desain Grafis.



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

10. Nurhaliza Putri, Sevilina Prastiti, dan Victora Nurumi Ediwiria selaku teman dekat yang selalu memberikan semangat selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Laporan Tugas Akhir ini telah dikerjakan dengan sebaik-baiknya, dan tidak luput dari ketidaksempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan. Semoga apa yang sudah dihasilkan dari kegiatan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membaca.

Jakarta, 3 Juli 2025

Farah Indah Khumaira

**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 ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Media Edukasi.....	6
2.2 Buku.....	7
2.3 Buku Cerita.....	8
2.4 Elemen Desain Grafis.....	10
2.4.1 Warna.....	10
2.4.2 Tipografi.....	13
2.4.3 Ilustrasi.....	15
2.4.4 <i>Layout</i>	16
2.5 Prinsip Desain.....	17
2.6 Metode Perancangan <i>Design Thinking</i>	18
BAB III METODE PERANCANGAN.....	20
3.1 Metode Penelitian.....	20
3.2 Data dan Analisis.....	22
3.2.1 Profil Klien.....	22
3.2.2 <i>Product Knowledge</i>	24
3.2.3 <i>Target Audience</i>	25
3.2.4 Kompetitor/Media Sejenis.....	25
3.2.5 <i>Consumer Insight</i>	29
3.2.6 Hasil Analisis Data.....	31
3.3 Arahkan Kreatif.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN.....	36
4.1 Konsep Visual.....	36
4.1.1 <i>Mindmap</i>	36
4.1.2 <i>Moodboard</i>	37



Hak Cipta :

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

4.2 Proses Desain.....	38
4.2.1 Sketsa.....	38
4.2.1.1 Sketsa Karakter.....	38
4.2.1.2 Sketsa <i>Cover</i>	40
4.2.1.3 Sketsa <i>Storyboard</i>	43
4.2.2 Desain Komprehensif.....	44
4.2.2.1 Desain Komprehensif Karakter.....	44
4.2.2.2 Desain Komprehensif <i>Cover</i>	46
4.2.3 Desain Terpilih.....	48
4.2.3.1 Desain Karakter.....	48
4.2.3.2 Desain <i>Cover</i>	49
4.2.3.3 Desain Halaman Isi.....	49
4.2.4 Elemen Desain Terpilih.....	59
4.2.4.1 Warna.....	59
4.2.4.2 Tipografi.....	61
4.2.4.3 Gambar.....	62
4.2.5 Prinsip Desain Terpilih.....	65
4.2.5.1 Keseimbangan.....	65
4.2.5.2 Repetisi.....	67
4.2.5.3 Penekanan.....	67
4.2.5.4 Keselarasan (harmoni).....	68
4.2.5.5 Kesatuan.....	69
4.2.5.6 Irama.....	69
4.3 Media Turunan.....	70
4.4 <i>Prototype</i>	71
4.5 <i>Testing</i>	72
4.6 <i>FAW</i>	75
4.7 Pertimbangan Produksi.....	77
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Simpulan.....	80
5.2 Saran.....	82
DAFTAR REFERENSI.....	83
LAMPIRAN.....	

Hak Cipta :

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Cover</i> Buku Cerita.....	7
Gambar 2.2 Contoh Isi Buku Cerita.....	8
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan Warna Cerah Buku Cerita.....	11
Gambar 2.4 Contoh Penggunaan Skema Warna Analogus.....	12
Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Skema Warna Komplementer.....	12
Gambar 2.6 Contoh Penggunaan Tipografi Sans Serif	14
Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Tipografi Dekoratif Buku Cerita.....	15
Gambar 2.8 Contoh Penggunaan Ilustrasi Buku Cerita.....	16
Gambar 2.9 Contoh Penggunaan <i>Layout</i> Buku Cerita.....	16
Gambar 2.10 Contoh Penggunaan <i>Margin</i> Buku Cerita.....	17
Gambar 3.1 Profil Klien.....	23
Gambar 3.2 Cinta, Splat.....	26
Gambar 3.3 Ikan Ajaib Kembali ke Laut.....	27
Gambar 3.4 Kumpulan Dongeng Anak Sepanjang Masa.....	28
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	36
Gambar 4.2 <i>Moodboard</i>	38
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Arlo.....	39
Gambar 4.4 Sketsa Karakter Tiki.....	39
Gambar 4.5 Alternatif <i>Cover</i> 1.....	41
Gambar 4.6 Alternatif <i>Cover</i> 2.....	41
Gambar 4.7 Alternatif <i>Cover</i> 3.....	42
Gambar 4.8 Alternatif <i>Cover</i> 4.....	42
Gambar 4.9 Alternatif <i>Cover</i> 5.....	43
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i>	44
Gambar 4.11 Desain Komprehensif Karakter Arlo.....	45
Gambar 4.12 Desain Komprehensif Karakter Tiki.....	46
Gambar 4.13 Desain Komprehensif <i>Cover</i> 1.....	47
Gambar 4.14 Desain Komprehensif <i>Cover</i> 2.....	47
Gambar 4.15 Desain Komprehensif <i>Cover</i> 3.....	48
Gambar 4.16 Desain Karakter Terpilih.....	48
Gambar 4.17 Desain <i>Cover</i> Terpilih.....	49
Gambar 4.18 Desain Halaman 1-3.....	50
Gambar 4.19 Desain Halaman 4-5.....	50
Gambar 4.20 Desain Halaman 6-7.....	51
Gambar 4.21 Desain Halaman 8-9.....	51
Gambar 4.22 Desain Halaman 10-11.....	52
Gambar 4.23 Desain Halaman 12-13.....	52
Gambar 4.24 Desain Halaman 14-15.....	53
Gambar 4.25 Desain Halaman 16-17.....	53
Gambar 4.26 Desain Halaman 18-19.....	54
Gambar 4.27 Desain Halaman 20-21.....	54
Gambar 4.28 Desain Halaman 22-23.....	55
Gambar 4.29 Desain Halaman 24-25.....	55



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 4.30 Desain Halaman 26-27.....	56
Gambar 4.31 Desain Halaman 28-29.....	56
Gambar 4.32 Desain Halaman 30-31.....	57
Gambar 4.33 Desain Halaman 32-33.....	57
Gambar 4.34 Desain Halaman 34-35.....	58
Gambar 4.35 Desain Halaman 36-37.....	58
Gambar 4.36 Desain Halaman 38.....	59
Gambar 4.37 Warna Analog Karakter.....	60
Gambar 4.38 Kode Warna Analog.....	61
Gambar 4.39 Warna Komplementer Latar Belakang.....	61
Gambar 4.40 <i>Font</i> Dekoratif Judul.....	62
Gambar 4.41 <i>Font Sans Serif</i> Teks Cerita.....	62
Gambar 4.42 Pesan Pada Gambar Halaman 4-5.....	63
Gambar 4.43 Pesan Pada Gambar Halaman 16-17.....	64
Gambar 4.44 Pesan Pada Gambar Halaman 18-19.....	64
Gambar 4.45 Kumpulan Pesan Moral Sosial Pada Gambar.....	65
Gambar 4.46 Penerapan Prinsip Desain Keseimbangan Asimetris.....	66
Gambar 4.47 Penerapan Prinsip Desain Keseimbangan Simetris.....	67
Gambar 4.48 Penerapan Prinsip Desain Repetisi.....	67
Gambar 4.49 Penerapan Prinsip Desain Penekanan Ukuran.....	67
Gambar 4.50 Penerapan Prinsip Desain Penekanan Warna.....	68
Gambar 4.51 Penerapan Prinsip Desain Penekanan Teks <i>Bold</i>	68
Gambar 4.52 Penerapan Prinsip Desain Keselarasan (Harmoni).....	69
Gambar 4.53 Penerapan Prinsip Desain Kesatuan.....	69
Gambar 4.54 Penerapan Prinsip Desain Irama.....	70
Gambar 4.55 Media Turunan.....	70
Gambar 4.56 <i>Mockup</i> Digital.....	72
Gambar 4.57 <i>Testing</i>	72
Gambar 4.58 Perubahan Setelah <i>Testing</i>	76
Gambar 4.59 Persiapan File <i>High Quality Print</i>	76
Gambar 4.60 Dokumen <i>Setup</i>	77
Gambar 4.61 <i>Color Mode</i>	77



Hak Cipta :

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

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Psikologi Warna.....	12
Tabel 3.1 Target <i>Audience</i>	25
Tabel 3.2 Hasil Observasi Media Sejenis.....	28
Tabel 3.3 Arahkan Kreatif.....	34
Tabel 4.1 Kata Kunci <i>Mindmap</i>	36
Tabel 4.2 Hasil Observasi <i>Testing</i>	73
Tabel 4.3 Biaya Produksi.....	78





