



© 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

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI DESAIN**

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG PENGENALAN EMOSI DAN SIFAT BAIK
UNTUK ANAK USIA DINI 3-6 TAHUN DI EARLY STEP SCHOOL**



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

Oleh:
IRENE RANTE LEMBANG
1806421038

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA
DEPOK
2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Emosi dan Sifat Baik untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun di Early Step School

Penulis : Irene Rante Lembang

Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan

Program Studi : Desain Grafis

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

Depok, 18 Juli 2022

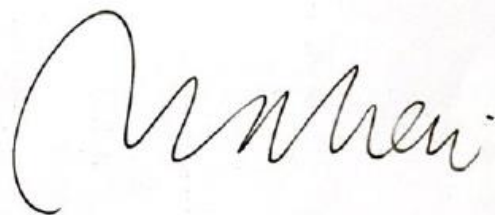
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Drs. Ade Noor Riyadhi
NIP 5200000000000000323

Dosen Pembimbing II



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

LEMBAR PENGESAHAN

Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan
Emosi dan Sifat Baik untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun di Early Step School

Oleh:


IRENE RANTE LEMBANG

1806421038


Disahkan:

Depok, 2 Agustus 2022

Penguji I


Anggi Anggarini, M.Ds.
NIP 198503162010122002

Penguji II


Muchliyanto, M.Psi.
NIP 5200000000000000078

Ketua Jurusan

Teknik Grafika Penerbitan


Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

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

Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Emosi dan Sifat Baik untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun di Early Step School

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

Depok, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Irene Rante Lembang

1806421038



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

ABSTRAK

Buku cerita bergambar ini digunakan sebagai media edukasi dalam mengenalkan anak usia dini yang berusia 3-6 tahun di Early Step School tentang emosi dan sifat baik dalam upaya mengembangkan karakter anak yang lebih baik, pengertian, dan bijak sejak dini. Pengenalan emosi dan sifat baik pada buku cerita bergambar ini menyesuaikan sistem belajar active learning dengan ditampilkan melalui visual dan didukung fitur interaktif. Buku cerita bergambar ini dibuat untuk meningkatkan ketajaman otak anak dengan menggunakan porsi ilustrasi yang mendominasi dan penyampaianya dengan bahasa dan kata-kata yang dapat dipahami oleh anak usia dini dengan mudah. Dalam proses belajar mengajar, setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Hal tersebut membuat buku cerita bergambar ini diciptakan dengan beberapa fitur interaktif seperti permainan berupa puzzle, flash card, lembar mewarnai, dan stiker. Fitur interaktif digunakan untuk mendukung segala gaya belajar anak seperti visual, kinestetik, dan auditori, agar dapat tersampaikan dengan menyenangkan dan tidak membosankan.

Kata kunci : Buku Cerita Anak, Ilustrasi, Emosi Anak, Usia Dini 3-6 Tahun

**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

ABSTRACT

This picture story book is used as an educational medium to introducing early childhood children aged 3-6 years at Early Step School about emotions and character in an effort to develop better, understanding, and wise children's character from an early age. The recognition of emotions and good qualities in this illustrated storybook adapts the active learning learning system by being displayed through visuals and supported by interactive features. This illustrated story book was created to improve children's brain by using visuals illustration and delivered with early childhood language and words that can be understood easily. In learning process, every child has a different learning style. This picture story book created with several interactive features such as puzzle games, flash cards, coloring sheets, and stickers. Interactive features are used to support all children's learning styles such as visual, kinesthetic, and auditory, so that they can be conveyed in a fun and not boring way.

Keywords: Children Storybook, Illustration, Emotion, Preschool, Kindergarten



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat kasih dan karunia-Nya, Peneliti dapat mengerjakan dan menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Emosi dan Sifat Baik untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun di Early Step School”. Serta, kepada Orang tua yang telah mendukung, membantu, dan selalu ada dalam segala hal dan keadaan. Laporan Tugas Akhir ini dibuat sebagai syarat kelulusan Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta. Dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini, Peneliti dengan rendah hati dan rasa hormat mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu, mendukung, dan membimbing Peneliti.

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing. HTL., M.T., Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini, M.Ds., Ketua Program Studi Desain Grafis.
4. Drs. Ade Noor Riyadhi, sebagai Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan terhadap materi dan karya Tugas Akhir
5. MRR Tiyas Maheni DK, S.H., M.H., sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan terhadap teknis dan penulisan Laporan Tugas Akhir
6. Seluruh Dosen Program Studi Desain Grafis yang telah mengajarkan dan membimbing dengan ilmu dan wawasan.
7. Early Step School sebagai tempat kegiatan penelitian.
8. Miss Rita Amaliani, S.E., S.Pd., Kepala Sekolah Early Step Sch
9. Miss Tita dan Miss Retno Anie, sebagai pembimbing kegiatan penelitian di Early Step School
10. Seluruh Guru Early Step School yang telah mendukung kegiatan penelitian
11. Seluruh Orang tua dan Adik-adik di Early Step School sebagai responden
12. Adik yang telah membantu dan mendukung

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

13. Kerabat-kerabat yang telah membantu dan mendukung baik secara personal hingga pengerjaan tugas akhir.
14. Rekan-rekan seangkatan dan para senior Desain Grafis dari Kampus Politeknik Negeri Jakarta.

Laporan Tugas Akhir ini telah dikerjakan dengan sebaik-baiknya, namun dengan senang hati Peneliti menerima segala bentuk kritik dan saran untuk pengembangan yang lebih baik. Atas perhatiannya, Terima kasih.

