TUGAS AKHIR

SPESIFIKASI PROYEK DESAIN

PERANCANGAN BUKU EDUKASI BERGAMBAR TENTANG KEBUDAYAAN BETAWI UNTUK KOMUNITAS SALAM ANAK YATIM

Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan

Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis

Jurusan Teknik Grafika Penerbitan

Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:

NURUL FATEKHA

5017020067

JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

DEPOK

2021

© 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

LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Edukasi Bergambar tentang Kebudayaan Betawi untuk Komunitas Salam Anak Yatim

Penulis : Nurul Fatekha

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.

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Depok, 8 Agustus, 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Susilawati Thabrany, S.I.Kom., M.Si	MRR. Tiyas Maheni DK, S.H., M.H.
NIP. 197209021995122001	NIP. 197608241999032002

© 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

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU EDUKASI BERGAMBAR TENTANG KEBUDAYAAN BETAWI UNTUK KOMUNITAS SALAM ANAK YATIM

Oleh:

NURUL FATEKHA

5017020067

Disahkan:

Depok, 31 Juli 2021

Penguji I

Penguji II

Drs. Ade Noor Riyadhi

NIK. 520000000000000323

Saefal Imam, M.T.

NIP. 198607202010121004

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan

Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M

NIP. 196407191997022001

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan Buku Edukasi Bergambar tentang

Kebudayaan Betawi untuk Komunitas Salam Anak Yatim

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.

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Depok, 24 Mei 2021

Yang menyatakan,

Nurul Fatekha

5017020067

© 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

ABSTRAK

Komunitas Salam Anak Yatim merupakan komunitas yang ingin membantu memenuhi kebutuhan anak yatim terutama dari segi pendidikan melalui kegiatan belajar akademik dan non akademik untuk menciptakan generasi yang baik dan berilmu. Seiring berkembangnya teknologi berpengaruh besar pada arus globalisasi termasuk globalisasi budaya. Hal tersebut tentunya menimbulkan kekhawatiran akan eksistensi budaya lokal. Perkembangan teknologi menyebabkan mudahnya akses melihat peristiwa di benua lain dan hal tersebut berdampak pada sebagian besar generasi muda terutama anak-anak yang lebih dekat dengan kebudayaan asing dibandingkan kebudayaan lokal. Selain itu perkembangan teknologi juga membuat anak-anak lebih suka mengakses media sosial dan bermain game online. Maka dari itu, Komunitas Salam Anak Yatim ingin membuat buku edukasi bergambar tentang Kebudayaan Betawi dengan tujuan memberikan edukasi, mengenalkan kepada anak-anak tentang Kebudayaan Betawi, dan memotivasi anak untuk melestarikan warisan budaya lokal.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan creative thinking yang memiliki lima tahapan dimulai dari mindmap, moodboard, sketsa kasar, sketsa digital, dan implementation. Data dikumpulkan dengan teknik wawancara, survei, observasi, dan studi literatur. Hasil perancangan berupa buku edukasi bergambar yang menggambarkan karakter anak-anak dengan menggunakan gaya ilustrasi kartun dan warna cerah sehingga menimbulkan ketertarikan membaca anak.

Kata kunci: Buku edukasi, Kebudayaan Betawi, anak-anak

© 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

ABSTRACT

Salam Anak Yatim is a community that wants to help meet the needs of orphans, especially in terms of education through academic and non-academic learning activities to create a better generation and knowledgeable. As technology develops, it has a major influence on the flow of globalization, including cultural globalization. This certainly raises concerns about the existence of local culture. The development of technology makes it easier to access events on other continents and this has an impact on most of the younger generation especially children who are closer to foreign cultures than local cultures. In addition, technological developments also make children prefer to access social media and play online games. Therefore, Komunitas Salam Anak Yatim wants to make an educational picture book about Betawi Culture with the aim of providing education, introducing children to Betawi Culture, and motivating children to preserve local cultural heritage.

This study uses a qualitative method with a creative thinking approach that has five stages starting from a mindmap, moodboard, rough sketch, digital sketch, and implementation. Data was collected by using interview, survey, observation, and literature study techniques. The results of the design are in the form of illustrated educational books that describe children's characters using cartoon illustration styles and bright colors so that they create children's interest in reading.

Keywords: *Educational books, Betawi Heritage, Children*

© 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

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberi berkah, rahmat, serta anugeranya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Tugas Akhir dengan baik. Laporan Tugas Akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana Terapan Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta, juga sebagai salah satu bentuk penerapan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan. Perancangan Buku Edukasi Bergambar tentang Kebudayaan Betawi ini dibuat sebagai media edukasi bagi anak-anak sekolah dasar untuk mengenal kebudayaan betawi sebagai salah satu kebudayaan bangsa Indonesia. Karena kurangnya buku edukasi bergambar untuk anak-anak dengan mengangkat tema khusus kebudayaan betawi, maka dibuatlah buku edukasi bergambar tentang kebudaan betawi yang sesuai untuk anak-anak. Tanpa dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak, tentunya akan sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Bersama ini saya menyampaikan terima kasih, rasa hormat dan saya dedikasikan untuk kedua orang tua saya, serta:

1. Dr. Sc., Zainal Nur Arifin, Dipl. Ing.HTL., M.T Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan Politeknik Negeri Jakarta.
3. Anggi Anggarini, M.Ds., Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Susilawati Thabrany, S.I.Kom.,M.Si, selaku dosen pembimbing materi dalam pembuatan Tugas Akhir.
5. MRR. Tiyas Maheni DK, S.H., M.H., selaku dosen pembimbing teknis dalam pembuatan Tugas Akhir.
6. Seluruh dosen Teknik Grafika dan Penerbitan, khususnya dosen program studi Desain Grafis atas ilmu serta bimbingannya.
7. Ibu Cunariyah dan Bapak Supardan selaku orangtua, dan Sufiya Habibah selaku adik yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

8. Kakak Imam Fauzi, selaku ketua sekaligus pendiri Komunitas Salam Anak Yatim yang telah membantu serta memberi pengetahuan.
9. Annida Allim, Bella Karunia, dan Adinda Melati selaku teman dekat yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi untuk mengerjakan Tugas Akhir yang melelahkan ini.
10. Teman – teman kelas Desain Grafis 8C yang sangat saya rindukan, yang telah mewarnai kehidupan selama perkuliahan, selalu memberikan inspirasi, dan semangat.
11. Semua pihak yang turut membantu namun tidak dapat disebutkan satu-persatu, semoga selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Esa, Aamiin.

Penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran dari Bapak dan Ibu Dosen sehingga penulis dapat lebih baik lagi di masa mendatang. Penulis berharap Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk pembaca khususnya bagi adik adik tingkat yang akan membuat karya atau Tugas Akhir. Mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini.

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Depok, Agustus 2021

Nurul Fatekha

© 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

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
PRAKATA vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan 3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN 6
2.1 Media Edukasi 6
2.1.1 Manfaat Media Edukasi untuk Anak 6
2.1.2 Kriteria Media Edukasi 7
2.1.3 Jenis-Jenis Media Edukasi 7
2.2 Buku sebagai Media Edukasi untuk Anak 7
2.2.1 *Catalogue book* 8
2.2.2 *Picture book* 9
2.2.3 *Longer picture book* 9
2.2.4 *Illustrated chapter book* 10
2.2.5 *Short Novel* dan *story collection* 11
2.3 Buku Edukasi Bergambar 12

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

2.4 Ilustrasi 13
2.4.1 Jenis Ilustrasi 14
2.4.2 Gaya Ilustrasi 16
2.4.3 Teknik Ilustrasi 19
2.4.4 Ilustrasi untuk Anak 20
2.5 Warna 21
2.5.1 Harmoni Warna 22
2.5.2 Warna yang disukai Anak 22
2.6 Tipografi 23
2.6.1 Prinsip Tipografi 24
2.6.2 Karakteristik Tipografi untuk Anak 25
2.7 Layout 26
2.7.1 Prinsip Layout 27
2.7.2 Layout untuk Anak 27
2.8 Metode Perancangan Desain 29
2.8.1 Mindmap 29
2.8.2 Moodboard 30
2.8.3 Sketsa Kasar 30
2.8.4 Sketsa Digital 30
2.8.5 Implementasi 30
BAB III METODE PERANCANGAN 31
3.1 Metode Riset Desain 31
3.2 Metode Pengumpulan Data 32
3.1 Data dan Analisis 33
3.2.1 Profil Klien 33
3.2.2 Product Knowledge 34
3.2.3 Kompetitor 35
3.2.4 *Consumer Insight* 38
3.2.5 Positioning 39
3.2.6 Analisis SWOT 39
3.2.7 Arahan Kreatif 41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN 44

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

4.1 Konsep Visual 44
4.1.1 *Mindmap* 44
4.1.2 *Moodboard* 46
4.1 Proses Desain 48
4.2.1 Sketsa Kasar 49
4.2.2 Desain Komprehensif 62
4.2.3 Desain Final 69
4.2.4 Implementasi Media 74
4.2 Media Pendukung 77
4.4 Pertimbangan Produksi 79
BAB V PENUTUP 80
5.1 Simpulan 80
5.2 Saran 81
DAFTAR REFERENSI .....
DAFTAR LAMPIRAN .....