Hak Cipta :

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

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Bimbingan
- Lampiran 2 Transkrip Wawancara
- Lampiran 3 Naskah Cerita
- Lampiran 4 Dokumentasi
- Lampiran 5 Hasil Turnitin
- Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup





Hak Cipta :

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia 7-8 tahun berada pada fase terpenting dalam tahap perkembangan. Pada usia ini, tahap perkembangan mereka sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, keluarga, dan sekolah (Lubis dkk., 2025). Tahap perkembangan anak tidak terlepas dari pendidikan moral dan etika yang membentuk keterampilan sosial dan emosional (Halodoc, 2025). Moral dan etika menjadi dasar penting dalam kehidupan yang dapat dibangun melalui pendidikan karakter selama masa sekolah (Eka, 2025). Pada tahun 2022, KPK melakukan survei pada sektor pendidikan dan menunjukkan penurunan angka etika anak sebesar 69,56%. Hal ini menunjukkan, bahwa moral sosial merupakan landasan terpenting bagi anak sekolah dasar untuk membentuk karakter. Sebagai salah satu lembaga pendidik, sekolah berperan dalam meningkatkan karakter anak ketika pendidikan di lingkungan keluarga dan sosial mulai terabaikan, melalui keteladanan tenaga pendidik sebagai garda terdepan dapat meningkatkan pembentukan karakter dan moral anak (Isnaini & Fanreza, 2024).

SDN Srengseng Sawah 01 merupakan salah satu sekolah penggerak yang terus berusaha meningkatkan kepedulian terhadap pembentukan karakter dan moral sosial siswa, melalui beberapa strategi seperti pengembangan kurikulum karakter anak yang menekankan nilai-nilai Pancasila, menjadikan guru sebagai *role model*, mengajarkan nilai-nilai moral melalui cerita atau diskusi bersama, hingga memberikan siswa pujian sebagai afirmasi positif. Namun, penyampaian moral sosial saat ini masih sering disampaikan melalui penjelasan lisan dari guru, dan beberapa permasalahan moral sosial juga masih ditemukan pada anak kelas satu seperti adanya kebiasaan berkata kasar, kurangnya tanggung jawab, hingga kesulitan belajar. Permasalahan moral sosial ini harus segera diatasi, jika tidak anak akan berisiko kehilangan rasa tanggung jawab, empati, dan kebersamaan



© 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

ketika di sekolah. Selain itu, anak-anak kelas satu juga memiliki kemampuan yang beragam, salah satunya adalah kemampuan membaca.

Oleh karena itu, penyampaian moral sosial masih belum tersampaikan secara efektif, apabila tidak disertai dengan media pendukung yang lebih menyenangkan dan menghidupkan suasana belajar. Sehingga sekolah membutuhkan media berupa buku cerita bergambar sebagai alternatif yang membantu siswa pada tahap awal membaca untuk memahami nilai moral sosial melalui ilustrasi, sekaligus memperkuat pesan nilai moral sosial bagi siswa yang sudah bisa membaca melalui narasi. Buku cerita dapat menarik perhatian, dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak, sekaligus membantu memahami lebih baik nilai-nilai sosial, serta mendukung penanaman kebiasaan baik (Fitriana dkk., 2021). Selain itu, buku cerita mampu menggambarkan konflik dan solusi melalui tokoh-tokoh dalam mengambil sikap (Negara dkk., 2025).

Buku cerita yang akan dirancang bergenre fantasi dengan judul “Arlo dan Jam Ajaib” mengisahkan perjalanan Arlo dalam menghadapi masalah kesulitan belajar, berperilaku tidak sopan, dan kelalaian tanggung jawab, hingga berusaha memperbaiki perilakunya. Penggunaan fantasi modern di dalam cerita dipilih karena memiliki ragam alur yang lebih bervariasi jika dibandingkan dengan cerita tradisional, sehingga dinilai lebih efektif dalam membentuk perkembangan moral anak (Ardini, 2015). Pentingnya visualisasi dalam cerita, melalui gambar dan warna yang menarik, alur dan latar belakang yang sesuai, juga lebih memudahkan anak-anak dalam memahami cerita dan nilai karakternya (Munthe & Halim, 2019). Buku cerita ini diperkuat dengan media turunannya berupa kartu yang berisikan pertanyaan dari cerita di dalam buku sebagai alat diskusi antara guru dan siswa. Kartu ini menjadi media tambahan yang diharapkan dapat menghidupkan suasana belajar.

Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan. Kehadiran buku cerita anak sebagai media edukasi sangat diperlukan untuk membantu siswa membentuk moral sosial. Dalam hal ini, SDN Srengseng Sawah 01 dapat memanfaatkan buku cerita sebagai media pendukung yang memperkuat pembentukan karakter melalui penanaman nilai-nilai moral kepada siswa.



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

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah di dalam penyusunan Tugas Akhir ini, adalah:

1. Bagaimana merancang buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial?
2. Bagaimana penerapan elemen dan prinsip desain dalam perancangan buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Berikut adalah batasan dalam ruang lingkup pembahasan penyusunan Tugas Akhir berdasarkan latar belakang, yaitu:

1. Proses perancangan buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial.
2. Penerapan teori desain grafis warna, tipografi, ilustrasi, *layout*, dan prinsip desain dalam perancangan buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut tujuan dan manfaat yang telah dicapai dalam penyusunan tugas akhir perancangan buku cerita anak, yaitu:

1. Tujuan
 - a. Merancang buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial.
 - b. Menerapkan teori desain grafis pada perancangan buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial.
2. Manfaat
 - a. Manfaat bagi SDN Srengseng Sawah 01 (Sekolah)

Dengan adanya buku cerita ini, sekolah mendapatkan media edukasi dalam pembentukan moral sosial anak. Media ini dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia,



Hak Cipta :

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

baik siswa maupun guru.

b. Manfaat bagi Anak

Dengan adanya buku cerita ini, anak dapat belajar bagaimana membentuk moral sosial, atas isu-isu yang terjadi secara lebih menyenangkan dan tidak menggurui.

c. Manfaat bagi Pengajar (Guru)

Dengan adanya buku cerita ini, guru mendapatkan media yang menjembatani interaksi kelas dan diskusi tanya jawab yang menjadikan proses belajar di kelas menjadi lebih interaktif.

d. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan Desain Grafis

Dengan adanya buku cerita ini, bertambahnya referensi perancangan media cerita yang mengembangkan visualisasi dan narasi edukasi pembentukan moral sosial di tingkat sekolah dasar.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini, terdapat sistematika penulisan yang terdiri atas beberapa bab pembahasan, antara lain sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan yang melatarbelakangi perancangan buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial. Selain itu, bab ini juga membahas rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta bagaimana sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LADASAN PERANCANGAN

Berisi kajian teori secara umum yang menjadi landasan dalam perancangan buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial.



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 III METODE PERANCANGAN

Berisi penjelasan yang mengungkapkan bagaimana proses penelitian dimulai dari metode yang digunakan, seluruh cakupan data dan analisis, dan penyusunan arahan kreatif.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi penjelasan tahapan-tahapan dalam proses desain yang dimulai dari ideasi *mindmap*, *moodboard*, sketsa, digitalisasi, pembentukan *mockup*, *testing*, finalisasi desain, hingga pertimbangan produksi.

BAB V PENUTUP

Berisi pembahasan simpulan dan saran yang diperoleh dari hasil perancangan buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial.

**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

Berdasarkan hasil dari perancangan buku cerita anak untuk SDN Srengseng Sawah 01 sebagai media edukasi moral sosial yang berjudul “Arlo dan Jam Ajaib”, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan buku cerita menggunakan metode riset *design thinking* untuk memecahkan masalah dan mencari solusi. Metode ini terdiri dari beberapa tahap seperti *emphasize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Tahap awal *empathize* dilakukan proses pengumpulan data melalui wawancara kepada guru dan anak-anak kelas satu, observasi media sejenis, dan studi literatur. Data tersebut dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan mengumpulkan *insight* yang dirangkum ke dalam arahan kreatif pada tahap *define*. Arahan kreatif dikembangkan ke dalam tahap *ideate* untuk menghasilkan konsep desain secara matang. Tahap *ideate* melibatkan proses ideasi yang dilakukan dengan *mindmap*, *moodboard*, dan sketsa. Pembuatan *mindmap* dilakukan dengan mengembangkan data arahan kreatif untuk menghasilkan kata kunci utama berupa *chibi*, ekspresif, *magic*, *no outline*, dekoratif, *sans serif*, komplementer, analog, dan *double page*. Kata kunci tersebut diproses ke dalam pembuatan *moodboard* untuk menghasilkan kumpulan referensi mulai dari warna, gaya ilustrasi, penggunaan tipografi, hingga *layout*. Referensi tersebut dijadikan acuan dalam perancangan buku cerita yang dikembangkan menjadi beberapa sketsa seperti karakter, *cover*, hingga *storyboard*. Sketsa terpilih dilanjutkan ke tahap digitalisasi dan pembuatan mockup digital pada tahap *prototype*. Tahap terakhir yang dilakukan pada metode *design thinking* adalah melakukan *testing*. *Testing* dilakukan terhadap anak-anak dan guru SDN Srengseng Sawah 01 untuk menguji hasil desain secara keseluruhan. Melalui cerita “Arlo dan Jam Ajaib” anak-anak dapat melihat bagaimana



© 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

tokoh-tokoh di dalam cerita menghadapi dan menyelesaikan konflik moral sosial melalui gambar-gambar yang disajikan.