Jakarta, 15 Juli 2022


Irene Rante Lembang
1806421038



**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 KARYA TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Rumusan Masalah	18
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan	19
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	19
1. Tujuan	19
2. Manfaat	19
1.5 Sistematika Penulisan	21
BAB II LANDASAN PERANCANGAN	23
2.1 Media Edukasi	23
2.2 Buku Anak	26
2.3 Buku Edukasi Anak	26
2.4 Buku Cerita Bergambar	27
2.5 Buku Interaktif	28
2.6 Ilustrasi	33
2.7 Gaya Ilustrasi	36
2.8 Ilustrasi Buku Anak	40



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

2.9 Ilustrasi Karakter	40
2.10 Teknik Ilustrasi.....	42
2.11 Warna	45
2.12 Tipografi.....	55
2.13 <i>Layout</i>	60
2.14 Emosi dan Sifat Anak.....	62
2.15 Metode Perancangan	63
1. Metode Kotak Kaca (<i>Glass Box</i>)	63
2. <i>Design Thinking</i>	64
BAB III METODE PERANCANGAN.....	67
3.1 Metode Riset Desain	67
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	71
1. Data Primer	71
2. Data Sekunder	73
3.3 Data dan Analisis	74
1. Profil Klien.....	74
2. Product Knowledge.....	76
3. Buku Sejenis	77
4. <i>Consumer Insight</i>	81
5. Observasi.....	83
6. Wawancara.....	89
7. <i>Positioning</i>	90
8. Analisis SWOT	90
3.4 Arahan Kreatif.....	93
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	97
4.1 Konsep Visual	97
1. Kerangka Teori.....	97
2. <i>Mindmap</i>	98
3. <i>Moodboard</i>	99
4.2 Proses Desain	101
1. Sketsa	101



© 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. Digitalisasi	103
3. <i>Testing</i> dan Evaluasi	107
4. <i>Final Artwork</i>	108
4.3 Media Pendukung	110
4.4 Pertimbangan Produksi	114
BAB V PENUTUP	116
5.1 Kesimpulan	116
5.2 Saran	117

**DAFTAR REFERENSI
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 Buku Interaktif - Dua Kucing Bersaudara (Inofid).....	14
Gambar 2.2 Pop Up Book.....	15
Gambar 2.3 Lift the Flap Book.....	16
Gambar 2.4 Pull Tab Book	16
Gambar 2.5 Hidden Objects Book	17
Gambar 2.6 Games Book	18
Gambar 2.7 The Seals on the Bus - Participation Book.....	18
Gambar 2.8 Discovery Roar at the Zoo - Play a Sound Book	19
Gambar 2.9 Baby Animals, Fun Fall Day, Little Giraffe, & This Little Piggy - Touch and Feel Book	20
Gambar 2.10 Art painting by Philipp Weber	24
Gambar 2.11 Illustration - by Dinda Puspita Sari, Wastana Haikal.....	25
Gambar 2.12 Turning Red by Disney and Pixar’s Studio	25
Gambar 2.13 Karikatur karya Mice Cartoon	26
Gambar 2.14 Idul Fitri by Wastana Haikal	27
Gambar 2.15 Hiss Roar Squeak! Book by FEAST and illustrated by Wastana Haikal	28
Gambar 2.16 Illustration by Roby Dwi Antono	28
Gambar 2.17 Disney - Encanto Characters	29
Gambar 2.18 Illustration by Wastana Haikal	30
Gambar 2.19 Character Design for Amyhighland by Tasya Nabiella	31
Gambar 2.20 Disney - Cars	31
Gambar 2.21 Turning Red by Disney and Pixar’s Studio	32
Gambar 2.22 Disney - Monsters Inc	32
Gambar 2.23 Manual Illustration by Dinda Puspita Sari.....	33
Gambar 2.24 Digital Illustration by Dinda Puspita Sari.....	35
Gambar 2.25 Photography by Irene Rante.....	35
Gambar 2.26 Mixed Illustration by Dinda Puspita Sari.....	36
Gambar 2.27 Mixed Illustration by Dinda Puspita Sari.....	38
Gambar 2.28 Color Harmony.....	39
Gambar 2.29 Monochromatic Color.....	39
Gambar 2.30 Complementary Color.....	40
Gambar 2.31 Analogous Color.....	40
Gambar 2.32 Triadic Color.....	41
Gambar 2.33 Split Complementary Color.....	41
Gambar 2.34 Tetradic Color.....	42
Gambar 2.35 Pop Art Color.....	43
Gambar 2.36 Illustration by Azzahra Dhiyaa S.....	44
Gambar 2.37 Pastel Color.....	44
Gambar 2.38 Illustration by Kanti Hanifa Ramelan.....	45
Gambar 2.39 Vintage Brown Color.....	45
Gambar 2.40 Illustration by Rizkia Gita.....	45
Gambar 2.41 Colorful Color	46