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar

Gambar 2.1 *Catalogue Book* Dinosaur Stomp 8
Gambar 2.2 *Isi Catalogue Book* Dinosaur Stomp 9
Gambar 2.3 Ensiklopedia Junior Dunia Balita 9
Gambar 2.4 Buku Aku Anak Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri 10
Gambar 2.5 Isi Buku Aku Anak Berani, Bisa Melindungi Diri Sendiri 10
Gambar 2.6 Buku Kumpulan Cerita Aku Anak Berbakat 11
Gambar 2.7 *Story book* Aladdin 11
Gambar 2.8 Contoh Buku Edukasi Bergambar Seri Anak Pintar 12
Gambar 2.9 Contoh Buku Edukasi Bergambar Seri Anak Sehat 13
Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi buku Anak 14
Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Dongeng Majalah Bobo 15
Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi Komik si Juki 15
Gambar 2.13 Ilustrasi Gaya Kartun Fairy Odd Parents 16
Gambar 2.14 Ilustrasi Gaya Semirealis Sawung Kampret 17
Gambar 2.15 Ilustrasi Gaya Realis Sopo Jarwo 17
Gambar 2.16 Ilustrasi Gaya Jepang Sailor Moon 18
Gambar 2.17 Ilustrasi Gaya America Captain Marvel 18
Gambar 2.18 Ilustrasi Gabungan 19
Gambar 2.19 Ilustrasi Digital Bitmap 20
Gambar 2.20 Ilustrasi Digital Vektor 20
Gambar 2.21 Ilustrasi Karakter Anak 21
Gambar 2.22 Lingkaran Warna 22
Gambar 2.23 Perbandingan tingkat legibility huruf 24
Gambar 2.24 Perbandingan tingkat readability huruf 24
Gambar 2.25 Perbandingan tingkat visibility huruf 25
Gambar 2.26 Perbandingan tingkat clarity huruf 25
Gambar 2.27 *Font Granstander Clean* 26
Gambar 2.28 *Font Funnier* 26

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Gambar 2.29 Contoh Layout Ilustrasi Buku Anak 28
Gambar 2.30 Contoh Layout Ilustrasi Buku Anak 28
Gambar 2.31 Contoh Layout Ilustrasi Buku Anak 29
Gambar 3.1 Logo Komunitas Salam Anak Yatim 34
Gambar 3.2 Buku Ondel-Ondel Ngigel 35
Gambar 3.3 Buku Pentas Tari Topeng 36
Gambar 3.4 Buku Bapakku Ondel-Ondel 36
Gambar 3.5 Buku Kue Rangi Asli Betawi 37
Gambar 3.6 Buku Roti Buaya dan Palang Pintu 38
Gambar 4.1 Mindmap Pertama 45
Gambar 4.2 Moodboard Pertama 46
Gambar 4.3 Moodboard kedua 47
Gambar 4.4 Moodboard ketiga 48
Gambar 4.5 Sketsa Karakter 1 (Satu) 49
Gambar 4.6 Sketsa Karakter 2 (Dua) 50
Gambar 4.7 Sketsa Karakter 3 (Tiga) 50
Gambar 4.8 Alternatif Sketsa Sampul Depan 51
Gambar 4.9 Alternatif Sketsa Sampul Depan 52
Gambar 4.10 Alternatif Sketsa Sampul Depan 52
Gambar 4.11 Alternatif Alternatif Sketsa Sampul Belakang 53
Gambar 4.12 Alternatif Alternatif Sketsa Sampul Belakang 53
Gambar 4.13 Alternatif Alternatif Sketsa Sampul Belakang 54
Gambar 4.14 Alternatif Karakter 54
Gambar 4.15 Alternatif Karakter 55
Gambar 4.16 Alternatif Karakter 55
Gambar 4.17 Alternatif sketsa sampul Depan 56
Gambar 4.18 Alternatif sketsa sampul Depan 57
Gambar 4.19 Alternatif sketsa sampul Depan 57
Gambar 4.20 Alternatif Sketsa Sampul Belakang 58
Gambar 4.21 Alternatif Sketsa Sampul Belakang 58
Gambar 4.22 Alternatif Sketsa Sampul Belakang 59

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Gambar 4.23 Alternatif sketsa isi buku "Si Segar Selendang Mayang" 60
Gambar 4.24 Sketsa ilustrasi berjudul "Gangsing si Mainan Betawi" 61
Gambar 4.25 Desain Komprehensif Karakter 62
Gambar 4.26 Desain Komprehensif Karakter 63
Gambar 4.27 Desain Komprehensif Sampul Depan Buku 64
Gambar 4.28 Desain Komprehensif Sampul Belakang Buku 64
Gambar 4.29 Desain Komprehensif Sampul Depan Buku 65
Gambar 4.30 Desain Komprehensif Sampul Belakang Buku 66
Gambar 4.31 Desain Komprehensif Isi Buku 67
Gambar 4.32 Desain Komprehensif Isi Buku 68
Gambar 4.33 Desain Final Karakter 69
Gambar 4.34 Desain Final Karakter 70
Gambar 4.35 Desain Final Sampul 71
Gambar 4.36 Desain Final Sampul 71
Gambar 4.37 *Font Coconut House* 72
Gambar 4.38 Penerapan *Font Coconut House* Pada Sampul 73
Gambar 4.39 Penerapan *Font* Pada Sampul 73
Gambar 4.40 Penerapan *Font* Si Kancil 73
Gambar 4.41 Penerapan *Font* Si Kancil 74
Gambar 4.42 Implementasi Media Buku 75
Gambar 4.43 Implementasi Media Buku 75
Gambar 4.44 Implementasi Media Buku 75
Gambar 4.45 Implementasi Media Buku 76
Gambar 4.46 Implementasi Media Buku 76
Gambar 4.47 Implementasi Media Buku 77
Gambar 4.48 Desain *Merchandise* Tote Bag 77
Gambar 4.49 Desain *Merchandise* Masker 78
Gambar 4.50 Desain *Merchandise Notebook* 78

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel 3.1 Matriks SWOT 40
Tabel 3.2 Creative Brief 41
Tabel 4.1 *Key Visual* 45

© 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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir

Lampiran 2 Transkrip Wawancara dengan Klien

Lampiran 3 Transkrip Wawancara dengan Psikolog Perkembangan Anak

Lampiran 4 Transkrip Wawancara dengan illustrator buku anak

Lampiran 5 Transkrip Wawancara dengan Guru Sekolah Dasar

Lampiran 6 Transkrip Wawancara dengan Relawan Pengajar

Lampiran 7 Dokumentasi

Lampiran 8 Kuesioner untuk Relawan Pengajar Jakarta

Lampiran 9 Kuesioner untuk Anak Didik Komunitas Salam Anak Yatim

Lampiran 10 *Curriculum Vitae*

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki keanekaragam budaya yang sangat beragam, hal tersebut telah dibuktikan dengan adanya pulau-pulau yang didalamnya terdapat berbagai suku serta budaya yang berbeda-beda (Pradana dan Masnuna, 2021). Menurut Brouwer (dalam Bathony et. al., 2019), kebudayaan merupakan seragam kelakuan manusia yang menjadi tradisi atau kebiasaan *(pattern of behavior)* gerakan yang bisa diperkirakan dan dipelajari. Dengan kata lain, kebudayaan juga dapat diartikan sebagai wujudnya, yang menjangkau gagasan atau ide, kelakuan dan hasil kelakuan, di mana hal-hal tersebut terbentuk pada kesenian tradisional kita (Alam et. al., 2019).

Seiring berkembangnya teknologi dengan cepat sangat berpengaruh besar dalam arus globalisasi terutama globalisasi budaya. Funlayo dan Vesajoki (dalam Alam e. al., 2019), telah memperlihatkan bahwa globalisasi budaya telah memberikan pengaruh kuat yang berakibat terhadap keberadaan budaya lokal. Salah satu kebudayaan bangsa Indonesia yang terdampak pengaruh globalisasi yaitu kebudayaan betawi. Indonesia sebagai Ibu kota Negara Republik tidak terlepas dari pembangunan perkotaan dan modernisasi, hal tersebut dapat dilihat dari pembangunan gedung-gedung pencakar langit yang membumbung tinggi (Rahmatulloh et. al., 2020). Tetapi dibalik gemerlapnya laju ibu kota, terjadi kontradiksi kehidupan warga ibu kota yang semakin merosot khususnya kehidupan warga asli ibu kota yang semakin terpinggirkan akibat tergerusnya “kantong-kantong budaya” yang merupakan kampungnya orang Betawi di Jakarta (Nursyifa, 2018).

Berdasarkan fenomena tersebut, pemerintah DKI Jakarta mempunyai Peraturan Daerah Nomor 4 Tahun 2015 tentang Pelestarian Kebudayaan Betawi yang sudah diundangkan pada tanggal 11 September 2015 (Rahmatulloh et. al.. 2020). Tetapi, berlakunya Peraturan Wilayah No 4 Tahun 2015 tentang Pelestarian

© 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

Kebudayaan Betawi di DKI Jakarta nyatanya belum banyak direalisasikan seluruhnya, karena terdapat hambatan yang dialami terutama terhadap pemahaman masyarakat (Rahmatulloh et. al., 2020). Untuk menerapkan serta meningkatkan produktivitas pelestarian kebudayaan betawi dapat dilakukan salah satunya melalui pendidikan. Hal tersebut dapat dilakukan melalui sekolah, organisasi masyarakat, atau pelaku industri termasuk publikasi dan sosialisasi (Rahmatulloh et. al., 2020). Di sekolah, peraturan daerah mewajibkan kebudayaan Betawi masuk ke dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (Rahmatulloh et. al., 2020).