2. Perancangan buku cerita “Arlo dan Jam Ajaib” menerapkan teori desain grafis seperti penggunaan elemen dan prinsip desain. Elemen-elemen yang digunakan mencakup warna cerah analog dan komplementer, tipografi dekoratif pada judul dan tipografi *sans serif* pada isi cerita, hingga gambar dengan gaya ilustrasi *flat design* yang mampu menyampaikan pesan moral. Sedangkan, untuk prinsip desain grafis yang digunakan pada buku cerita ini mencakup penggunaan keseimbangan, penekanan, repetisi, kelarasan, hingga kesatuan. Keseimbangan yang digunakan adalah kombinasi antara keseimbangan asimetris dan simetris. Prinsip desain penekanan juga dapat dilihat dari ukuran gambar, dan warna yang mencolok, hingga teks yang *bold* pada setiap halaman. Prinsip desain repetisi dapat dilihat dari pengulangan elemen gambar pada halaman. Prinsip desain keselarasan (harmoni) pada penggunaan palet warna yang senada yang dapat dilihat dari karakter pada buku cerita. Sementara prinsip desain kesatuan, juga dapat dilihat dari konsistensi gaya *flat design*, penggunaan warna cerah, dan penataan elemen yang berdekatan. Melalui penerapan elemen dan prinsip desain grafis, buku cerita “Arlo dan Jam Ajaib” mampu menyampaikan pesan moral sosial kepada anak melalui gambar-gambar dampak kebiasaan buruk dari tokoh Arlo, saat berkata kasar, kurang tanggung jawab, dan kesulitan berjalan yang merugikan diri sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Dengan ini, pesan edukasi moral sosial dapat tersampaikan secara lebih efektif, sehingga anak mampu belajar untuk menanamkan kebiasaan baik dan meninggalkan perilaku moral sosial yang tidak baik melalui penggambaran tokoh Arlo saat menyiapkan tugas sekolah, bersikap ramah kepada teman, dan meluangkan waktu untuk belajar dikamar.

**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

Berikut beberapa saran untuk penelitian lanjutan mengenai perancangan buku cerita anak:

1. Dalam proses perancangan buku cerita media edukasi moral sosial, beberapa hal perlu dilakukan kajian lebih lanjut. Pertama, perlu dilakukan uji efektivitas media terhadap peningkatan sikap baik anak di sekolah setelah membaca buku cerita, untuk mengetahui sejauh mana pesan moral sosial yang disampaikan dapat mempengaruhi perubahan sikap anak. Kedua, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penggunaan sudut pandang gambar yang saat ini masih memiliki kecenderungan berpusat pada karakter, dengan mengembangkan sudut pandang yang lebih menampilkan interaksi tokoh dengan lingkungan sosialnya. Melalui sudut pandang yang lebih bervariasi, penggambaran moral sosial dalam cerita diharapkan dapat tersampaikan secara lebih mendalam.
2. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dalam pengembangan buku cerita sebagai media edukasi moral sosial pada anak, yang juga dapat digunakan sebagai media pendukung pelajaran, maupun media interaksi antara guru dan siswa di lingkungan sekolah.



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

- Amellya, A. F., & Aryanto, H. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Permainan Dakon Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas 1 Sdn Medaeng 2 Sidoarjo*. 2(3).
- Andriputri, S. S., & Dewiyanti, D. (2024). *Jelajah Pengetahuan Mengenai Warna Sebagai Unsur Terapeutik*.
- Aprilia, I. Z., & Wardaya, M. (2024). *Perancangan "The Adventure Of Twinny" Untuk Anak Usia 4–6 Tahun Guna Memberikan Pengalaman Belajar Yang Efektif Dan Menyenangkan*. 9.
- Ashari, A. L., Sarjono, S., & Kurniawan, R. (2023). Perancangan Cergam Pesta Paskah Sebagai Media Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(01), 29–37. <https://doi.org/10.32664/mavis.v5i01.887>
- Athallah Puteri, Y., Aulia, D., & Sari, A. A. K. (2022). Implementasi Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Online Course. *Jurnal Siliwangi Seri Sains dan Teknologi*, 8(2). <https://doi.org/10.37058/jssainstek.v8i2.6280>
- Aurelia, G. (2022). Perancangan Buku Interaktif Paper Cutting Bertema Kisah Rakyat Indonesia Berjudul Paper Cutting: Kisah Rakyat Indonesia. *Titik Imaji*, 5(1). <https://doi.org/10.30813/.v5i1.3509>
- Ayu, T. B., & Wijaya, N. (2023). Penerapan Metode Design Thinking pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android. *MDP Student Conference*, 2(1), 68–75. <https://doi.org/10.35957/mdp-sc.v2i1.4065>
- Belinda, N. R., & Surya, L. S. (2021). *Media Edukasi Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Anak-Anak*. 3.
- Bessemans, A. (2016). Typefaces for Children's Reading. *TMG Journal for Media History*, 19(2), 1. <https://doi.org/10.18146/2213-7653.2016.268>
- Billa, Y. S., Rakimahwati, R., Mayar, F., & Yaswinda, Y. (2023). Media Buku Cerita bergambar berbasis inkuiri untuk mengembangkan kreativitas anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7965–7976. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5727>
- Cahyo, A. D. (2024). *Peran Skema Warna Komplementer Untuk Penguatan Mood Dan Look Dalam Film Amélie*. 11(1).
- Damayanti, M. I., Sukartiningsih, W., Hendratno, H., Subrata, H., Rukmi, S., & Istiq'faroh, N. (2023). Kelayakan Buku Cerita Anak Karya Mahasiswa Pgsd Unesa Untuk Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Journal Education and*



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

Development, 11(2), 432–437. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4664>

Dwika, P., & Jatsidi, A. (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Hewan Khas Indonesia Edisi “Badak Bercula Satu” Untuk Anak Usia 4–6 Tahun*.

Eka. (2025). *Pentingnya Pendidikan Karakter bagi Anak: Membentuk Moral, Etika, dan Kebiasaan Positif Sejak Dini*. <https://guruinovatif.id/artikel/pentingnya-pendidikan-karakter-bagi-anak-membentuk-moral-etika-dan-kebiasaan-positif-sejak-dini>

Erste Panggayuh Putri, K. (2025). Augmented Reality Children Storybook Timun Mas Membentuk Persepsi Visual Anak Usia Dini. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 15(2), 60–77. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2024.15.2.4>

Galingging, R. (2020). Analisis Desain Cover Buku Anak Ayo Sekolah Lukisan Aini. *Magenta | Official Journal STMK Trisakti*, 4(01), 583–593. <https://doi.org/10.61344/magenta.v4i01.71>

Ghozalli, E. (2020). Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional. *Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia*.

Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2017). Kesesuaian Konteks Dan Ilustrasi Pada Buku Bergambar Untuk Mendidik Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i2.15799>

Halodoc, R. (t.t.). *Ini Pentingnya Mengajarkan Nilai Moral Sejak Anak Masih Kecil*. halodoc. Diambil 25 Februari 2026, dari <https://www.halodoc.com/artikel/ini-pentingnya-mengajarkan-nilai-moral-sejak-anak-masih-kecil>

Hardiyani, V., & Sari, W. (2025). *The Influence Of Red Colors And Textures On Adaptive Thermal Perception*. 09.

Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiansyah, N. (2018). Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini. *JURNAL IMAJINASI*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.26858/i.v2i2.9553>

Herlyanto, L., & Ihwanny, R. (2024). Perancangan poster sebagai artwork pada film pendek One Day, God Tell Us Our Love Story. *Cipta*, 2(3), 305–322. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i3.2710>

Heryanto, N. Y. (2019). Analisis Warna Pada Film Animasi “The Garden of Words” Karya Makoto Shinkai. *GESTALT*, 1(2), 191–200. <https://doi.org/10.33005/gestalt.v1i2.30>

Ikhsandi, A., Laili, H., Akbar, J., & Efendi, Y. (2022). *Perancangan User Interface pada Website SMKN 1 Tambang Menggunakan Metode Design*



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

Thinking. 12.