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 2.42 Illustration by Pijar Binar’s.....	46
Gambar 2.43 Illustration by Azkiya Karima Suhelmi.....	46
Gambar 2.44 Colorful Color.....	47
Gambar 2.45 Illustration by Indriani Shanti.....	47
Gambar 2.46 Typography.....	48
Gambar 2.47 Legibility - Typography.....	49
Gambar 2.48 Readability - Typography.....	49
Gambar 2.49 Visibility - Typography.....	50
Gambar 2.50 Poppins font - Typography.....	51
Gambar 2.51 Montserrat font - Typography.....	51
Gambar 2.52 One Trick Pony font - Typography.....	52
Gambar 2.53 Playtime font - Typography.....	52
Gambar 2.54 Jua Google font - Typography.....	53
Gambar 2.55 McLaren font - Typography.....	53
Gambar 2.56 Trol Book.....	55
Gambar 2.57 Cermin Macie Book.....	55
Gambar 2.58 Ksatria Tim Memiliki Rahasia Book.....	55
Gambar 2.59 Beruang Jatuh Cinta Book.....	56
Gambar 2.60 5W1H.....	58
Gambar 2.61 Design Thinking Process.....	59
Gambar 3.1 Logo Early Step School.....	70
Gambar 3.2 Logo Early Step School.....	71
Gambar 3.3 Buku Saat Aku Senang.....	74
Gambar 3.4 Buku Saat Aku Marah.....	75
Gambar 3.5 Buku Saat Aku Takut.....	75
Gambar 3.6 Buku Kevin’s Big Book of Emotion.....	76
Gambar 3.7 Buku Aku Cerdas Mengelola Emosi.....	77
Gambar 3.8 Buku Seni Mengelola Emosi.....	78
Gambar 3.9 Buku Seri Mengelola Emosi.....	79
Gambar 3.10 Buku Cermin Macie.....	80
Gambar 3.11 Daily Routine.....	84
Gambar 3.12 Beberapa media belajar.....	85
Gambar 3.13 Proses belajar mengajar menggunakan buku.....	85
Gambar 3.14 Perpustakaan Nasional RI Bagian Anak.....	87
Gambar 4.1 Kerangka Teori.....	104
Gambar 4.2 Mind Map.....	105
Gambar 4.3 Moodboard.....	106
Gambar 4.4 Procreate - design tools.....	107
Gambar 4.5 Alternatif gaya ilustrasi tokoh karakter.....	108
Gambar 4.5 Sketsa tokoh karakter.....	108
Gambar 4.6 Sketsa adegan.....	109
Gambar 4.7 Procreate - design tools.....	110
Gambar 4.8 Ilustrasi digital tokoh karakter.....	111
Gambar 4.9 Ilustrasi digital adegan.....	112
Tabel 4.1 Evaluasi.....	114
Gambar 4.10 Cover Buku.....	115



© 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 4.11 Halaman isi buku.....	117
Gambar 4.12 Flash card.....	118
Gambar 4.13 Puzzle.....	119
Gambar 4.14 Sticker.....	120
Gambar 4.15 Lembar mewarnai.....	121
Tabel 4.2 Pertimbangan Produksi.....	123





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 3.1 Matriks SWOT.....	94
Tabel 4.1 Evaluasi.....	114
Tabel 4.2 Pertimbangan Produksi.....	123





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Bimbingan Tugas Akhir
- Lampiran 2 Surat Pengantar Penelitian
- Lampiran 3 Hasil Kuesioner
- Lampiran 4 Dokumentasi Proses
- Lampiran 5 Naskah
- 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



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 merupakan generasi penerus cita-cita perjuangan dan pembangunan nasional yang mana diharapkan sebagai sumber daya manusia yang berkualitas baik secara pikiran hingga moral untuk dapat memimpin dan memelihara perjuangan bangsa. Menurut J, Bannet (Wibowo Agus, 2013:25), usia dini dimulai sejak dalam kandungan atau sebelum dilahirkan sampai dengan usia 6 tahun. Anak usia dini merupakan tahap awal anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan bagi masa depan sang anak atau dapat disebut juga sebagai masa keemasan (*Golden Age*). Emosi merupakan sifat yang didasari dari dalam diri yang dapat menimbulkan suatu keadaan atau perasaan yang berkejang hingga mendorong suatu hal, pernyataan tersebut juga didukung oleh Sujiono, 2009. Emosi dapat dikelompokkan menjadi rasa marah, sedih, takut, nikmat, cinta, kecewa, cemburu, jijik, penasaran, terkejut, jengkel, bahagia, atau malu. Disimpulkan dari pernyataan Elizabeth B. Hurlock (Setiani, 2012), bahwa reaksi emosional yang dirasakan oleh anak-anak masih belum stabil atau terlalu menyebar dikarenakan masih dalam tahap melihat dan mempelajari reaksi orang lain.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan sosial, emosi yang ditampilkan oleh anak merupakan sumber penilaian dan dapat mempengaruhi interaksi sosial, serta dapat menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental pada diri anak dalam menghadapi situasi bila terjadi ketegangan emosi. Salah satu pendukung yang memiliki peran penting dalam membimbing, menstimulasi, mengasah, dan mengajarkan kemampuan dan keterampilan anak usia dini adalah pendidikan pada anak usia dini. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk memfasilitasikan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini secara menyeluruh hingga membentuk dan mengembangkan seluruh aspek kepribadian, kemampuan, dan keterampilan.

Anak-anak memiliki emosi yang sangat belum stabil, bebas, dan terbuka, serta sekolah *preschool and kindergarten* juga merupakan tempat anak pertama kali



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

bertemu dan berkumpul dengan banyak macam teman seusia dengan berbagai karakter. Buku cerita bergambar merupakan sarana edukasi yang menarik dan sesuai dengan anak usia dini yang masih belum terlalu lancar dalam membaca dan menerka-nerka suatu hal melalui visual seperti ilustrasi. Buku cerita bergambar dibuat sederhana dengan sifat yang interaktif dan komunikatif menyesuaikan tingkat perkembangan intelektual serta emosi anak dengan hiburan, pengetahuan serta pendidikan moral. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Ananda dan Putra (2019), yang menyatakan buku cerita bergambar merupakan sebuah buku bacaan dengan alur cerita yang berisikan gambar-gambar ilustrasi dan teks untuk anak. Dalam proses pembelajaran, buku diceritakan secara interaktif di depan kelas oleh guru dan diperhatikan oleh anak hingga menimbulkan respon. Maka, akan dirancang buku cerita bergambar yang besar dengan menggunakan visual yang cocok dengan anak-anak yaitu dengan ilustrasi dan sedikit teks dan materi yang cocok yaitu dengan menggunakan alur cerita, sehingga dapat dimengerti oleh anak dan dapat membantu para guru pengajar saat menyampaikan materi dalam mengontrol emosi dan mengembangkan karakter anak di depan anak-anak.