Namun, pelestarian kebudayaan Betawi di Jakarta dalam melalui sekolah belum optimal karena masih membutuhkan pembaharuan serta evaluasi lebih lanjut sejauh mana pemanfaatan serta pengembangan yang benar-benar efektif pada kegiatan pendidikan (Rahmatulloh et. al., 2020). Selain itu, pada era globalisasi saat ini juga timbul kendala dimana perkembangan teknologi menyebabkan mudahnya akses untuk melihat peristiwa di benua lain dan hal tersebut berdampak pada sebagian besar generasi muda terutama anak-anak yang lebih dekat dengan kebudayaan asing dibandingkan kebudayaan lokal (Anggara dan Muhdaliha, 2019).

Maka dari itu, diperlukan buku edukasi bergambar tentang kebudayaan Betawi sebagai bahan belajar untuk anak-anak. Pengenalan kebudayaan sejak anak usia dini sangat penting karena pada usia tersebut anak-anak sedang berada di fase memiliki rasa ingin tahu yang besar serta imajinasi yang terus berkembang (Beskin dan Koesoemadinata, 2018). Pada perancangan buku ini mengambil tema kuliner dan permainan tradisional yaitu es selendang mayang dan permainan gangsing. Es selendang mayang merupakan minuman khas betawi yang ada sejak tahun 1940. Berdasarkan artikel yang dilansir oleh website superapps.kompas.com pada tanggal 2 Mei 2020 dan kompas.com pada tanggal 22 Juni 2021, nama selendang mayang tak lepas dari cerita rakyat betawi yaitu mayang sari yang indah. Hal tersebut terlihat dari warna-warna selendang mayang, namun saat ini es selendang mayang jarang ditemukan. Jika ingin menikmati es selendang mayang maka dapat berkunjung ke Kota Tua atau Setu Babakan. Selanjutnya permainan gangsing yang merupakan permainan tradisional Betawi sejak 1950 dan mulai terpinggirkan

© 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

karena teknologi yang semakin canggih, hal tersebut dilansir berdasarkan website www.setubabakanbetawi.com.

Dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah buku edukasi begambar tentang kebudayaan Betawi yang dirancang dengan semenarik untuk anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun). Buku edukasi bergambar tentang kebudayaan Betawi merupakan sebuah buku yang akan berfungsi sebagai media edukasi untuk anak serta menambah wawasan anak tentang kebudayaan Betawi. Adapun perancangan buku edukasi bergambar tentang kebudayaan Betawi salah satunya sebagai bahan belajar anak Sekolah Dasar. Dengan adanya buku edukasi ini diharapkan dapat menambah wawasan, meningkatkan minat membaca buku, dan cinta pada budaya lokal.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku edukasi bergambar tentang kebudayaan betawi yang sesuai untuk anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun)?

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ditentukan ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Proses perancangan buku edukasi bergambar seri kebudayaan betawi tentang es selendang mayang dan permainan tradisional gangsing yang sesuai untuk anak usia Sekolah Dasar (6-12 tahun).
2. Penggunaan teori desain grafis serta penggunaan elemen desain dalam perancangan buku edukasi bergambar
3. Mengaplikasikan desain dengan tema serupa ke dalam media turunan dari buku berupa tote bag, masker, dan *notebook*

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan tugas akhir yaitu:

1. Tujuan

a. Menjelaskan proses perancangan buku edukasi bergambar tentang kebudayaan betawi
b. Menjelaskan teori serta elemen desain yang digunakan dalam perancangan buku edukasi bergambar, di antaranya teori layout, *font*, ilustrasi, dan warna untuk buku supaya mudah dipahami oleh anak
c. Mengaplikasikan hasil rancangan desain ke media turunan

2. Manfaat
   a. Manfaat Teoritis

      Hasil dari penulisan perancangan buku edukasi bergambar tentang kebudayaan betawi dapat dijadikan referensi atau acuan untuk penelitian selanjutnya.

   b. Manfaat Praktis
      1) Bagi Klien

         Klien dapat menyampaikan edukasi tentang kebudayaan betawi dalam kegiatan belajar kepada anak usia Sekolah Dasar (SD).

      2) Bagi Target *User*

         Target *User* (tenaga pendidik, orang tua, atau keluarga) dapat menyampaikan edukasi yang lebih mudah dipahami oleh anak (target *audience)*

      3) Bagi Target *Audience*

         Target *audience* (anak) dapat lebih mudah memahami materi edukasi tentang kebudayaan betawi

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam Laporan Tugas Akhir terdapat 5 (lima) bab. Dalam penyusunan setiap bab memiliki satu kesatuan, sehingga pembaca dapat dengan mudah memahami isi dari laporan. Berikut ini adalah sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab I berisi mengenai latar belakang perancangan buku edukasi bergambar tentang kebudayaan betawi untuk anak usia Sekolah Dasar (SD) sebagai bahan konsumsi Komunitas Salam Anak Yatim,

© 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

kemudian rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Bab II berisi penjelasan mengenai teori-teori yang menjadi landasan dalam perancangan buku edukasi bergambar. Teori-teori yang digunakan berasal dari beberapa jurnal dan buku yang berkaitan dengan perancangan buku edukasi bergambar untuk anak usia SD.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab III berisi penjelasan mengenai metode pengumpulan data, riset desain, data dan fakta, hasil analisis data dan fakta yang akan menjadi acuan perancangan buku edukasi bergambar

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Bab IV berisi penjelasan hasil dan pembahasan karya desain yang dibuat, mulai dari konsep visual, proses desain, penerapan desain terpilih untuk media pendukung yang telah ditentukan sebelumnya, dan pertimbangan produksi media.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi simpulan dan saran berupa pernyataan singkat dan jelas dari keseluruhan hasil analisis dan pembahasan. Penulisan kesimpulan dilakukan dengan memperhatikan tujuan dan hasil penelitian mengenai hasil dari karya Perancangan Buku Edukasi Bergambar tentang Kebudayaan Betawi dan juga saran.

© 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

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Simpulan yang diperoleh dari proses perancangan tugas akhir berjudul "Perancangan Buku Edukasi Bergambar Tentang Kebudayaan Betawi" adalah sebagai berikut:

1. Dalam perancangan buku edukasi bergambar yang sesuai untuk anak diawali dengan melakukan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif menggunakan pengumpulan data melalui wawancara dengan klien, guru sekolah dasar, illustrator anak, dan psikolog anak. Observasi dan studi literatur ke perpustkaan dan toko buku. Setelah mendapatkan serta menganalisis data, diperoleh *creative brief* . Setelah itu masuk ke tahap proses desain menggunakan metode riset desain *creative thinking* yang terdiri dari *mindmap, moodboard*, sketsa, digitalisasi, dan implementasi. Dalam pembuatan *mindmap* didapatkan *big idea* yaitu turunan dari Kebudayaan Betawi terdiri dari Kuliner dan Permainan tradisional. Dari *big idea* tersebut ditentukan *key visual* berupa ilustrasi kartun yang menyenangkan dan ceria seperti menggunakan warna-warna cerah, bentuk garis-garis lengkung, bidang geometris, dan karakter anak yang ekspresif. Selanjutnya membuat *moodboard* sesuai dengan arahan *key visual* sebagai acuan dalam mendesain. Selanjutnya membuat sketsa kasar alternatif yang terdiri dari sketsa karakter, sampul, dan isi buku. Lalu alternatif tersebut diseleksi lagi sehingga memperoleh sketsa final untuk selanjutnya masuk ke tahap digital. Pada tahap digital terdapat sedikit kesulitan yaitu referensi mengenai anatomi tubuh anak-anak sehingga desain yang dihasilkan tidak beragam. Setelah itu masuk ke tahap layouting dan penambahan elemen tipografi ke dalam buku, selanjutnya masuk ke tahapan pengaplikasian pada media utama dan media pendukung.
2. Dalam perancangan buku edukasi bergambar tentang Kebudayaan Betawi menerapkan toeri serta elemen-elemen desain yaitu ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi berupa kartun dengan warna-warna cerah yang disukai anak

© 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

seperti warna merah, kuning, hijau, dan biru. Warna-warna tersebut diambil dari pakaian-pakaian penari, busana pengantin serta warna kuliner jajanan Betawi yang didominasi dengan warna cerah. Selain itu, dalam perancangan buku edukasi bergambar tentang Kebudayaan Betawi mengambil elemen geometris berupa ikon budaya Betawi seperti gigi balang dan kembang kelapa ke dalam desain buku sekaligus menambah konteks kebetawian dalam buku. Selain itu, pada perancangan buku menggunakan tipografi yang besar contohnya adalah *font coconut house* dan *dinomouse* karena selain besar, font tersebut sederhana, bentuknya sangat jelas, dan tidak terdapat pengait sehingga mudah dibaca oleh anak. Dan layout yang digunakan adalah layout asimetris karena bersifat dinamis dan ekspresif seperti karakter anak-anak.