Indonesia, G. L., Budiardjo, H., & Yosep, S. P. (2017). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Sikap Anak Terhadap Tindak Kekerasan Orang Tua Sebagai Media Edukasi Anak.*

Izzati Mufida & Rizka Ramayanti. (2023). Implementasi Design Thinking Dalam Menciptakan Inovasi Sign Language Translantor. *IKRA-ITH Teknologi Jurnal Sains dan Teknologi*, 7(3), 13–22. <https://doi.org/10.37817/ikraith-teknologi.v7i3.3229>

Kartaatmadja, H. (2015). *Studi Ilustrasi Karakter Anak Indonesia Untuk Rekomendasi Pembuatan Buku Cergam Anak.*

Kemendikdasmen. (2026). *Detail Artikel* | Balai Bahasa. <https://balaibahasariau.kemendikdasmen.go.id/artikel/onomatope-1771374786>

Kurniawan, I. W. (2019). *Analisis Layout Buku Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar Tema 8. 04.*

Lie, G. I., Ibrahim, D., & Laurencia, J. (2023). *Analisis Visual Pada Board Game "Gathering a Garden" Berdasarkan Prinsip Desain Komunikasi Visual.*

Listyaningsih, B., Bate'e, V., Winarti, E., & Agustina, S. (2024). *Pengembangan Buku Cerita Anak Berbasis Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak TK [Jurnal].*

Mahmud, A. M., Salsabila, A. A., & Annisa, S. W. (2025). *Pengaruh Persepsi Warna (Cerah Vs Gelap) Terhadap Daya Ingat Memori Jangka Pendek Pada Siswa SMP: Studi Eksperimen dengan Gambar Buah-Buahan.*

Negara, T. D. W. (2022). Analisis desain cover buku baca anak usia dini karya Gibran Maulana. *Imaji*, 20(1), 23–33. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i1.48100>

Nugroho, A. S., & Daniamiseno, A. G. (2022). Pengembangan E-Book Mitigasi Bencana Gunung Api Berbasis Prinsip-Prinsip Desain Pesan Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 114–122. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.21690>

Nuralifah, V., & Masyithoh, S. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar dalam Meningkatkan Minat Baca Anak Usia SD [Jurnal].*

Padmiswari, A. A. I. M., Wulansari, N. T., & Antari, N. W. S. (2022). Efektivitas Edukasi Gizi Seimbang Melalui Media Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 6(1), 19–24. <https://doi.org/10.37294/jrkn.v6i1.359>

Pahlevi, S. R., & Handriyotopo, H. (2024). Peran Ilustrasi Sebagai 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Bercerita dalam Album Musik Band Elfensjón. *CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication*, 5(1), 13–19. <https://doi.org/10.33153/citrawira.v5i1.4840>

Pangestu, D., Alvareza, D., & Majid, I. (2020). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Peran Mikrobiota Pada Tubuh Manusia* [Dataset].

Pratama, F. A. (2024). *Penggunaan Warna Dalam Film “Blade Runner 2049” Ditinjau Dari Sudut Pandang Semiotika*.

Prima Dewi, A., Muharramah, A., Rica Pratiwi, A., Ambar Wati, D., & Abdullah. (2022). Penggunaan Berbagai Bentuk Media Edukasi Sebagai Sarana Edukasi Gizi Di Kecamatan Gadingrejo Tahun 2021. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ungu(ABDI KE UNGU)*, 4(1), 23–27. <https://doi.org/10.30604/abdi.v4i1.556>

Priyono, A. Y., Aryotejo, G., & Adhy, S. (2023). Penerapan Metode Design Thinking untuk Perancangan Prototype Lost and Found. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 14(2), 96–107. <https://doi.org/10.14710/jmasif.14.2.52662>

Purwani, R. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Karakter Untuk Pembelajaran Membaca Siswa SD Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 180. <https://doi.org/10.30659/j.8.2.180-194>

Putri, V., Synakarya, M., & Romadhona, M. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Pop Up Tentang Shalat Untuk Anak Usia 4–5 Tahun. *SYNAKARYA Visual Communication Design Student Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.33005/synakarya.v4i2.94>

Rahmah, G. Z., & Kurniasari, R. (2023). *Literature Review: The Influence of Nutrition Education Media Forms on Increasing Mother's Knowledge to Prevent Stunting in Children*. 15.

Ranuhandoko, N., & Sidhartani, S. (2019). Makna Budi Pekerti Melalui Cerita Punakawan: Analisis Visual Dalam Seni Kreativitas Komik Kontemporer. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 53–60. <https://doi.org/10.31091/mudra.v34i1.564>

Ratih. (2022). Cerita Inspirasi Singkat Beserta Struktur dan Pesan Moralnya. *Best Seller Gramedia*. <https://www.gramedia.com/best-seller/cerita-inspirasi-singkat/>

Renita, Fadillah, & Lukmanulhakim. (2017). *Peningkatan Kemampuan Menyimak Melalui Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Pada Anak Usia 4 ± 5 Tahun* [Jurnal].

Sahfitri, V. (2019). Prototype E-Katalog Dan Peminjaman Buku Perpustakaan Berbasis Mobile. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 8(2),



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

165–171. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v8i2.665>

Sarah. (2024). *Colour Psychology in Children's Books: Impact on Young Minds*. <https://www.happydesigner.co.uk/the-psychology-of-colour-in-childrens-books-how-colours-influence-young-minds/>

Shalsabilla, F. I., Pramesti, R. D., & Imam, S. (2023). *Perancangan Buku Cerita Bergambar "Tuan Gunung Berambut Merah."* 01(02).

Song, S. (2024). Evaluating the Extent to Which the Colors Used in the Illustrations in Children's Picture Books Have a Positive Effect on the Intellectual Development of Young Children. *International Journal of Computer Science and Information Technology*, 4(3), 157–159. <https://doi.org/10.62051/ijcsit.v4n3.16>

Streit, A. K. (2015). *Kajian Visual Ilustrasi Hewan Langka Indonesia Dalam Bentuk Ensiklopedia Bagi Anak-Anak*. 4.

Sumartono, K. A., Aji, R. I., & Ayuswantana, A. C. (2025b). Desain Karakter Sebagai Pendukung Buku Ilustrasi Kebaya Untuk Anak Usia 7–12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 9(1). <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v9i1.1065>

Sutawijaya, J. V. (2024). *Kesesuaian Visual Ilustrasi, Warna, Dan Tipografi Pada Isi Buku Cerita Bergambar Dengan Tema Edukasi Anak Mengenai Food Waste*. 7.

Valencia, C., & Wardaya, M. (2024). *Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenal Emosi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder*. 6(1).

Varani, J. C., & Syahrul, Y. (2025). *Perancangan Buku Cerita Bergambar sebagai Media Edukasi tentang Penyakit Cacingan bagi Anak*. 10.

Wardaya, M., Saidi, A. I., & Murwonugroho, W. (2020). Karakteristik Buku Anak Yang Memorable Dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 2(2), 199–206. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v2i2.8233>

Widodo, A. C., & Wahyuni, E. G. (2021). *Penerapan Metode Pendekatan Design Thinking dalam Rancangan Ide Bisnis Kalografi*.

Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 49–58. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i01.1329>

Zharandont, P. (2015). *Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia*.



© 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

Bimbingan ke-9	✓ Bab 1 Pendahuluan ✓ Bab 2 Landasan Perancangan ✓ Bab 3 Metode Perancangan	Done	30 April 2026	Revisi after sempro	selesai
Bimbingan ke-10	✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan	Done	6 Mei 2026	Asistensi mindmap, moodboard, sketsa: -Buat alternatif cover lainnya -Perbaiki sketsa storyboard untuk memainkan setiap sudut pada gambar cerita -Lanjutkan pembuatan digitalisasi karakter, cover, dan halaman isi	Melakukan revisi sesuai dengan feedback yang diberikan (pembuatan sketsa alternatif cover, storyboard, digitalisasi)
Bimbingan ke-11	✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan	Done	15 Juni 2026	Asistensi Digitalisasi (Karakter, cover, halaman isi) -Persingkat sinopsis pada belakang cover -Sesuaikan huruf dengan background agar tidak tumpang tindih, mainkan posisi huruf, bold beberapa tulisan untuk memainkan prinsip desain	Melakukan revisi sesuai dengan feedback yang diberikan (Persingkat sinopsis, bold beberapa kalimat dinaras, penulisan dan susunan narasi cerita)