Buku cerita bergambar ini akan memiliki fitur turunannya berupa *flash card*, *puzzle*, lembar mewarnai, dan stiker agar dapat menjadi sarana yang interaktif, komunikatif dan menyenangkan. Serta, dapat menstimulasikan otak anak serta mengembangkan imajinasi tergambar di otak dengan jelas dan memberikan kesan yang dapat terekam dalam memori otak anak. Dalam penyampaian buku cerita bergambar kepada anak, peran pembimbing atau pendidik (orang tua, guru) sangatlah penting, yaitu menyampaikan isi buku cerita kepada anak dengan membacakan dan mengkomunikasikannya secara komunikatif dan interaktif. Hal tersebut bertujuan agar dapat menambah pengetahuan anak dan membantu anak memahami emosi dan sifat baik dengan menyenangkan. Serta dapat menciptakan perilaku dan kepribadian anak yang baik dan bijak, baik secara pikiran hingga moral untuk dapat memimpin dan memelihara perjuangan bangsa dengan baik.

Early Step School merupakan *Preschool dan Kindergarten* di bawah naungan Yayasan Bangun Daya Mandiri dan terletak di daerah Kebagusan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Memberikan pelayanan pendidikan kualitas tinggi dengan

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

kurikulum merdeka secara mandiri serta bilingual atau berbasis internasional yang menerapkan sistem pembelajaran *active learning* atau memberikan kebebasan kepada anak dalam belajar sambil bermain. Early Step School menjunjung pengembangan karakter pada anak dengan melalui sistem *active learning* yaitu memberikan kebebasan kepada anak dalam belajar sambil bermain.

Dalam pengajarannya, Early Step School masih sangat aktif dalam menggunakan buku cerita bergambar kepada anak. Dengan buku cerita bergambar, beberapa anak yang masih belum dapat membaca dan anak dengan berbagai macam bahasa dapat mengerti walau hanya dari gambar dan melalui penyampaian oleh guru pengajar. Dalam mendukung pengajaran yang menyenangkan dan dapat dipahami dengan mudah oleh anak-anak, Early Step School ingin membuat buku yang dapat mengenalkan emosi dalam pengembangan karakter anak dengan menggunakan alur cerita yang sesuai dengan *daily activities* sekolah. Hal tersebut menjadi upaya pembuatan buku yang pertama dikarenakan sekolah belum memiliki buku yang membahas tentang emosi dan karakter dengan menyesuaikan *daily activities* anak disekolah sebelumnya.

Maka, peneliti merancang buku cerita bergambar untuk menjadi solusi dalam pengenalan dan pengendalian emosi serta pengembangan karakter anak dengan menyalurkan isi materi menggunakan alur cerita dan tergambar dengan ilustrasi serta disusun rapi agar jelas. Buku cerita bergambar ini juga digunakan sebagai fungsi alat komunikasi yang kreatif yang dapat menjelaskan dan mengkomunikasikan isi materi dengan cara yang berbeda dan menyesuaikan dengan target *audience* (anak usia dini) yaitu dengan penggunaan gambar, alur cerita, pemilihan warna, tipografi, tata letak, gaya bahasa, hingga media seperti permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang buku cerita bergambar tentang Pengenalan Emosi dan Sifat Baik sebagai sarana edukasi untuk anak usia dini 3-6 tahun di Early Step School dalam upaya meningkatkan ketajaman otak melalui visual?

Hak Cipta :

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



Hak Cipta :

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

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam penyusunan tugas akhir, terdapat batasan dalam ruang lingkup pembahasan yaitu:

1. Proses perancangan buku cerita bergambar tentang Pengenalan Emosi dan Sifat Baik sebagai sarana edukasi untuk anak usia dini 3-6 tahun di Early Step School dalam upaya meningkatkan ketajaman otak
2. Penerapan prinsip, elemen desain, serta penggunaan teori dalam perancangan buku cerita bergambar sebagai sarana edukasi untuk anak usia dini dalam upaya meningkatkan ketajaman otak melalui visual
3. Pengaplikasian hasil karya desain perancangan buku cerita bergambar pada media utama berupa buku dan turunannya yaitu merchandise berupa *flash card*, *puzzle*, lembar mewarnai, *sticker* dan *tote bag*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berikut tujuan dan manfaat dalam penyusunan tugas akhir, yaitu sebagai berikut :

1. Tujuan

Tujuan yang hendak dicapai dalam perancangan buku cerita bergambar secara umum adalah sebagai berikut :

 - a. Menjelaskan proses perancangan buku cerita bergambar tentang pengenalan emosi dan sifat dengan menggunakan ilustrasi
 - b. Menjelaskan penerapan prinsip, elemen desain, dan penggunaan teori dalam perancangan buku cerita bergambar
 - c. Mengaplikasikan hasil karya desain perancangan buku cerita bergambar pada media utama berupa buku dan turunannya yaitu merchandise berupa *flash card*, *puzzle*, lembar mewarnai, *sticker* dan *tote bag*.
2. Manfaat

Manfaat yang hendak dicapai dalam perancangan buku cerita bergambar untuk tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

 - a. Manfaat Teoritis



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

Hasil dari penelitian, penulisan, dan perancangan buku cerita bergambar tentang pengenalan emosi dan sifat baik sebagai sarana edukasi untuk anak usia dini di Early Step School ini dapat menjadi acuan dalam penelitian, penulisan, perancangan buku cerita sejenis berikutnya.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Klien

Klien (Early Step School) dapat menyampaikan edukasi tentang pengenalan emosi dan sifat baik dalam kegiatan belajar-mengajar dengan menarik dan interaktif melalui buku cerita bergambar kepada anak usia dini.