3. Dalam perancangan buku edukasi bergambar tentang Kebudayaan Betawi dilakukan pengaplikasian desain pada media pendukung seperti masker, tote bag, dan *notebook*. Media pendukung tersebut berguna sebagai media *promosi* pada buku edukasi bergambar.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dibuat, berikut ini saran pada proses perancangan buku edukasi bergambar tentang Kebudayaan Betawi:

1. Memperbanyak referensi gaya desain anatomi ilustrasi karakter, supaya memperoleh ide ilustrasi karakter yang lebih beragam namun tetap sesuai dengan arahan serta tema desain yang ingin dipresentasikan.
2. Perlu penelitian lebih mendalam pada pembuatan buku edukasi bergambar tentang Kebudayaan Betawi supaya meningkatkan efektivitas buku dalam meningkatkan ketertartikan serta minat anak dalam membaca buku.
3. Apabila ingin menerapkan desain pada media pendukung atau media turunan harus tetap memperhatikan kesan yang ingin diberikan supaya tercipta kesatuan pada desain buku edukasi bergambar tentang Kebudayaan Betawi.

© 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

DAFTAR REFERENSI

Buku

Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions.* Boston: Clark Baster

Maharsi, I. (2016). *Ilustrasi*

Miller, A., Pennoyer, A., Woodward, D., & Galan, A. (2016). *Design basics made easy*. US: Flame Tree Publishing

Rustan, S. (2018). *Buku Warna*. Jakarta: Lintas Kreasi Imaji.

Jurnal

Alam, G. N., Sudirman, A., & Affandi, R. N. (2019). *Strategi budaya sunda menghadapi globalisasi budaya populer: studi tentang kesenian daerah jawa barat menurut perspektif keamanan kultural*. 17.

Anggara, D. B., & Muhdaliha, B. (2019). *Perancangan buku ilustrasi "batik warisan budaya nusantara" edisi "batik solo, surakarta" sebagai media pengenalan batik untuk anak usia 12-14 tahun*. 8.

Bathony, i. A., wahab, t., sn, s., & sn, m. (2019). *Perancangan buku ilustrasi tentang pernikahan adat suku betawi designing illustration book about the traditional marriage of the betawi tribe*. 11.

Beskin, R., & Koesoemadinata, Moh. I. P. (2018). Perancangan Buku Ilustrasi Makhluk-makhluk Mitologis Nusantara 'Tambo Maru.' *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, *5*(2). https://doi.org/10.36806/jsrw.v5i2.18

Es Selendang Mayang, Minuman Unik Khas Betawi yang Kini Jarang Ditemukan. 2 Mei 2020. Es Selendang Mayang, Minuman Unik Khas Betawi yang Kini Jarang Ditemukan (kompas.com)

Gautama, N. M., Santosa, H., & Swandi, I. W. (2019). *Pemanfaatan warna pada poster buku cerita bergambar sejarah pura pulaki*. 14.

© 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

Gilang, L., & Sihombing, R. M. (2017). Kesesuaian konteks dan ilustrasi pada buku bergambar untuk mendidik karakter anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12.

Janitra, F. (t.t.). *Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun*. 10.

Janottama, I. P. A., & Putraka, A. N. A. (2017). *Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali*. *5*, 7.

Kurniawan, A., Putra, R. W., & Sn, M. (2018). *Perancangan buku ilustrasi silat tradisional "edisi silat rahmat" sebagai media informasi di perguruan naga nger'em, pondok kacang-tangerang*. 7.

Kusumawati, Y. A., & Abednego, V. A. (2019). Heritage of East Java: Konsep Visual pada Buku Ilustrasi Anak Tentang Pengenalan Pariwisata di Jawa Timur. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, *4*(2), 73. https://doi.org/10.17977/um037v4i2p73-77

Leonard, C., Artawan, C. A., & Wahyudi, A. T. (2018). *Perancangan buku cergam tentang pengendalian diri untuk anak usia 6 – 8 tahun*. 9.

Mukaromah, S. S. (2017). *Perancangan buku ilustrasi pengenalan profesi edisi "aku ingin jadi koki" untuk anak usia 4—6 tahun*. 10.

Nathania, S. M., Waluyanto, H. D., & Wahyudi, A. T. (2019). *Perancangan buku cerita ilustrasi anak tentang bahaya sedotan plastik terhadap lingkungan*. 9.

Nursyifa, A. (2018). Kajian cultural lag dalam kehidupan masyarakat perkampungan budaya betawi setu babakan pada era globalisasi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *5*(1), 1. Https://doi.org/10.32493/jpkn.v5i1.y2018.p1-24

Nurullazi, Z. (2020). *Analisis visual pada buku ilustrasi mengenai keragaman permainan tradisional anak indonesia*. 13.

Pradana, A. P., & Masnuna, M. (2021). Ilustrasi buku ensiklopedia burung rangkong di indonesia. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *7*(01), 28–43. https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.3537

© 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

Purba, R. (2019). Tipografi Kreasi Motif Gorga Batak. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, *1*(2), 190-201.

Putro, A. D., & Hidayat, S. (2018). *Perancangan buku aktivitas museum layang-layang indonesia untuk anak usia 7 – 12 tahun*. 24.

Rahayu, R. M., & Ganggi, R. I. P. (2019). *Kriteria Pemilihan Buku Untuk Bibliokonseling Bagi Anak Jalanan di Yayasan Emas Indonesia*. 9.

Rahma, F. I. (2019). *Media pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan*. 13.

Rahmatulloh, R., Suendarti, M., & Mustofa, E. (2020). Aspek Pendidikan Dalam Penyelenggaraan Pelestarian Kebudayaan Betawi Menurut Peraturan Daerah Nomor 4 Tahun 2015 di DKI Jakarta. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *11*(2).

Sari, L. D., & Patria, A. S. (2020). *Infografis rumah joglo pendopo agung mojokerto sebagai media belajar anak usia 7-11 tahun*. *8*, 11.

Kuliner Setu Babakan Betawi. (n.d.). Kuliner Betawi « Setu Babakan Betawi | Website Resmi Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan

Sutjitra, S., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2019). *Perancangan Buku Interaktif Tentang Hewan Mamalia Indonesia Yang Dilindungi Untuk Anak Usia 6-12 Tahun*. 9.

Theory of Colour Harmony and Its Application. (2018). *Tehnicki Vjesnik - Technical Gazette*, *25*(4). https://doi.org/10.17559/TV-20170316092852

Tursunmurotovich, S. S. (2020). Illustration and the Influence of Illustrator on Children's Understanding of Fairy Tales and Works of Art in Books. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, *24*(5), 3526–3533. https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I5/PR202063

Ulang Tahun Ke-494 Jakarta, Kenali Sejarah Es Selendang Mayang Betawi. 22 Juni 2021. Ulang Tahun Ke-494 Jakarta, Kenali Sejarah Es Selendang Mayang Betawi | Kompas.com | LINE TODAY

Wahyuni, I. (n.d.). *Pemilihan Media Pembelajaran*. 14.

Widyastuti, H. (2020). *Design of drawing book as a vegetation introduction media for children*. 15.

© 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

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1*(1), 81–96. https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489

Lampiran 1

© 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

© 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

Lembar Bimbingan Tugas Akhir

1	18 April 2021	Latar belakang harus mengerucut dan disertai data. Untuk batasan masalah harus ditentukan kebudayaan apa yang akan di angkat	Merevisi latar belakang serta merancang bab 2
2	8 Juni 2021	Riset kembali terkait kebutuhan anak tentang buku bergambar ini. riset juga buku-buku sejenis sebagai kompetitor.	Melakukan riset kepada anak-anak di komuniat, melakukan revisi kompetitor, dan melanjutkan penulisan bab 3
3	11 Juni 2021	Memberi arahan dalam proses desain untuk bab 4 yaitu penentuan key message pada brief, dan proses-proses desain yang sesuai dengan metode riset yang digunakan	Membuat proses desain untuk bab 4 meliputi mindmap, moodboard, dan sketsa manual
4	6 Juli	Revisi mindmap, mindmap harus dikerucutkan lagi. Moodboard juga harus dikerucutkan, dan sketsa angle jangan monoton	Merevisi mindmap, moodboard, dan sketsa
5	15 Juli	Di beri arahan mengenai metode riset desain, untuk buku kalau bisa jangan pakai metode desain thinking karena tidak harus melalui tahap testing	Mengganti metode design thinking menjadi metode creative thinking (yang tidak ada testingnya)
6	25 Juli	Mindmap kekecilan, untuk media detail diberi keterangan ukuran kertas cetak, di ingatkan lagi untuk proses desain harus sesuai dengan metode riset yang digunakan, sudah bisa lanjut ke tahap digitalisasi	Memberi keterangan ukuran kertas dan melanjutkan tahap digitalisasi
7			

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA: Nurul Fatekha
NAMA PEMBIMBING: MRR. Tiyas Maheni DK, S.H., M.H.
JUDUL TUGAS AKHIR: Perancangan Buku Edukasi Bergambar tentang Kebudayaan Betawi untuk Komunitas Salam Anak Yatim

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	20 Mei 2021	Pengarahan Penulisan	Merevisi laporan tugas akhir
2	1 Juli 2021	Asisrensi BAB 1-3 Penulisan tugas akhir	merevisi laporan tugas akhir BAB 1-3
3	24 Juli	ASisrensi BAB 1-3 Penulisan tugas akhir	BAB 1-3 sudah acc dann melanjutkan ke penulisan selanjutnya
4			
5			
6			
7			

Lampiran 2

© 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

© 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

Transkrip Wawancara dengan Klien (Komunitas Salam Anak Yatim)

Melakukan wawancara dengan klien untuk mengetahui kebutuhan buku untuk anak-anak di komunitas

Q: Apa alasan terbentuknya Salam Anak Yatim?