Bimbingan ke-12	✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan	Done	16 Juni 2026	Asistensi Digitalisasi Halaman Isi -Ubah bentuk angin	Melakukan revisi bentuk angin
Bimbingan ke-13	✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan	Done	25 Juni 2026	Asistensi Penulisan BAB 4 - 5 -Sketsa alternatif karakter minimal harus 5 -Tambahkan alasan pemilihan kata kunci mindmap dan penggunaan moodboard itu mencakup apa saja -Lanjutkan penulisan sampai bab 5	Melanjutkan penulisan laporan (proses desain, testing, mockup, faw, pertimbangan produksi, simpulan, dan saran -Menambahkan beberapa sketsa alternatif karakter -Menambahkan penjelasan alasan pemilihan kata kunci mindmap dan penggunaan moodboard -Melanjutkan penulisan sub-bab desain komprehensif hingga bab 5
Bimbingan ke-14	✓ Bab 4 Hasil dan Pembahasan	Done	3 Juli 2026	Asistensi Penulisan BAB 4-5 -TTD lembar persetujuan harus basah -Ganti kalimat proposal tugas akhir menjadi laporan tugas akhir -Halaman isi pindahkan ke sub bab desain terpilih -Simpulan harus 2 harus menjelaskan semua proses dan pesan moral disampaikan melalui apa -Saran harus berisikan batasan penelitian dan masukkan untuk penelitian lanjutan	Melakukan revisi sesuai dengan arahan -ACC Tanda tangan lembar persetujuan scr langsung -Mengganti seluruh kalimat proposal menjadi laporan tugas akhir -Menambahkan penjelasan tahap ideate pada bab 3 (mindmap, moodboards, sketsa, digitalisasi) -Menambahkan detail penjelasan pada simpulan -Mengganti point penjelasan saran berdasarkan masukan pembimbing

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Transkrip Wawancara

Nama : Tuti Aliyah
Status : Guru Kelas 1
Hari, tanggal : Rabu, 3 September 2025
Mekanisme : Tatap Muka

A: Halo ibu, Sebelumnya kita kan sudah bahas ya, Bahwa sekolah pada saat ini tuh memiliki permasalahan utama yaitu beberapa orang tua banyak yang menyerahkan pendidikan sepenuhnya kepada pihak sekolah. Nah ada beberapa hal yang ingin aku pertanyakan. Pertanyaan pertama menurut Ibu Bagaimana sih dampak terhadap perkembangan anak baik secara akademis maupun sosial atau mungkin emosionalnya anak?

B: Ya untuk jawaban atas pertanyaan nomor 1 ini yaitu orang tua yang menyerahkan pendidikan sepenuhnya kepada pihak sekolah itu menurut saya salah besar ya, karena waktu di sekolah itu terbatas jadi seorang guru Dia hanya bisa mendidik ketika siswa ada di sekolah. Tapi begitu sampai di rumah kalau orang tuanya tidak peduli misalkan ya kesibukan karena faktor ekonomi, yang bekerja, apalagi yang bekerja sebagai pedagang, Sehingga dia lupa harusnya memberikan perhatian kepada anak kalau misalkan si orang tua tidak memberikan perhatian apalagi tentang pelajaran di sekolah, di rumah tidak diulang kembali itu tidak akan bersinergi antara sekolah dan orang tua. jadi si anak ini terputus di sekolah. Di sekolah oke dia dididik oleh gurunya tapi di rumah bebas karena orang tuanya sibuk bekerja sehingga tidak ada pegangan lagi ketika akan sekolah lagi besok yang ada lupa. Yang kedua ini ada juga penyebabnya adalah dari faktor *broken home*, Ya diasuh oleh kakeknya yang sudah tua, begitu kita datang ke rumahnya visit itu Masya Allah kakeknya sudah tua tapi masih mau mengantarkan cucunya ke sekolah karena mungkin dia berpikir siapa lagi kalau bukan kakeknya yang mengurus anaknya itu cucunya itu walaupun nanti siapa tahu besar nanti cucunya bisa berhasil ingatlah ke kakeknya jadi tidak bagus ya kalau orang tua menyerahkan secara penuh ke sekolah harusnya saling bersinergi Jadi bisa tercapai cita-cita si anak ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

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

A: Lalu bagaimana terhadap perkembangan anaknya ibu baik secara akademik maupun sosial di dalam sekolah?

B: Perkembangan akademisnya ya otomatis kadang itu kalau kita ada batas nilai minimum itu tidak mencapai karena terkadang si anak ini ketika kita berikan tugas yang misalkan dia sedang latihan di sekolah tidak selesai. Oke kita jadikan tugas buat di sekolah tapi ternyata karena tidak ada perhatian dari orang tua, tidak dikerjakan jadi tidak ada nilai sehingga nol nilainya, kan ketika akhir semester kita mau mengisi naik rapot itu kan kita jumlahkan kemudian kita rata-rata kan sehingga tidak mencapai nilainya akhirnya, nilainya ada di bawah KKM, nah ini sangat berdampak banget, Ya itu tadi karena kurangnya perhatian dari orang tua.

A: Kalau untuk sosialnya kira-kira keseharian anak yang mengalami masalah tersebut terhadap orang tuanya kondisi sosialnya di sekolah itu bagaimana ya?

B: Kondisi sosialnya Masya Allah banget, terkadang dari ucapan saja anak ngomongnya kata-kata yang kasar, berbicara yang kotor bahkan ya tapi kalau kita tanya nak kamu tahu nggak apa yang kamu ngomong itu artinya apa? Gak yau bu guru, itu kalau ngomong kotor dia sendiri, dari kemungkinan dia hanya mendengar ya apalagi kalau untuk anak kelas 1, masya allah benar-benar berdampak yaitu pengaruh dari lingkungan karena kurangnya perhatian orang tua jadi dia asyik bermain dengan orang-orang sekitarnya yang ada di lingkungannya.

Nama : Tuti Aliyah

Status : Guru kelas 1

Hari, tanggal : Senin, 8 Desember 2025

Mekanisme : Tatap muka

A: Apa benar ibu biasanya menggunakan buku cerita dalam kegiatan pembelajaran, misalnya pada mata pelajaran Ppkn, Bahasa Indonesia atau sebagai sumber literasi?

B: Ya benar ka, karena kalau belajar menggunakan buku cerita itu anak anak luar biasa sangat antusias sekali dan mereka lebih paham kalau kita melalui gambar-



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

gambar ya. Kalau buku cerita itu kan banyak gambar-gambar, apalagi kalau menggunakan, sekarang buku cerita kan banyak yang digital. Nah, itu kan akan terlihat pakai infokus, itu anak-anak suka sekali. Dan itu tujuan pembelajarannya tercapai, alhamdulillah.

A: Berarti benar ya Ibu, buku cerita ini bakal dipakai buat media pendukung dari mata pelajaran PPKN, Bahasa Indonesia atau sebagai sumber literasi?

B: Ya, apalagi PPKN ini ya, ada namanya tentang Pancasila, itu kan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Tentang penerapan Pancasila ini, kalau tidak menggunakan gambar itu anak-anak tidak akan paham. Jadi mereka itu harus menggunakan gambar, makanya kami sebagai guru itu memang sangat membutuhkan buku yang banyak gambar-gambarnya untuk menunjang pembelajaran.

A: Kemudian, kapan biasanya siswa ini membaca buku cerita di sekolah?

B: Kalau setiap hari sih pasti ada ya, terutama setelah selesai latihan soal. Biasanya ada yang sudah selesai duluan nih anak-anak, saya suruh baca buku cerita, boleh baca buku cerita. Nah, setiap kelas ini ada pojok literasi, pojok literasi ini ada beberapa buku cerita setiap kelasnya itu. Nah, kemudian juga setiap minggu itu memang di sekolah kami sudah dijadwalkan bahwa kebetulan kelas kami, kelas saya ini bagian setiap hari Rabu untuk membaca buku di perpustakaan sekolah. Nah, itu secara bergiliran dengan kelas yang lainnya, dan ada pula yang dari pemerintah itu namanya perpustakaan keliling, sebulan sekali itu juga dilaksanakan setiap hari Rabu. Nah, itu anak-anak senang sekali itu bergiliran dengan kelas yang lain itu bergantian, wah luar biasa. Apalagi kalau perpustakaan keliling bukunya keren-keren, banyak banget gambar-gambarnya, jadi anak-anak itu senang.

A: Kalau menurut Ibu, seberapa efektifnya penggunaan buku cerita sebagai media yang dapat menanamkan nilai moral atas isu-isu seperti kesulitan belajar, perilaku tidak sopan, dan kurangnya tanggung jawab di sekolah. Apakah menurut Ibu penggunaan buku cerita ini efektif dalam menanamkan nilai tersebut?