2) Bagi Target User

User (pembimbing; orang tua dan guru) dapat memberikan edukasi dan mengenalkan anak tentang emosi dan sifat baik sejak dini dalam upaya mengembangkan karakter anak yang lebih baik dan pengertian melalui buku cerita bergambar yang menarik, interaktif dan edukatif.

3) Bagi Target Audience

Audience (anak usia dini 3-6 tahun) dapat belajar dan memahami materi edukasi tentang pengenalan emosi dan sifat baik melalui visual yang menarik untuk meningkatkan ketajaman otak serta mengembangkan karakter anak yang lebih baik, pengertian, dan bijak sejak dini dengan mudah, interaktif dan menyenangkan

4) Bagi Peneliti

Melatih peneliti terlibat secara langsung pada pembuatan rancangan media publikasi berupa buku cerita lengkap mulai dari buku cerita bergambar, lembar mewarnai, *flash card*, *puzzle*, stiker, dan *tote bag* dengan melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahlian mahasiswa peneliti yaitu di bidang desain grafis dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.



1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan yang dilakukan dalam perancangan buku cerita bergambar untuk tugas akhir ini tersusun dari beberapa bab dan halaman, antara lain sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan mengenai alasan yang melatarbelakangi perancangan buku cerita bergambar tentang pengenalan emosi dan sifat baik untuk anak usia dini di Early Step School. Mencakup latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN PERANCANGAN

Berisi penjelasan kajian teoritis secara umum tentang ilmu desain grafis dan ilmu pendukung yang menjadi pijakan dalam perancangan buku cerita bergambar tentang pengenalan emosi dan sifat baik untuk anak usia dini di Early Step School. Pengambilan teori dilakukan secara sistematis, runtut dan logis dengan bersumber dari buku, artikel atau jurnal ilmiah, serta pendapat para ahli yang berkaitan dengan perancangan buku cerita bergambar tentang pengenalan emosi dan sifat baik untuk anak usia dini.

BAB III METODE PERANCANGAN

Berisi penjelasan yang mengungkapkan cara-cara penelitian dengan berbagai kaidah metodologi. Terdiri dari metode riset desain, pengumpulan data, data dan analisis, serta arahan kreatif yang mendukung perancangan buku cerita bergambar tentang pengenalan emosi dan sifat baik untuk anak usia dini di Early Step School.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

Berisi penjelasan yang membahas karya desain yang dibuat dengan berdasarkan arahan kreatif mulai dari konsep visual dan proses pengerjaan karya desain yang terdiri dari berbagai alternatif desain hingga terpilihnya desain yang diterapkan ke media utama dan pendukung.

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

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian, analisis, dan pembahasan dari perancangan buku cerita bergambar tentang pengenalan emosi dan sifat baik untuk anak usia dini di Early Step School.



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

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam perancangan buku cerita bergambar yang berjudul “Friends” tentang pengenalan emosi dan sifat baik sebagai sarana edukasi untuk anak usia dini di Early Step School untuk tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses perancangan buku cerita bergambar ini, dimulai dengan mengumpulkan data, fakta, dan landasan perancangan. Pengumpulan data dan fakta secara keseluruhan dilakukan dengan menggunakan metode *Glass Box* atau kotak kaca dengan pendekatan *5WIH*. Dengan menargetkan anak usia dini 3-6 tahun di Early Step School, data dan fakta dikumpulkan dari berbagai cara dan sumber melalui klien, *user*, dan audiens. Dalam proses pembelajaran, Early Step School menggunakan sistem *active learning* dengan kurikulum yang *bilingual* yang mana dapat menjadi acuan adanya pengembangan buku cerita bergambar dan media turunannya yang interaktif.
2. Setelah mendapatkan data dan fakta secara keseluruhan, maka dilanjutkan lagi pengumpulan data dan ide kreatif dengan menggunakan metode *Design Thinking* dengan pendekatan *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*. Data yang dikumpulkan dibuat menjadi arahan kreatif untuk dilanjutkan ke pembuatan konsep dengan *mind map* dan *moodboard*. Setelah terkonsep, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa tokoh karakter dengan dan sketsa adegan atau *storyboard* yang disesuaikan dengan naskah yang telah dibuat. Lalu, proses digitalisasi dengan memperbaiki sketsa dan mewarnainya hingga detailing. Proses desain dilakukan hingga pembuatan media pendukung dan terciptanya desain akhir yang siap untuk dicetak dan produksi.
3. Buku cerita bergambar ini dirancang dengan ukuran besar sebagai sarana edukasi yang dapat mengenalkan anak terhadap emosi dan bagaimana menyikapinya dengan baik dan bijak secara jelas. Dengan menyesuaikan usia audiens, buku cerita bergambar dirancang dengan menggunakan alur cerita dan



© 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

ilustrasi yang penuh warna. Alur cerita dan ilustrasi digambarkan menyesuaikan anak-anak dengan memberikan sentuhan imajinatif agar menarik dan tidak bosan. Gaya bahasa yang digunakan dibuat sesederhana mungkin dengan menyesuaikan percakapan dengan anak. Adanya fitur interaktif yang terdapat dalam buku berupa games serta media pendukung berupa *flash card*, *puzzle*, *sticker* dan lembar mewarnai. Hal tersebut dapat mendukung berbagai macam gaya belajar anak, baik secara visual (melalui ilustrasi pada buku dan fitur pendukung lainnya serta saat mewarnai), kinestetik (memperagakan secara langsung emosi, memainkan *puzzle*, mewarnai dan menempelkan stiker), dan auditori (mendengar pembimbing dalam membacakan dan menceritakan isi buku serta menyampaikan isi *flash card*).