A: Salam Anak Yatim merupakan komunitas yang berada di Jakarta, lebih tepatnya di Duren Sawit, Jakarta Timur. SAY berdiri sejak tahun 2017 Tujuan terbentuknya SAY yaitu ingin membantu kehidupan anak-anak yatim yang membutuhkan bantuan. Selain itu, tujuan terbentuknya SAY karena *founder* (pendiri) adalah anak yatim dan merasa sangat terbantu ketika dulu ada memberi santunan. Maka dari itu, *founder* ingin mendirikan SAY supaya anak-anak yatim terpenuhi kebutuhannya terutama dari segi akademik dan finansial.

Q: Salah satu kegiatan rutin yang dilakukan yaitu kegiatan belajar mengajar dengan anak-anak, bagaimana kegiatannya berlangsung?

A: SAY memiki beberapa program belajar, seperti program kbm mata pelajaran matematika, mengaji al-quran, mengaji akhlak, dan mengaji ilmu fiqih. Untuk kbm mata pelajaran matematika, sistem belajarnya yaitu privat (satu siswa dan satu guru).

Q: Anak-anak rentang usia berapa yang mengikuti kegiatan belajar mengajar di SAY?

A: Rata-rata peserta didik usia sekolah dasar dengan jumlah total anak sekolah dasar yaitu 13 anak sedangkan untuk peserta didik usia sekolah menengah pertama yaitu berjumlah 2 anak

Q: Bagaimana karakteristik anak-anak di SAY?

A: Karakter anak-anak di SAY rata-rata pemalu dan pasif, jarang sekali yang aktif. Jadi, jika setelah belajar kalau tidak ditanya terlebih dahulu maka akan diam saja

Q: Media pembelajaran apa yang sering digunakan oleh pengajar dalam kegiatan belajar mengajar?

A: Untuk saat ini media belajar yang digunakan berupa buku pelajaran, karena anak-anak biasanya belajar mengenai pelajaran yang diberikan sekolah

© 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

Q: Mengapa SAY membutuhkan edukasi tentang kebudayaan betawi?

Karena anak-anak usia dini perlu diberikan wawasan tentang kebudayaan betawi, namun media pendukung belum ada. Sejauh ini hanya belajar melalui buku tematik dan anak-anak lebih menyukai buku yang memiliki visual

Q: Apa saja yang SAY butuhkan dalam membuat buku edukasi tentang kebudayaan betawi?

A: Yang SAY butuhkan yaitu buku edukasi bergambar dengan materi yang berbeda, karena rata-rata anak-anak hanya mengetahui kebudayaan yang umum saja contohnya seperti ondel-ondel. Kalau bisa yang dapat dipraktekkan.

Lampiran 3

© 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

© 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

Transkrip Wawancara dengan Psikolog Perkembangan Anak

Melakukan wawancara dengan beberapa illustrator buku anak untuk mengetahui karakter anak dan kesesuaian buku bergambar untuk anak

1. Wawancara dengan psikolog bernama Ibu Hanindya Restiningtyas, M.Psi., Psikolog

Q: Bagaimana karakteristik anak usia dini?

A: Pada anak usia dini sudah dapat mengembangkan kemampuan akademik, memiliki kreativitas dan akan semakin berkembang begitupun dengan intuisi yang semakin berkembang, dapat mandiri akan kebutuhan sendiri dan dapat membantu pekerjaan sederhana. Mulai memahami konsep abstrak.

Q: Bagaimana cara belajar dan cara anak memahami materi?

A: Pada anak-anak lebih menyukai belajar dengan objek, karena dengan adanya objek maka anak akan lebih mudah memahami materi.

Q: Apakah buku merupakan media edukasi yang cocok untuk anak-anak?

A: Buku merupakan media edukasi yang cocok untuk anak terutama yang terdapat visual dan terdapat interaksi, karena anak-anak lebih menyukai objek-objek yang nyata dan jika ada interaksi dalam buku maka akan membantu motorik halus anak

Q: Bagaimana kriteria buku edukasi yang cocok untuk anak-anak?

A: Menggunakan buku dengan banyak gambar dengan ukuran gambar lebih besar dan menonjol. Dan tidak menggunakan teks yang terlalu panjang, atraktif dari segi warna dan tokohnya menarik dan nyata

Q: Gambar seperti apa yang cocok untuk anak-anak?

A: Gambar-gambar berupa kartun atau animasi karena anak-anak mempunyai pemikiran imajiner sehingga suka membayangkan. Dan yang pastinya antara buku dan gambar harus memiliki korelasi. Jadi, selain visual, teks juga berpengaruh dalam pembuatan buku edukasi bergambar, jangan menggunakan huruf meliuk-meliuk dan ukuran kecil karena akan susah dibaca dan anak-anak belum memahami banyak distraksi pada huruf

© 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

Q: Bagaimana cara memilih warna yang cocok untuk anak?

A: Warna-warna yang cerah karena warna mempengaruhi mood. Jika memberi warna cerah akan memberi pengaruh mood yang positif dan ceria

Q: Bagaimana cara penyampaian edukasi melalui naskah yang sesuai untuk anak-anak?

A: Ditekankan pada nilai-nilai kehidupan, dan pastinya memberi contoh-contoh atau dampak positif pada anak

Q: Apakah buku kebudayaan betawi dengan materi kuliner dan permainan tradisional gangsing dan dikemas *picture book* sesuai untuk anak?

A: Cocok karena memberi wawasan umum cocok untuk anak dan yang penting dikemas dengan visual yang cocok. Terutama jika mengangkat materi tentang permainan tradisional dan karena hal tersebut urgensi untuk anak-anak selain mengedukasi juga dapat menambah rasa penasaran karena materi yang dibawakan berupa permainan.

Lampiran 4

© 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

© 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

Transkrip wawancara dengan illustrator buku anak

Melakukan wawancara dengan beberapa illustrator buku anak untuk mengetahui design tone and manner yg baik dan sesuai untuk buku anak

1. Azkiya Karima Suhelmi, illustrator buku anak

Q: Bagaimana kriteria ilustrasi yang disukai anak-anak?

A: Bermacam-macam, biasanya menggunakan dengan gaya dan warna colorfull juga cute gitu supaya menarik karena cerah, dengan menggunakan warna yg strong. Tapi ada juga illustrator lain yg pakai warna kalem bahkan monokrom tergantung dari isi ceritanya juga. Karena setiap ilustrator punya gayanya sendiri dalam penyampaian pesan hehe

Q: Apakah ada kriteria atau karakter khusus dalam pembuatan ilustrasi anak? Terutama buku edukasi bergambar tema kebudayaan betawi? (gaya visual, bentuk tubuh tokoh,dll)

A: Harus sesuai dengan ceritanya lagi. Contohnya buat cerita tentang anak tinggal di desa yg tertinggal. Karakter yang digambarkan ya harus sederhana, dari segi pakaian dan fisiknya seperti apa tergantung dari daerah yang ditinggali. Supaya pembaca bisa semakin masuk kedalam cerita, karena ilustrasi tugasnya memberi gambaran terhadap cerita

Q: Warna seperti apa yang cenderung/biasa digunakan pada buku edukasi bergambar untuk anak?

A: Tergantung dari cerita apa yang akan di angkat dank lien, namun balik lagi kepada illustrator ingin memberi warna yang seperti apa tapi sesuai dengan target

Q: Apakah ada layout khusus pada pembuatan buku edukasi bergambar untuk anak?

A: Tidak ada

Q: Bagaimana penempatan ilustrasi dan teks yang sesuai pada buku edukasi bergambar untuk anak? (misalnya persentase teks dan gambar, penempatan teks di bawah ilustrasi, dll)

A: Yang penting dominan visual, teksnya sedikit

© 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

Q: Apa teknik yang biasa digunakan pada pembuatan ilustrasi anak? (digital painting, vector, digital imaging)

A: Blok warna dengan diberi shade atau arsir supaya memberi kesan tekstur

Q: Jenis huruf seperti apa yang sesuai dengan anak-anak SD ?

A: Sans serif dan mucah dibaca oleh anak

Q: Berapa ukuran minimum huruf yang biasa digunakan pada buku edukasi bergambar untuk anak?

A: 15 font minimal. Jangan terlalu kecil

Q: Apakah *picture book* dengan teks narasi cocok untuk bacaan anak?

A: Sangat cocok karena anak-anak menyukai visual yang berbentuk nyata

2. Mardiana Nurrohmah, illustrator anak

Q: Bagaimana kriteria ilustrasi yang disukai anak-anak?