© 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

B: Ya, sangat efektif sekali. Karena terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia ini ya, kadang kelas satu itu kan tidak semua anak bisa membaca, bahkan belum semua anak mengenal huruf. Ya, karena kan untuk penerimaan murid baru tahun ini dan tahun sebelumnya itu kan kita tidak membolehkan ya, susah sekolah negeri itu tidak membolehkan anak itu bisa calistung. Nah, untuk membaca ini Bahasa Indonesia ini biasanya kalau kita berikan gambar, nah anak kan sudah bisa menebak nih gambar apa. Nah, nanti kita tinggal mengajarkan, ini loh nak huruf-hurufnya untuk gambar ini, tulisannya seperti ini. Nah, itu menarik sekali, anak cepat tangkap. Kemudian kalau untuk perilaku tidak sopan juga ya, seperti tadi yang sudah dijelaskan di awal ya, melalui perpustakaan digital, buku-buku digital itu. Anak-anak bisa melihat nih perilaku mana sih yang boleh dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan. Dia bisa melihat nih dari gambar-gambar itu. Nah, itu menarik sekali dibanding dengan bacaan saja, tapi kalau menggunakan gambar itu luar biasa benar-benar. Terus sama kurangnya tanggung jawab di sekolah ini juga ya berpengaruh sekali ya untuk menggunakan buku cerita. Nah, disitu tadi bisa melihat gambarnya mana perilaku yang bertanggung jawab, mana yang tidak bertanggung jawab, seperti itu.

A: Mungkin bisa ditarik kesimpulan kalau misalnya buku cerita ini terbilang efektif ya Bu, buat mengedukasi anak nih untuk menanamkan nilai moral itu terkait isu-isu yang tadi. Mungkin bisa disampaikan secara lebih menyenangkan ya tanpa harus digurui.

B: Ya, betul. Menyenangkan sekali kalau buku cerita itu yang banyak gambar-gambarnya itu anak-anak antusias sekali. Apalagi kelas satu yang ceritanya itu warna-warni warnanya, itu kan menarik banget, itu luar biasa.

A: Oke Ibu, untuk pertanyaan selanjutnya. Biasanya bagaimana respon siswa ketika Ibu menggunakan buku cerita dalam kegiatan pembelajaran?

B: Hmm, antusias banget. Langsung yeay, pakai buku cerita, ada gambarnya, yeay, pada tepuk tangan, teriak-teriak. Wah, luar biasa sekali.

A: Biasanya apa saja yang menjadi bahan pertimbangan siswa dalam memilih atau membaca buku cerita? Nah, tadi sebelumnya Ibu sudah



© 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

menjelaskan bahwa anak-anak itu suka sama gambar yang banyak, sama buku yang berwarna, gitu kan Ibu?

B: Iya

A: Menurut Ibu, selain hal itu, apa saja yang menjadi bahan pertimbangan anak untuk membaca buku cerita?

B: Selain tadi yang sudah disebutkan itu, dari judulnya juga ya. Kalau judulnya menarik, gambarnya menarik, tentu saja anak-anak akan tertarik, gitu. Jadi yang bikin anak-anak senang itu, yang bikin anak-anak itu happy itu kan, ya itu, buku cerita yang gambar full color. Yang *full color*, terus ceritanya menarik, itu senang banget anak-anak pasti.

A: Kemudian, kalau untuk Ibu, kira-kira apa saja hal yang mempertimbangkan Ibu untuk memutuskan menggunakan buku cerita dalam kegiatan pembelajaran?

B: Kalau untuk saya sebagai guru, penggunaan buku cerita dalam pembelajaran ini, pertimbangannya ini adalah yang pertama, karena saya merasa anak-anak itu tidak butuh, apa ya namanya, tidak butuh, yang disampaikan kayak pidato gitu, ya. Tidak mesti gurunya berceramah terus, gitu. Nah, kalau ada gambar itu akan menarik sekali, kan. Nah, terus yang kedua juga, kalau menggunakan gambar atau menggunakan buku cerita yang ada gambarnya ini, itu pesannya akan tersampaikan sekali ke anak-anak itu akan menyentuh hati anak-anak, karena menggunakan gambar yang *full color* itu menarik. Setelah menarik perhatiannya, anak lebih pengen tahu dong, lebih pengen mengeksplor lagi, lebih jauh, gitu. Nah, akhirnya dari situlah anak mau belajar, semangat belajar, sehingga tercapai tujuan pembelajaran.

A: Untuk pertanyaan terakhir, Ibu, apa harapan terbesar Ibu terhadap buku cerita yang bisa menyampaikan atau menanamkan nilai moral sosial pada siswa, Ibu?

B: Harapan terbesar saya sebagai pendidik terhadap buku cerita yang dapat membantu menanamkan nilai moral sosial pada siswa ini, tentunya pertama, orang tua murid di rumah juga bisa membelikan buku cerita untuk anak-anaknya. Tidak harus yang baru, yang mahal, kita bisa beli buku cerita yang bekas, itu juga



© 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

sudah ada di mana-mana. Kemudian juga pihak sekolah juga harus lebih banyak menyediakan buku-buku cerita dengan gambar yang menarik, dengan full color, sehingga menarik perhatian siswanya dan tersampaikanlah tujuan pembelajarannya dan tersampaikanlah pesan moral dari cerita itu. Dan yang terakhir tentunya dari pemerintah sebagai pemerhati pendidikan di Indonesia khususnya ini, tentunya pemerintah juga harus terus-terus dan terus mengencangkan tentang literasi pembelajaran ini. Dengan buku cerita ini, literasi kita akan berjalan terus dan Indonesia juga pasti akan hebat nanti pada masanya.

Nama : Aza

Status : Siswa kelas 1

Hari, tanggal : Jumat, 12 Desember 2025

Mekanisme : Tatap muka dengan guru melalui kegiatan tanya jawab kepada siswa

A: Nak, Aku mau tanya apa yang bikin kamu mau membaca buku cerita?

Apakah karena gambarnya, warnanya, atau yang lainnya?

B: Aku suka baca buku karena ada gambarnya yang unik.

A: Kamu lebih suka buku yang gambarnya gede-gede penuh satu halaman, atau yang gambarnya kecil-kecil?

B: Kecil-kecil saja.

A: Kenapa?

B: Karena aku kurang suka kalau baca buku yang tebal-tebal, kadang-kadang tulisannya panjang banget.

A: Warna apa yang sering kamu cari di buku cerita, misalnya warna cerah/warna pelangi/warna gelap?

B: Warna cerah.

A: Kenapa kamu suka warna cerah?

B: Karena suka aja.

A: Kapan kamu membaca buku cerita ketika di sekolah?

B: Kalau istirahat.



© 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

Nama : Abat

Status : Siswa kelas 1

Hari, tanggal : Jumat, 12 Desember 2025

Mekanisme : Tatap muka dengan guru melalui kegiatan tanya jawab

A: Apa yang bikin kamu mau membaca buku cerita? Apakah karena gambarnya, warnanya, atau yang lainnya bat?

B: Aku suka yang ada gambarnya.

A: Kenapa suka yang ada gambarnya?

B: Karena gambarnya bagus.

A: Kamu lebih suka buku yang gambarnya gede-gede penuh satu halaman, atau yang gambarnya kecil-kecil?

B: Kecil-kecil aja.

A: Kenapa kamu suka yang kecil-kecil aja?

B: Karena yang kecil-kecil lebih banyak.

A: Warna apa yang sering kamu cari di buku cerita saat di sekolah? Misalnya warna yang cerah/pelangi/warna gelap?

B: Yang pelangi, soalnya warna-warni.

A: Kapan kamu membaca buku cerita ketika di sekolah?

B: Saat selesai kerjakan tugas di kelas.

Nama : Erza

Status : Siswa kelas 1

Hari, tanggal : Jumat, 12 Desember 2025

Mekanisme : Tatap muka dengan guru melalui kegiatan tanya jawab kepada siswa

A: Apa yang bikin kamu mau membaca buku cerita? Apa karena gambarnya, warnanya, atau yang lainnya?

B: Ada warnanya.

A: Kamu suka warna yang apa?

B: (Terdiam)



© 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

A: Kamu lebih suka buku yang gambarnya gede-gede penuh satu halaman atau gambarnya yang kecil-kecil aja?

B: Kecil-kecil aja.

A: Kenapa kamu suka yang kecil-kecil aja?

B: Karena yang kecil-kecil lebih banyak.

A: Warna apa yang sering kamu cari Di buku cerita, warna yang cerah/ warna yang gelap?

B: Warna yang cerah .

A: Kenapa kamu suka warna yang cerah?

B: Karena warnanya lebih terang.

A: Kapan kamu membaca buku cerita ketika di sekolah? Ayo dong jawab.

B: Pas selesai mengerjakan tugas.