5.2 Saran

Terkait perancangan buku cerita bergambar, saran yang dapat disampaikan kepada peneliti selanjutnya adalah sebaiknya belajar untuk turut merasakan dan melihat dari sudut pandang *user* atau audiens terhadap karya yang akan dibuat. Hal tersebut membantu kita menciptakan karya yang sesuai dan dibutuhkan serta dapat tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh *user* atau audiens. Serta, menciptakan media edukasi yang dapat menggabungkan dan mendukung berbagai macam gaya belajar anak seperti gaya belajar visual, auditori dan kinestetik.



Hak Cipta :

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

DAFTAR REFERENSI

- Ananta, Y. R., Afriwan, H., Kamal, M. N. (2019). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Siti Manggopoh Pahlawan Yang Terlupakan*. DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/105824>
- Arrasyid, A., & Putra, R. W. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Murtado Macan Kemayoran” untuk Anak Usia 7-12 Tahun*. Jurnal PANTAREI. <https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/679>
- Bayu, A. A. G. A. C., Narulita, E. T., & Putraka, A. N. A. (2020). *Perancangan Buku Cerita Bergambar Kurma Awatara Sebagai Media Edukasi Untuk Anak SMP di Denpasar*. AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. <https://jurnal2.isi-dps.ac.id/index.php/amarasi/article/view/26>
- Buku Mashar, R., M. Si (2015). *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Penerbit Kencana.
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., dan Gustiana, E. (2020). *Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/2233/1296>
- Elwarak, R., Faisal, D., & Ahdi, S. (2018). *Perancangan Buku Pop-Up Mengenai Manfaat Buah Dan Sayur Untuk Anak-Anak*. DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100288>
- Gilang, L., Sihombing, R. M., Sari, N. (2018). *Pengaruh Konteks pada Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1230>
- Hukubun, Lejar Daniartana (2019). *Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Suku Malind*. IKONIK : Jurnal Seni dan Desain. <https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/ikonik/article/view/428>
- Halim, D. & Munthe, A. P. (2019). *Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Anak Usia Dini*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/2606>
- Herlya, H. & Ariusmedi (2019). *Perancangan Buku Pop-Up Mengenai Sopan Santun Untuk Anak*. Dekave : Jurnal Desain Komunikasi Visual. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/106783>



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

- Indrayana, M. L., Aryanto, H., & Christianna, A. (2018). *Perancangan Buku Interaktif Pembelajaran Pengembangan Karakter Pada Generasi Alfa*. Jurnal DKV Adiwarna.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7511>
- Janitra, F., S, A. A., Kartaatmadja, H. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Mitigasi Gempa untuk Anak Usia 7-12 Tahun*. Jurnal Rupaka.
<https://journal.untar.ac.id/index.php/Rupaka/article/view/9165>
- Karunia, Bella (2021) *Perancangan Buku Edukasi Bergambar Mengenal Cita-cita dan Profesi untuk Komunitas Jendela Jakarta*. Politeknik Negeri Jakarta.
- Kusumawati, Y. A., & Abednego, V. A. (2019). *Heritage of East Java: Konsep Visual pada Buku Ilustrasi Anak Tentang Pengenalan Pariwisata di Jawa Timur*. JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies).
<http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/9792>
- Laksitarini, N. & Purnomo, A. D. (2022). *Analisis Warna Dan Bentuk Pada Interior Prodia Children's Health Care Terhadap Psikologi Anak*. Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain.
<http://www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id/index.php/dimensi/article/view/10174>
- Liulianto, F. A., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2017). *Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Camilan dan Jajanan Lokal Khas Samarinda untuk Anak Usia 6 - 12 Tahun*. Jurnal DKV Adiwarna.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5520>
- Masnuna & Zakiyah, N. L. (2020). *Buku Ilustrasi Pola Asuh Yang Tepat Untuk Menumbuhkan Emosi Positif Anak*. Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain.
<https://journal.isi.ac.id/index.php/ars/article/view/4498>
- Maulina, Anggun (2021) *perancangan Buku Edukasi Bergambar Tiga Kata Ajaib: Tolong, Maaf Dan Terima Kasih Untuk Yayasan Terminal Hujan*. Politeknik Negeri Jakarta.
- Modul Soedarwanto, Hady., ST., M.Ds. *Analisis Metode Glass Box*. Fakultas Fakultas Desain dan Seni Kreatif. Program Studi Desain Produk.
- Mulyana, E. H., Nurzaman, I., & Fauziyah, N. A. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna*. Jurnal Paud Agapedia.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7170>
- Munthe, A. P., & Halim, D. (2019). *Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini Melalui Buku Cerita Bergambar*. Jurnal Satya Widya.
<https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/2614>



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

Ngura, Elisabeth Tantiana (2018). *Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Tk Maria Virgo Kabupaten Ende*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti.
<http://ejournal.citrabakti.ac.id/index.php/jipcb/article/view/132>

Pradana, A. P., & Masnuna (2021). *Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong Di Indonesia*. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia.
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/3537>

Priyata, A., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2020). *Perancangan Buku Ilustrasi Anxiety Disorder sebagai Media Edukasi Bagi Usia 19-24 Tahun*. Jurnal Nirmana.
<https://nirmana.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/24296>

Qohar, A. A., Kamal, M. N., & Ahdi, S. (2018). *Perancangan Media Edukasi Interaktif Ensiklopedia Astronomi Untuk Anak-Anak*. Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/100630>

Rasyid, W., Drs. Ramanto, M., Dra. Widiarti, L., M.Sn. (2015). *Desain Buku Psikologi Warna*. Dekave: Jurnal Desain Komunikasi Visual.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/5646>

Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). *Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/1866>

Richards, Reshan (2016). *The Creation of Explain Everything: Unintentional Design Thinking*.
<https://explaineverything.com/blog/uncategorized/creation-explain-everything-unintentional-design-thinking/>

Romadhona, M., dan Solicitor, A. (2020). *Narasi Visual Buku Pop-up Carousel tentang Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Anak*. Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.
<https://iptek.its.ac.id/index.php/idea/article/view/7948>

Shalsabilla, Fajrinissa Iren (2021) *perancangan Buku Cerita Bergambar Tuan Gunung Berambut Merah Untuk Bumi Edukasi Indonesia*. Politeknik Negeri Jakarta.