A: Kriteria ilustrasi yang disukai anak yang pertama itu harus menarik entah dari warna atau gambarnya tadi. Terlebih untuk warna yg colorfull biasanya anak-anak mudah tertarik dengan berbagai warna

Q: Apakah ada kriteria atau karakter khusus dalam pembuatan ilustrasi anak? Terutama buku edukasi bergambar tema kebudayaan betawi? (gaya visual, bentuk tubuh tokoh,dll)

A: Tidak ada, atau balik lagi ke cerita yang di angkat, dan dari segi bentuk karakter yang penting ilustrasi mudah di tangkap

Q: Warna seperti apa yang cenderung/biasa digunakan pada buku edukasi bergambar untuk anak?

A: Sebenarnya untuk warna tergantung ceritanya, ingin dibuat suasana seperti apa, karena selain karakter, warna juga menggambarkan suasana dalam cerita. Tetapi selama ini kebanyakan ilustrasi anak memakai warna yang cerah. Dan untuk ilustrasi anak terlebih pada satu buku itu pasti akan selalu menggunakan beberapa warna yang sama

Q: Apakah ada layout khusus pada pembuatan buku edukasi bergambar untuk anak?

A: Tidak ada, yang penting komposisi antar elemen sesuai

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

Q: Bagaimana penempatan ilustrasi dan teks yang sesuai pada buku edukasi bergambar untuk anak? (misalnya persentase teks dan gambar, penempatan teks di bawah ilustrasi, dll)

A: Biasanya untuk teks diberi ruang sendiri oleh ilustratornya atau diatur sendiri oleh layouter ingin diletakkan di mana teksnya. Yang penting tidak sampai sinkron dengan warna ilustrasi dan tidak tumpang tindih. Jadi teks tetap dengan jelas bisa dibaca

Q: Apa teknik yang biasa digunakan pada pembuatan ilustrasi anak? (digital painting, vector, digital imaging)

A: Blok warna dengan diberi shade atau arsir

Q: Jenis huruf seperti apa yang sesuai dengan anak-anak SD ?

A: Sans serif dan mudah dibaca oleh anak

Q: Berapa ukuran minimum huruf yang biasa digunakan pada buku edukasi bergambar untuk anak?

A: 15 font minimal. Jangan terlalu kecil

Q: Apakah *picture book* dengan teks narasi cocok untuk bacaan anak?

A: Sangat cocok karena anak-anak menyukai visual yang berbentuk nyata

POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Lampiran 5

© 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

© 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

Transkrip Wawancara dengan Guru Sekolah Dasar

Melakukan wawancara dengan beberapa guru sekolah dasar (SD) untuk menanyakan media edukasi yang disukai oleh anak dan seputar materi

1. Bapak Chairul Anwar, S.Pd.

Guru Sekolah Dasar kelas 6 di SDS Jakarta Islamic School, Joglo, Jakarta Barat

Q: Apakah dalam kegiatan belajar mengajar, Bapak pernah menggunakan media edukasi bergambar? Atau hanya dari mata pelajaran di sekolah saja?

A: Tentunya pernah, media yang digunakan berupa gambar di slide atau video seputar pelajaran yang membutuhkan media gambar

Q: Kalau media edukasi seperti buku bergambar, buku cerita atau buku yang lainnya apakah pernah?

A: Pernah, contohnya seperti buku ensiklopedia

Q: Saat belajar, biasanya peserta didik membaca secara mandiri atau dibimbing juga dengan guru (seperti dibantu membaca atau diceritakan)? Saat dalam kegiatan tersebut, bagaimana reaksi terhadap anak-anak?

A: Khusus untuk peserta didik kelas 6 SD membaca sendiri, jika sudah selesai membaca maka dipersilahkan bertanya jika belum ada materi yang belum dimengerti dan setelah itu guru akan mereview kembali

Q: Baik, selanjutnya saya akan project saya yaitu membuat buku edukasi bergambar (picture book) seri tentang kebudayaan Betawi. Materinya yaitu tentang selendang mayang dan permainan tradisional gangsing. Pertanyaannya apakah disekolah pernah diajarkan mengenai kebudayaan Betawi?

A: Sebelum diganti menjadi kurikulum 2013, ada buku pelajaran PLBJ. Namun, setelah diganti dengan kurikulum 2013 mata pelajaran PLBJ dihapuskan diganti dengan tematik. Dulu saat ada mata pelajaran PLBJ (Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta) banyak materi tentang kebudayaan betawi seperti palang pintu, senjata betawi, kuliner betawi, dan lain-lain. Jika di buku tematik ada pada bagian SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) mengenal kebudayaan nusantara

© 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

Q: Menurut Bapak, apakah anak-anak zaman sekarang mengetahui tentang kebudayaan Betawi?

A: Kemungkinan tahu jika di beri edukasi sejak dini oleh orangtua atau pengajar tentang kebudayaan Betawi

Menurut Bapak, apakah penting jika anak sejak usia dini diberi edukasi tentang kebudayaan Betawi? Dan menurut Bapak apakah materi tentang kuliner dan permainan tradisional Betawi dibuat menjadi buku seri edukasi bergambar akan efektif untuk anak-anak?

A: Sebagai warga Indonesia khususnya warga Jakarta penting untuk diberi edukasi tentang kebudayaan Betawi. Dan tentunya materi serta pengemasan dalam bentuk buku bergambar sangat bagus karena anak-anak sekolah dasar lebih suka belajar menggunakan media dengan dominasi gambar ditambah dengan materi berupa kuliner dan permainan tradisional membuat rasa ingin tahu anak-anak besar

Q: Baik Terima Kasih Bapak Chairul atas semua informasinya

2. Bapak Fana Sumarna, S.Pd.

Guru Sekolah Dasar Kelas 6 di SDS Taruna Bangsa, Kalideres, Jakarta Barat

Q: Apakah dalam kegiatan belajar mengajar, Bapak pernah menggunakan media edukasi bergambar? Atau hanya dari mata pelajaran di sekolah saja?

A: Tentunya pernah, namun pemberian media bergambar disesuaikan dengan materi yang dipelajari di kelas, dan tentunya peserta didik membutuhkan gambar supaya lebih mudah memahami. Biasanya materi berupa poster dan slide

Q: Kalau media edukasi seperti buku bergambar, buku cerita atau buku yang lainnya apakah pernah?

A: Belum, hanya poster dan slide saja

Q: Saat belajar, biasanya peserta didik membaca secara mandiri atau dibimbing juga dengan guru (seperti dibantu membaca atau diceritakan)? Saat dalam kegiatan tersebut, bagaimana reaksi terhadap anak-anak?

A: Khusus untuk peserta didik kelas 5 SD membaca sendiri, namun jika belum paham setelah sesi membaca selesai dipersilahkan bertanya. Reaksi senang karena anak-anak suka melihat gambar dan tidak bosan

© 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

Q: Baik, selanjutnya saya akan project saya yaitu membuat buku edukasi bergambar (picture book) seri tentang kebudayaan Betawi. Materinya yaitu selendang mayang dan permainan tradisional gangsing. Pertanyaannya apakah disekolah pernah diajarkan mengenai kebudayaan Betawi?

A: Kalau di sekolah belajar buku tematik SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) pengenalan budaya nusantara. Namun secara spesifik tidak diajarkan

Q: Menurut Bapak, apakah anak-anak zaman sekarang mengetahui tentang kebudayaan Betawi?

A: Beberapa mungkin ada yang tahu ya jika diberi edukasi oleh keluarga atau guru

Q: Menurut Bapak, apakah penting jika anak sejak usia dini diberi edukasi tentang kebudayaan Betawi? Dan menurut Bapak apakah materi tentang selendang mayang dan permainan tradisional Betawi dibuat menjadi buku seri edukasi bergambar akan efektif untuk anak-anak?

A: Penting, supaya peserta didik mengenal budaya lokal dan pengemasannya sesuai karena anak-anak lebih suka melihat visual yang nyata

Q: Baik Terima Kasih Bapak Sumarna atas semua informasinya

3. Ibu Putri Nurhikmah, S.Pd.

Guru Sekolah Dasar Kelas 4 di SDS Taruna Bangsa, Kalideres, Jakarta Barat

Q: Apakah dalam kegiatan belajar mengajar, Bapak pernah menggunakan media edukasi bergambar? Atau hanya dari mata pelajaran di sekolah saja?

A: Tentunya pernah, contohnya flash card. Selain itu dengan poster yang ditempel di kelas, dan ilustrasi menggunakan kartun. Jika guru hanya pakai buku pembelajaran, menurut saya tidak cukup. Bagaimanapun anak-anak butuh pengenalan lebih dalam atas apa yang mereka pelajari

Q: Kalau media edukasi seperti buku bergambar, buku cerita atau buku yang lainnya apakah pernah?

A: *flash card* dan kartun

Q: Saat belajar, biasanya peserta didik membaca secara mandiri atau dibimbing juga dengan guru (seperti dibantu membaca atau diceritakan)? Saat dalam kegiatan tersebut, bagaimana reaksi terhadap anak-anak?

© 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: Khusus untuk peserta didik kelas 4 SD membaca sendiri, namun jika belum paham setelah sesi membaca selesai dipersilahkan bertanya. Reaksi lebih cepat untuk menerima informasi dan lebih interaktif. Karena mereka melihat melalui gambar, tidak hanya mendengarkan saja

Q: Baik, selanjutnya saya akan project saya yaitu membuat buku edukasi bergambar (picture book) seri tentang kebudayaan Betawi. Materinya yaitu selendang mayang dan permainan tradisional gangsing. Pertanyaannya apakah disekolah pernah diajarkan mengenai kebudayaan Betawi?