A: Terus ada lagi gak saat perpustakaan keliling?

B: Iya.

Nama : Ifra

Status : Siswa kelas 1

Hari, tanggal : Jumat, 12 Desember 2025

Mekanisme : Tatap muka dengan guru melalui kegiatan tanya jawab kepada siswa

A: Apa yang membuat Ifra membaca buku cerita? Apa karena gambarnya, warnanya, atau lainnya?

B: Karena bisa tahu banyak hal.

A: Banyak hal, karena gambarnya atau warnanya?

B: Karena gambarnya.

A: Kenapa?

B: Karena gambarnya lucu.

A: Kamu lebih suka buku cerita yang gambarnya gede-gede atau yang kecil-kecil?

B: Kecil-kecil.

A: Kenapa suka yang kecil-kecil?



© 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

B: Karena lebih gampang dibaca.

A: Apa yang Ifra sukai pada buku cerita warna terang/warna gelap?

B: Terang.

A: Kenapa suka warna terang?

B: Karena lebih bagus.

A: Kapan kamu membaca buku cerita ketika di sekolah?

B: Jam Istirahat.

Nama : Aisyah Nadia

Status : Siswa kelas 1

Hari, tanggal : Jumat, 12 Desember 2025

Mekanisme : Tatap muka dengan guru melalui kegiatan tanya jawab kepada siswa

A: Aisyah Nadia, Apa yang membuat kamu mau baca buku cerita? Apakah karena ada gambarnya, warnanya atau yang lainnya ?

B: Karena gambarnya.

A: Kenapa karena gambarnya?

B: Soalnya gambarnya menarik dan juga ceritanya.

A: Kamu lebih suka buku gambar yang gambar yang gede-gede penuh satu halaman atau gambar kecil-kecil?

B: Gambar yang gede-gede.

A: Kenapa kamu suka yang gede-gede?

B: Soalnya biar gambarnya kelihatan.

A: Warna apa yang sering kamu cari di buku cerita? warna cerah/warna gelap?

B: Warna cerah.

A: Kenapa suka warna cerah?

B: Karena biar kelihatan.

A: Pan Aisyah Nadia baca buku cerita ketika di sekolah?

B: Pas istirahat.

A: Oke terima kasih.



© 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

Nama : Saras
Status : Siswa kelas 1
Hari, tanggal : Jumat, 12 Desember 2025
Mekanisme : Tatap muka dengan guru melalui kegiatan tanya jawab kepada siswa

A: Apa yang bikin Saras langsung mau baca buku cerita? Apakah karena ada gambarnya, warnanya atau yang lainnya ?

B: Karena gambarnya.

A: Kenapa?

B: Bagus.

A: Kamu lebih suka buku gambar yang gambar yang gede-gede penuh satu halaman atau gambar kecil-kecil?

B: Yang gede-gede.

A: Yang gede-gede kenapa?

B: Kelihatan.

A: Warna apa sih yang sering kamu cari di buku cerita? warna cerah/warna gelap?

B: Warna cerah.

A: Kenapa warna cerah?

B: Karena bagus.

A: Kapan kamu membaca buku cerita ketika di sekolah?

B: Pas istirahat.

Nama : Zainuddin, S.Pd
Status : Kepala Sekolah
Hari, tanggal : Jumat, 22 Juni 2026
Mekanisme : Tatap muka

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatu. Saya Zainuddin kepala SDN Srengseng Sawah 01, hari ini kedatangan seorang ilustrator mbak Farah Indah dari jurusan desain grafis. Saya bersyukur mbak Farah sudah membuatkan buku



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

yang ternyata dari penelitian anak-anak sangat tertarik. Kenapa tertarik? Pertama dari sisi desain secara fisik mbak Sara mbak Farah ini sudah membuatkan anak gambar-gambar yang menarik. ini bagi anak SD tertarik meskipun di dunia maya sekarang di dalam grafis berupa tv, ataupun laptop, ataupun *handphone* tetap anak-anak masih sangat tertarik dengan gambar-gambar seperti ini. Yang kedua dari isi yang mbak Farah buat melalui ilustrasi beliau, ini isinya juga menarik karena dengan judul arlo dan jam ajaib materi ini menggambarkan bagaimana anak itu harus disiplin, jadi menurut saya cukup bagus dan penting perlu dicatat juga sebagai penambah literasi anak. Kenapa bisa tertarik? Tentu dari tampilan, tampilan inilah kesan pertama bagi anak-anak, ternyata setelah diteliti dari gambar, dari bentuk yang cukup unik, menarik, dan ini sangat diminati murid-murid kami. Mudah-mudahan mbak Farah terus berkarya menjadi berhasil setelah mengikuti studi tetap membuat karya yang baik, dan mudah-mudahan membawa warna bagi literasi dan numerik anak.

Nama : Tuti Aliyah

Status : Guru

Hari, tanggal : Jumat, 22 Juni 2026

Mekanisme : Tatap muka

A: Selamat siang ibu, sebelumnya mohon maaf mengganggu waktunya, terima kasih ya sudah menyempatkan waktunya untuk melakukan wawancara lagi, nah Saya ingin bertanya nih mengenai buku cerita yang telah jadi, nah untuk pertanyaan pertama saya ingin menanyakan pendapat ibu tentang gaya ilustrasi yang digunakan. Nah menurut Ibu gaya ilustrasi ini gimana nih Bu?

B: Menurut saya gaya ilustrasinya sangat unik ya, karena karakternya juga lucu-lucu. Itu saja sih.

A: Oke untuk Pertanyaan kedua bagaimana nih dengan tokoh yang ada di buku cerita. Apakah menurut Ibu ekspresi dan gerakan yang dilakukan sudah terlihat jelas?



© 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

B: Ekspresi dan gerakan yang dilakukan di buku itu terlihat sangat jelas contohnya saat karakter kesal, marah, sedih, ketakutan, kaget, berteriak, merenung, merenung sampai tersenyum itu tersampaikan sekali ke anak-anak dengan baik.

A: Kemudian kalau untuk pemilihan warna di dalam buku ini nih menurut Ibu seperti apa?

B: Untuk pemilihan warnanya menurut saya itu sudah sesuai ya dengan wawancara waktu itu karena anak-anak itu memang suka sekali dengan warna yang cerah dan colorful yang menurut saya ini juga dituangkan ke dalam buku ceritanya. Menurut anak-anak saya pun suka dan tertarik untuk membaca buku cerita itu

A: Jadi anak-anak emang suka warna cerah ya

B: Betul

A: Kemudian untuk ukuran huruf. Apakah sudah nyaman dan jelas dibaca?

B: Kalau untuk ukuran huruf menurut saya sudah pas nyaman dan jelas dibacanya. Tidak terlalu berlebihan dan yang menarik ada huruf tebal yang menyambungkan dengan penyampaian gambar. Kalau boleh saran huruf pada halaman dihapus saja ya. Soalnya kalau dari contoh-contoh buku cerita lebih baik tidak ada karena ini menghalangi detail gambar lihatnya jadi putih sendiri di bawahnya.

A: Itu hmm, kayak gini dihilangkan aja ya Bu?

B: Ya betul dihilangkan ya

A: Kemudian untuk pertanyaan terakhir nih, aku mau tanya tentang tokoh yang ada di buku cerita, nah menurut Ibu apakah tokoh-tokoh yang ada di dalam buku ini terlihat menarik dan mudah dikenali?

B: Ya terlihat sangat menarik dan pastinya mudah dikenali ya, karena setiap halaman karakter itu terlihat konsisten. Jadi mulai mudah dikenal. Warna-warna pada karakter konsisten sama, ciri khas karakter juga terlihat dari rambut dan atribut yang dikenakannya.