Sigi, Nadia (2021). *Metode Desain Glass Box*. Youtube Nadia Sigi
<https://youtu.be/OsevUx5G-fo>



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

- Sukatin, Chofifah, N., Turiyana, Paradise, M. R., Azkia, M. dan Ummah, S. N. (2020). *Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*
<http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/3198>
- Thabroni, Gamal (2020). Gambar Ilustrasi - Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh. Blog Serupa.id.
<https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/>
- Thabroni, Gamal (2020). *Media Pembelajaran - Pengertian, Ciri, Fungsi, Kriteria, dsb*. Blog Serupa.id.
<https://serupa.id/media-pembelajaran/>
- Utami, R., & Afriwan, H. (2020). *Perancangan Buku Cerita Bergambar “ The Adventure Of Ara “*. *Dekave : Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/dkv/article/view/110322>
- Wahyuni, R., Nugraha, N. D., S.Sn., M.Sn. & Aditya, D. K., S.IP., M.Sn. (2020). Perancangan Media Edukasi Untuk Mengenalkan Kebiasaan Merapikan Barang Pada Anak Sejak Dini Berdasarkan Metode Konmari Oleh Marie Kondo. *eProceedings of Art & Design*.
<https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12767>
- Wulandari & Alamin (2020). *Perancangan Buku Cerita Digital Interaktif Punakawan sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Anak SD Usia 7-11 Tahun*. *Jurnal Sains dan Seni ITS*.
<https://ejournal.its.ac.id>
- Wignyodiputro, F. F., Tanudjaja, B. B., & Salamoon, D. K. (2018). Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Tentang 'Kebiasaan Jorok Anak' untuk Usia 3-6 Tahun Dipadukan dengan Teknik Digital Imaging. *Jurnal DKV Adiwarna*.
<https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/7155>
- Zhafirah, S., Masnuna, M. & Yani, A. R. (2020). *Buku Ilustrasi 4 Macam Kepribadian Remaja 16-18 Tahun*. *Citradirga - Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Intermedia*.
<http://jurnal.machung.ac.id/index.php/citradirga/article/view/323>



Lampiran 1. Lembar Bimbingan Tugas Akhir

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Irene Rante Lembang
NAMA PEMBIMBING Drs. Ade Noor Riyadhi
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG PENGENALAN EMOSI DAN SIFAT BAIK UNTUK ANAK USIA DINI 3-6
JUDUL TUGAS AKHIR TAHUN DI EARLY STEP SCHOOL

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	Kamis, 14 April 2022	Pengenalan dengan topik bahasan Tugas Akhir Mendiskusikan timeline dan jadwal pertemuan Menyetujui topik bahasan dan media turunan pendukung	Mengerjakan Bab I
2	Kamis, 28 April 2022	Diskusikan catatan yang diberikan oleh pembimbing; catatan mahasiswa dan catatan teori TA	Mengerjakan Bab I, II, III
3	Jumat, 6 Mei 2022		Mengirim Bab I untuk di asistens
4	Minggu, 8 Mei 2022	Pengubahan judul yang terlalu panjang dari: "Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Emosi dan Sifat Baik sebagai Sarana Edukasi untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun di Early Step School dalam Upaya Meningkatkan Ketajaman Otak melalui Visual" menjadi: "Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Pengenalan Emosi dan Sifat Baik untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun di Early Step School" Pada judul sebelumnya, "sarana edukasi dan fungsi dalam upaya meningkatkan ketajaman otak anak" dijelaskan di Pendahuluan Mengubah posisi paragraf, dengan urutan pembahasan Anak sebelum pembahasan Emosi Mengecek ulang kerapihan; leading/spasi antar baris dan lainnya Pada paragraf yang menjelaskan tentang Early Step School, tambahkan lokasi atau daerah sekolah, dan persingkat penjelasan serta bagi dalam beberapa kalimat. Menghapus beberapa paragraf pada latar belakang Mengubah beberapa kalimat pada latar belakang Menyebutkan dan menjelaskan secara spesifik visual apa yang digunakan, seperti ilustrasi dan teks Pada bagian tujuan, tambahkan penjelasan tentang perancangan yang melibatkan ilustrasi (penjelasan mahasiswa: untuk penjelasan perancangan yang melibatkan ilustrasi, buku cerita, konsep buku, naskah dan pembuatannya, konsep ilustrasi, dan narasumber dijelaskan secara rinci di bab ii (secara teori sebagai landasan) dan bab iii (secara detail dan spesifik) Menjelaskan siapa klien di bagian manfaat Mengubah kata "penulis" yang merujuk kepada penulis TA menjadi "peneliti" atau "penyusun" agar bisa membedakan saat membahas tentang penulis naskah dalam pembuatan buku cerita bergambar (bagaimana pak? kira-kira lebih baik yang mana ya pak?) Berdasarkan bagian sistematika penulisan poin keempat tentang bab iv, kata produksi akan diadikasikan dan berfokus pada hasil akhir berupa FAW dan dummy hingga tahap testing.	Merevisi Bab I sesuai catatan dari Pembimbing dengan mengubah, menambahkan, dan menghapus beberapa hal Kirim kembali Bab I dan lanjutkan Bab II dan Bab III
5	Selasa, 10 Mei 2022	Melakukan dan memeriksa revisi menyesuaikan catatan dari pembimbing yang dikirim pada 8 mei	Melanjutkan mengerjakan Bab II & III
6	Kamis, 12 Mei 2022	Berikan kata pengantar berdasarkan pemikiran sendiri sebagai kalimat atau paragraf pembuka di awal penjelasan (seperti penjelasan setelah sub bab 2.1 dan seterusnya) Kutipan digunakan untuk memperkuat pernyataan Peregas teori dan kutipan yang menunjang konsep perancangan yang akan dibuat Perhatikan spasi dan leading (sesuaikan dengan panduan) Perkecil ukuran gambar dan perkecil ukuran file	Merevisi Bab II dan Bab III sesuai catatan dari Pembimbing dengan mengubah, menambahkan, dan menghapus beberapa hal Kirim kembali Bab II dan Bab III
7	Jumat, 13 Mei 2022	Melakukan dan memeriksa revisi menyesuaikan catatan dari pembimbing yang dikirim pada 12 mei Merapikan proposal dan slide presentation seminar proposal Pembimbing TA mengirim tanda tangan	Merapikan proposal Membuat slide presentation seminar proposal Proposal ditandatangani pembimbing TA
8	Minggu, 12 Juni 2022	Melakukan dan memeriksa revisi menyesuaikan catatan dan nilai pada seminar proposal Pemilihan gaya ilustrasi terhadap karya	Melanjutkan pembuatan karya dan mengerjakan Bab IV dan selanjutnya
9	Selasa, 12 Juli 2022	Meneruskan tata layout Jumlah halaman isi dibuat kelipatan 4, menjadi total 48 halaman Diskusi mengenai cetak karya: menggunakan perfect binding dan hardcover	Melanjutkan pembuatan karya dan mengerjakan Bab IV dan Bab V Melanjutkan poster karya