A: Untuk kelas 4 diajarkan kebudayaan Betawi namun pada pelajaran tematik jadi tidak ada pembahasan secara khusus.

Q: Menurut Ibu, apakah anak-anak zaman sekarang mengetahui tentang kebudayaan Betawi?

A: Beberapa mungkin ada yang karena memang ada yang asli betawi, tetapi suku diluar betawi mungkin tidak tahu, dan pengaruh orang tua serta pendidik juga berpengaruh

Q: Menurut Ibu, apakah penting jika anak sejak usia dini diberi edukasi tentang kebudayaan Betawi? Dan menurut ibu apakah materi tentang palang pintu dan permainan tradisional Betawi dibuat menjadi buku seri edukasi bergambar akan efektif untuk anak-anak?

A: Penting bagi anak-anak Indonesia terutama warga Jakarta dan terlebih memiliki keturunan betawi karena ini merupakan warisan budaya dan tetap akan ada jika penerusnya mengetahui dan paham. Selain itu penting bagi anak-anak dari suku lain, bisa untuk menambah pengetahuan serta rasa toleransi antar suku

Q: Baik Terima Kasih Ibu Putri atas semua informasinya

Lampiran 6

© 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

© 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

Transkrip Wawancara dengan Relawan Pengajar

Melakukan wawancara dengan beberapa relawan pengajar untuk menanyakan media edukasi yang disukai oleh anak dan seputar materi

1. Kakak Azrin Nandita
   Relawan pengajar Komunitas Salam Anak Yatim

Q: Apakah dalam kegiatan belajar pernah menggunakan media edukasi bergambar? Atau hanya dari mata pelajaran sekolah saja?

A: Tentunya pernah, jenis buku seperti buku cerita bergambar tauladan nabi, buku mengenal angka, dan mengenal bentuk-bentuk benda

Q: Jika pernah, buku edukasi bergambar seperti apa? (buku cerita bergambar, ensiklopedia, dll)

A: Pernah yaitu buku edukasi dengan visual yang lebih besar seperti *picture book* dan lain-lain

Q: Saat anak-anak membaca atau diceritakan mengenai materi pada buku edukasi bergambar, bagaimana reaksi anak?

A: Reaksinya anak-anak sangat senang dan antusias dalam belajar

Q: Apakah dalam kegiatan formal (sekolah) atau nonformal (komunitas/yayasan) diajarkan mengenai kebudayaan betawi (khususnya kesenian palang pintu dan permainan tradisional gangsing)?

A: Kalau untuk di sekolah ada, kalau dari komunitas belum pernah hanya masih fokus pada materi sekolah seperti berhitung dan lain-lain

Q: Apakah anak SD saat ini mengetahui tentang kebudayaan betawi?

A: Jika di edukasi sejak dini kemungkinan besar tahu

Q: Apakah penting jika anak usia SD diberi edukasi tentang kebudayaan betawi? Apa alasannya?

A: Penting, karena jika tidak dilestarikan maka lama-kelamaan akan punah maka perlu edukasi sejak dini pada anak-anak

© 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

Q: Apakah materi selendang mayang dan permainan tradisional khas betawi yang dikemas dalam buku edukasi bergambar seri akan efektif dalam pemberian edukasi tentang kebudayaan betawi?

A: Efektif, karena dapat memberi edukasi dengan penyampaian visual sehingga anak-anak dapat menangkap materi dengan mudah

Q: Terima Kasih Kak Azrin atas informasinya

2. Kakak Sigit

Relawan pengajar Anjangsana Sosial dan Karang Taruna Beji, Depok

Q: Apakah dalam kegiatan belajar pernah menggunakan media edukasi bergambar? Atau hanya dari mata pelajaran sekolah saja?

A: Tentunya pernah, seperti buku cerita bergambar

Q: Jika pernah, buku edukasi bergambar seperti apa? (buku cerita bergambar, ensiklopedia, dll)

A: buku cerita bergambar contohnya seperi buku mengenal angka, buku berhitung

Q: Saat anak-anak membaca atau diceritakan mengenai materi pada buku edukasi bergambar, bagaimana reaksi anak?

A: Reaksinya anak-anak sangat senang dan lebih antusias dalam belajar

Q: Apakah dalam kegiatan formal (sekolah) atau nonformal (komunitas/yayasan) diajarkan mengenai kebudayaan betawi (khususnya kesenian palang pintu dan permainan tradisional gangsing)?

A: Kalau untuk di sekolah ada, kalau dari komunitas pernah di ajarkan tapi hanya diberitahu informasi-informasi umum saja

Q: Apakah anak SD saat ini mengetahui tentang kebudayaan betawi

A: kemungkinan besar tahu jika di edukasi sejak dini

Q: Apakah penting jika anak usia SD diberi edukasi tentang kebudayaan betawi? Apa alasannya?

A: Penting, karena dengan kita mempelajari budaya berarti kita ikut melestarikan budaya 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

Q: Apakah materi kesenian palang pintu dan permainan tradisional khas betawi yang dikemas dalam buku edukasi bergambar seri akan efektif dalam pemberian edukasi tentang kebudayaan betawi?

A: Tentunya efektif karena anak-anak lebih tertarik dengan visual

Q: Terima Kasih Kak Sigit atas informasinya

Lampiran 7

© 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

© 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

Dokumentasi

Dokumentasi Kegiatan saat kunjungan ke Komunitas Salam Anak Yatim

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

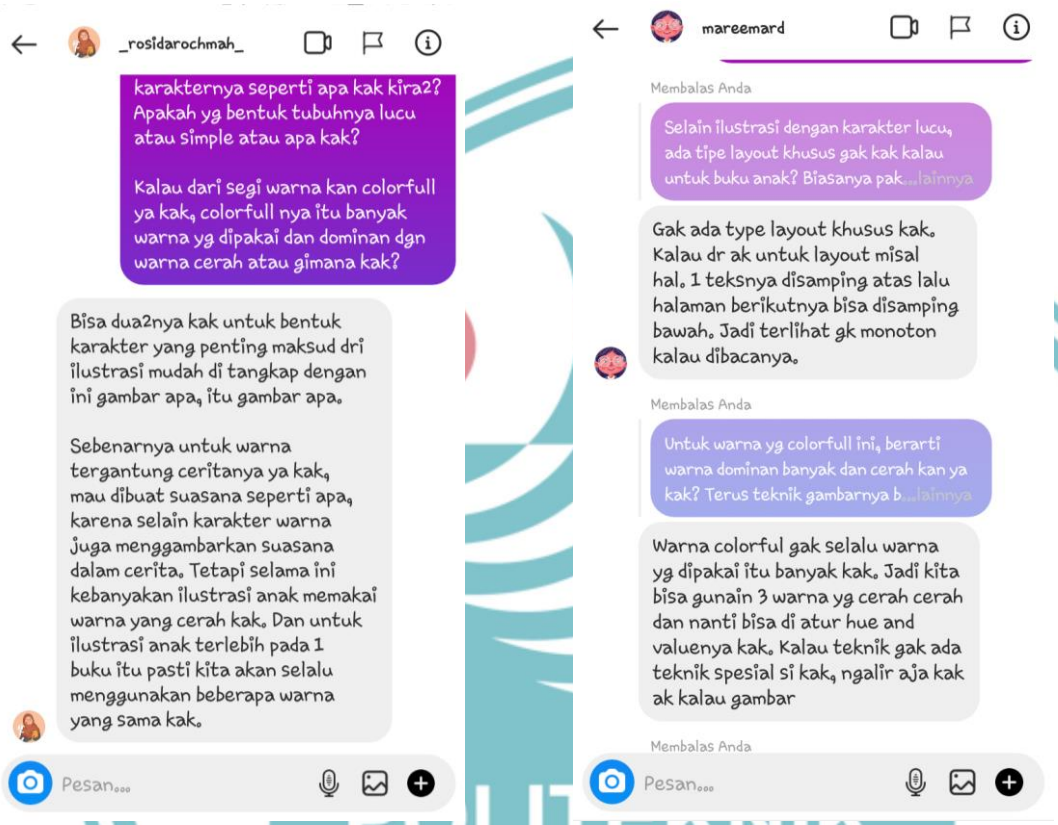
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Dokumentasi buku kompetitor, referensi buku ilustrasi, dan bacaan

© 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

Dokumentasi *screen capture* penjelasan mengenai ilustrasi oleh ilustrator



Lampiran 8

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

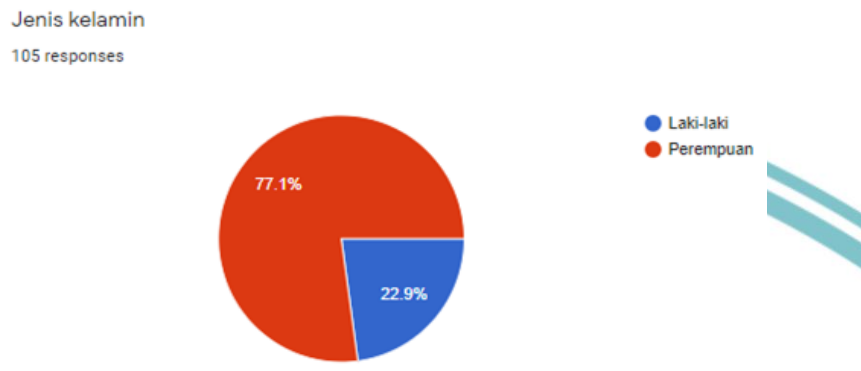
Hak Cipta :