A: Baik terima kasih ya Bu untuk wawancaranya hari ini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Naskah Cerita

Hal.	Naskah
i	<i>Inner cover</i>
ii-iii	Halaman <i>copyright</i> dan prolog
1-2	Di kamarnya yang penuh buku dan mainan berserakan, Arlo sedang asyik bermain game. Ia tidak sadar bahwa tugas sekolah untuk besok belum disiapkan. “Asik sekali game ini, aku sebentar lagi menang, tugas sekolah bisa nanti saja...” pikirnya sambil terus bermain game.
3-4	Tiba-tiba... “Kring!Kring!Kring” Jam weker di atas meja berbunyi keras. Arlo mendengus kesal. “Ish, berisik!” “Huh! Menyebakkan! Kenapa kamu terus berbunyi? Diamlah, jam jelek!” gerutu Arlo.
5-6	Jam itu mengeluarkan suara secara tiba-tiba. “Halo Arlo. Aku Tiki, jam penjaga waktumu” Arlo terkejut. “K-kamu... hidup? Bagaimana bisa?!” serunya. “Tentu bisa!” jawab Tiki. “Aku datang untuk membantumu, mengubah kebiasaan burukmu, Arlo”.
7-8	“Aku tidak butuh bantuan dari jam kecil seperti kamu, lagipula aku baik-baik saja!” ketus Arlo. “Tidak, Arlo. Kau sering menunda apa yang seharusnya jadi tanggung jawabmu, kau sering lupa belajar, dan membentak orang-orang disekitarmu” ujar Tiki.
9-10	Tiba-tiba jarum jam Tiki berputar cepat. Wrrr!Wrrr! Semua benda melayang ke atas dan terdiam.
11-12	Di depan Arlo munculah tiga buah pintu, dengan ruang berbeda. Pintu Belajar Pintu Sikap Baik Pintu Tanggung Jawab “Apa yang terjadi?” tanya Arlo. “Inilah Ruang Waktu, kau harus melihat semuanya Arlo” jawab Tiki.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

13-14	Crek! Pintu Belajar dibuka Arlo. Arlo melihat dirinya tertinggal pelajaran, karena ia bermain di kelas. “Wajar aku ketinggalan...aku jarang belajar dan memilih untuk bermain,” gumamnya.
15-16	Crek! Pintu Sikap Baik dibuka oleh Arlo. Arlo melihat dirinya menyakiti dan membentak temannya hingga menangis ketakutan. “Kamu jelek! Aku tidak mau bermain denganmu!” “Aku tidak ingin membuat temanku sedih dan takut takut...” ucap Arlo pelan.
17-18	Crek! Pintu Tanggung Jawab terbuka terakhir. Arlo melihat dirinya lupa membawa tugas kelompok. Bu guru terlihat marah dan teman-temanya ikut kecewa. “Ini memang salahku” sesal Arlo
19-20	Tiki berkata, “Kita semua bisa melakukan kesalahan. Tetapi kamu harus memilih Arlo... apakah kamu ingin berubah atau tidak.”
21-22	Tiba-tiba... BRUMM! Ketiga pintu runtuh menjadi badai waktu. Suara keras menggema. “Teng!Teng!Teng” Arlo panik dan memeluk Tiki. “Tiki! Apa yang harus ku lakukan?!” “Kau harus sungguh-sungguh ingin berubah Arlo!” seru Tiki.
23-24	Arlo berteriak, “Aku mau berubah! Tolong beri aku kesempatan!”
25-26	Arlo kembali ke kamarnya seperti semula, dengan keadaan mainan dan tugas yang berserakan di mana-mana..
27-28	“Waktu berjalan maju Arlo, tetapi perubahan dimulai dari langkah kecilmu” seru Tiki. Arlo tersenyum menatap Tiki. “Besok aku ingin menjadi lebih baik lagi Tiki.” “Dan aku akan selalu mengingatkanmu” jawab Tiki.
29-30	Pagi harinya, Arlo bangun lebih cepat dari biasanya.



© 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

	Arlo juga tidak lupa untuk menyiapkan tugas lengkapnya untuk dibawa ke sekolah.
31-32	Arlo juga mulai bersikap ramah kepada teman-temannya ketika tiba di sekolah. Mereka tersenyum dan bermain bersama.
33-34	Sepulang sekolah, Arlo tidak lupa untuk belajar. Kini ia tahu, tanggung jawab dimulai dari hal-hal kecil Sejak saat itu, Arlo terus berusaha untuk meninggalkan kebiasaan buruknya. Sikap baik membuat kehidupan bersama menjadi lebih menyenangkan.
35	Pesan Moral Semua orang pernah membuat kesalahan. Yang terpenting, kita mau belajar untuk menjadi lebih baik, karena perubahan dimulai dari kemauan diri sendiri. Dengan belajar, bersikap baik, dan bertanggung jawab, Arlo menjadi anak yang lebih baik.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Lampiran 4 Dokumentasi



Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang menyalin dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Hasil Turnitin



iThenticate®

Similarity Report ID: oid:3618:144659158

PAPER NAME

DG8A_FARAH INDAH KHUMAIRA_PERA
NCANGAN BUKU CERITA ANAK UNTUK
SDN SRENGSENG SAWAH 01 SEBAGAI
MEDIA EDUKASI MORAL SOSIAL.pdf

WORD COUNT

14604 Words

CHARACTER COUNT

89572 Characters

PAGE COUNT

86 Pages

FILE SIZE

1.6MB

SUBMISSION DATE

Jul 1, 2026 2:42 PM GMT+7

REPORT DATE

Jul 1, 2026 2:43 PM GMT+7

5% Overall Similarity

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

- 4% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6 Daftar Riwayat Hidup

Farah Indah Khumaira

Desa Putra, Jakarta Selatan, 12640 | 081210082066 | farahindahkhumaira@gmail.com

www.linkedin.com/in/farah-indah

Saat ini saya sedang menempuh pendidikan di bidang Desain Grafis, dengan ketertarikan terhadap gambar dan warna yang telah tumbuh sejak kecil. Ketertarikan tersebut mendorong saya untuk terus mengeksplorasi dan mengasah keterampilan visual melalui pendidikan yang saya jalani. Saya memiliki pengalaman dalam merancang berbagai media visual, yang membiasakan saya bekerja secara kreatif dan kolaboratif. Saya juga selalu terbuka untuk belajar hal baru guna terus mengembangkan potensi di dunia desain.

Pendidikan

Politeknik Negeri Jakarta

Teknik Grafika Penerbitan - D4 Desain Grafis

Depok, Indonesia

2022 - sekarang

Aktivitas dan Pengalaman

2021 – Saung Digital (Internship)

- Merancang layout feed Instagram dan berbagai elemen visual.
- Terlibat dalam proyek penjualan binder dan notebook, mulai dari perencanaan desain hingga materi promosi.

2022 – Seruni Alam

Membuat berbagai desain visual, termasuk kemasan, logo, dan konten Instagram.

2024 – Abraca

Mengerjakan beragam desain visual dan identitas logo brand bertema magic.

2022–2024 – Project Based Learning

Proyek desain kolaboratif selama lima semester, melibatkan klien nyata dan kerja tim dengan sesama mahasiswa, melalui proses kerja desain menyeluruh seperti memahami brief, riset klien dan produk, brainstorming, penyusunan konsep, sketsa, digitalisasi, pembuatan prototipe, testing, hingga produksi cetak akhir.

Semester 1 – Ilustrasi & Merchandise Kampus

- Merancang ilustrasi karakter untuk mewakili berbagai jurusan sebagai elemen visual dalam kalender kampus.
- Berkontribusi dalam pembuatan sketsa ilustrasi merchandise kampus.



© 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

- Membuat mockup visual produk merchandise seperti keychain, mug, dan notebook untuk kebutuhan presentasi dan produksi.

Semester 2 – Desain Kemasan UMKM S’Kuwud

- Mendesain label kemasan untuk produk minuman UMKM “S’Kuwud”, mencakup eksplorasi desain alternatif dan final artwork.
- Desain terpilih sebagai pemenang dan digunakan secara resmi oleh UMKM, mengungguli tiga desain lain dari mahasiswa lain.

Semester 3 – Kemasan Elinor Jewelry

- Berperan sebagai **Creative Director**, memimpin tim dalam merancang kemasan produk untuk UMKM “Elinor Jewelry”.
- Mengarahkan proses brainstorming, digitalisasi, layouting, serta penyusunan alternatif struktur dan desain 3D kemasan agar sesuai dengan brief dan timeline yang ditetapkan.

Semester 4 – Brand Profile Batik UMKM Elkana Gunawan

- Merancang pola dasar outline untuk batik bermotif tulip, kawung, dan grompol sebagai pattern visual untuk brand profile UMKM “Elkana Gunawan”.

Semester 5 – Proyek Desain Branding LESSGO!

- Membuat sketsa alternatif logo untuk proyek branding.
- Mendesain flyer dan brosur dengan konsep lipatan interaktif yang terinspirasi dari mekanisme kemasan produk LESSGO!

2025 – Dinas Cipta Karya, Tata Ruang, dan Pertanahan (Internship)

Membuat aset visual seperti maskot, ilustrasi karakter, infografis, dan konten hari besar untuk media sosial.

Keahlian

Aplikasi Desain (Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Canva Design)

Kemampuan Personal (Kolaboratif, Adaptif, Kreatif, Manajemen Waktu)

Keahlian Lainnya (Copywriting, Illustrator, Desain Visual, Desain Media Sosial)

Penghargaan

- **Juara 3 – Poster Islami MLF**
Gadjah Mada Law Fair, kategori favorit
- **Juara 2 – Lomba Desain Poster "Karya di Hari Raya"**
Himpunan Mahasiswa Teknik Grafika Penerbitan