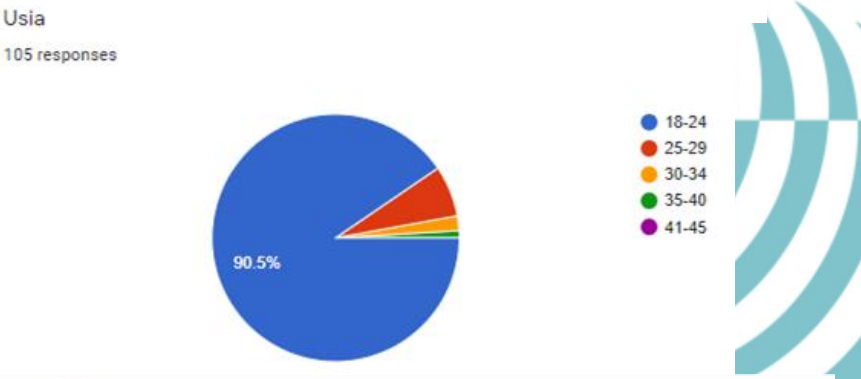
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
   a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
   b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

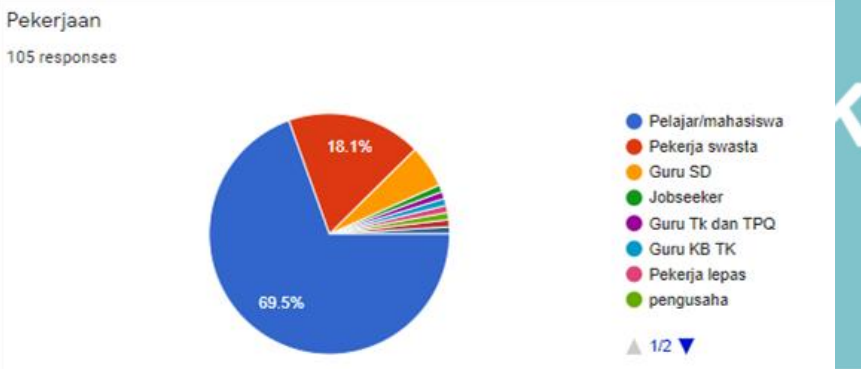
© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

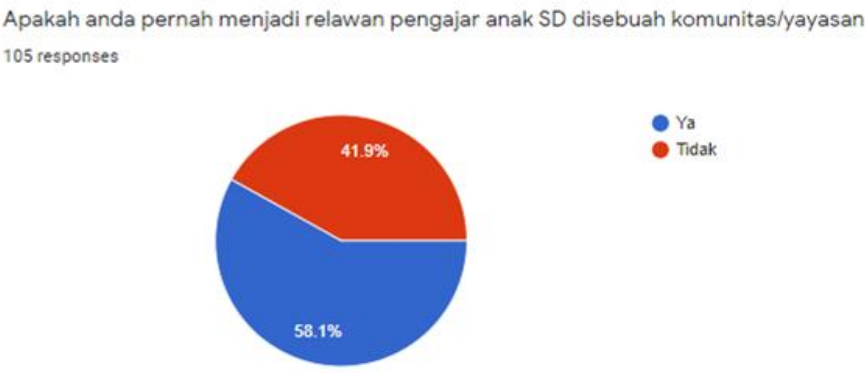
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Kuesioner







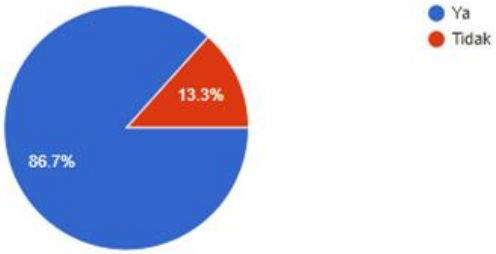


© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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

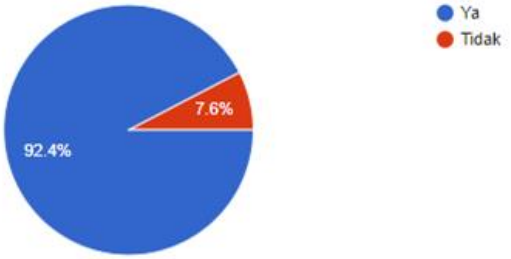
Apakah anda pernah menggunakan media edukasi bergambar (picture book) dalam kegiatan belajar mengajar?

105 responses



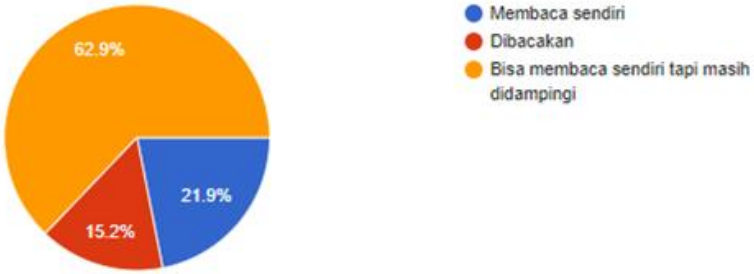
Jika ya, apakah media tersebut efektif dalam membantu kegiatan belajar mengajar?

105 responses



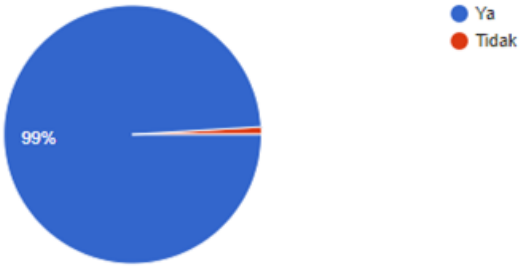
Apakah dalam kegiatan membaca tersebut anggota keluarga/peserta didik membaca buku sendiri atau dibacakan?

105 responses



Apakah materi tentang kebudayaan betawi dikemas dalam buku bacaan bergambar (picture book) sesuai dengan anak-anak?

105 responses



Lampiran 9

© 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

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

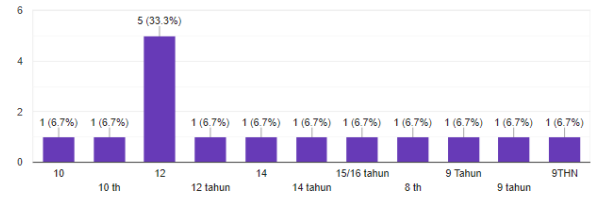
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Kuesioner

Nama
15 responses

- Finza putra ardian
- IMAM FAJRI
- Anargya Kirana Qatrunnada
- Muwafiq robbani iqbal
- Aira ananda putri
- okha rizky pratama
- Dinda maulida
- Faiza fahiro balqis
- Mutia maulidya afifah
- Siti Nurjanah
- Muhammad Sucitra
- Eva Septiyani ramadani
- Muhamad Rizki
- Najla zalifah
- Najla Zalifah

Usia
15 responses



Pengetahuan tentang Kebudayaan Betawi

Apa saja yang kamu ketahui tentang kesenian betawi? (contoh: ondel-ondel)
15 responses

- Lenong
- Lenong betawi
- Gambang kromo
- Pancak silat
- tanjidor
- Tanjidor,wayang golek,palangpintu,lenong.
- Ondel - ondel
- Lenong, palang pintu, wayang golek betawi, tanjidor
- Tari betawi
- Gambang Kromong
- Tari topeng
- Tanjidor
- Lenong dan gambang kromo

© 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 10

© 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

© 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

Curriculum Vitae

Halo,

Saya Nurul !

Saya adalah mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta program studi desain grafis. Saya memiliki ketertarikan pada ilustrasi dan desain untuk sarana branding produk dan brand. Saya memiliki kepribadian yang rajin, ramah, dan supel. Saya dapat bekerja keras, jujur, dan mampu bekerja secara mandiri maupun kelompok. Saya mampu menggambar secara manual dan digital seperti mengoperasikan adobe creative dengan dominasi adobe photo-shop dan adobe illustrator dalam mendesain.

Nurul Fatekha
Jakarta, 9 Mei 1999
Kampung Duri RT010/004
Duri Kosambi, Cengkareng, Jakarta Barat

Kontak
Handphone 085715321171
Email nuruln33@gmail.com

Pendidikan
2017-Sekarang
Politeknik Negeri Jakarta
Jurusan Teknik Grafika dan penerbitan
Program Studi Desain Grafis

Pengalaman Kerja
2017-sekarang
Freelance Desainer Grafis

Pengalaman Organisasi
2019-2020
PELITA Pencak Silat Politeknik Negeri Jakarta
(DIvisi desain)
2017-2019
Anjangsana Sosial
(Divisi Desain dan Publikasi)

Event
2019
PasaRame TGP
Politeknik Negeri Jakarta
(Divisi Humas dan Publikasi)

Ketertarikan
Ilustrasi
Social Media Marketing
Social Media branding
Layout
Manual drawing

Software Skill
Adobe illustrator
Adobe Photoshop
Adobe Indesign