Hak Cipta :

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



LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA Irene Rante Lembang
NAMA PEMBIMBING MRR Tiyas Maheni, S.H., M.H.
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR
TENTANG PENGENALAN EMOSI DAN SIFAT
BAIK UNTUK ANAK USIA DINI 3-6 TAHUN DI
JUDUL TUGAS AKHIR EARLY STEP SCHOOL

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	Kamis, 9 Juni 2022		Menyelesaikan revisi hasil seminar proposal
2	Selasa, 12 Juli 2022	Memberikan tab pada setiap alinea baru Memberikan Italic pada kata asing Mengubah NIK dan nama Pembimbing Persingkat kalimat pada alinea yang terlalu panjang Membuat abstract Membuat kata pengantar / prakata Merapikan daftar pustaka Merapikan daftar isi, gambar, tabel, dan lampiran	Menyelesaikan revisi penulisan Mengirim kembali hasil revisi kepada dosen pembimbing
3	Kamis, 14 Juli 2022		Menyelesaikan revisi dan mengirim ulang kepada 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. Surat Pengantar Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Jalan Prof. Dr. G. A. Siwabessy, Kampus UI, Depok 16425
Telepon (021) 7863534, 7864927, 7864926, 7270042, 7270035
Fax (021) 7270034, (021) 7270036 Hunting
Laman: <http://www.pnj.ac.id> e-pos: humas@pnj.ac.id

Depok, 8 April 2022

No : B.130/PL3.12/DA.04.10/2022
Lampiran : -
Hal : Pengantar Observasi/Penelitian

Yth. Ibu Rita Amaliani
Kepala Sekolah Early Step School (Preschool & Kindergarten)
Jalan H.Mursid No.16 Kebagusan Pasar Minggu Jakarta Selatan

Salam sejahtera. Semoga Ibu senantiasa sehat wal'afiat dalam menjalankan kegiatan sehari-hari.

Perkenalkan kami dari Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta (PNJ), Kampus UI, Depok. Bersama ini, kami sampaikan bahwa mahasiswa/i kami akan melaksanakan observasi/penelitian guna menyusun skripsi/ tugas akhir. Untuk itu, kami mohon agar mahasiswa/i kami dapat diterima di Early Step School (Preschool & Kindergarten).

Berikut adalah nama-nama mahasiswa/i kami:

No	Nama	NIM	Program Studi	No. Hp.
1	Irene Rante Lembang	1806421038	D4 - Desain Grafis	087886103923

Adapun rencana pelaksanaan magang yaitu mulai 1/3/2022 s.d. 31/7/2022. Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi kami melalui email: grafika@pnj.ac.id.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

a.n. Direktur Politeknik Negeri Jakarta
Wakil Direktur Bidang Akademik



Nuning Martina, S.T., M.Si.
NIP 196703081990032001

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

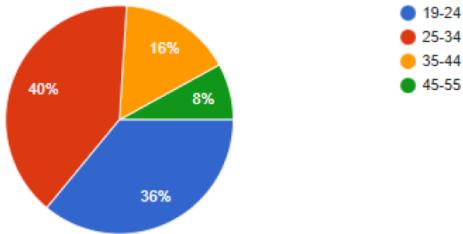
Lampiran 3. Hasil Kuesioner

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

Usia

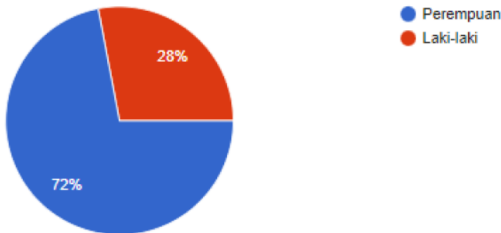
25 jawaban



Salin

Jenis Kelamin

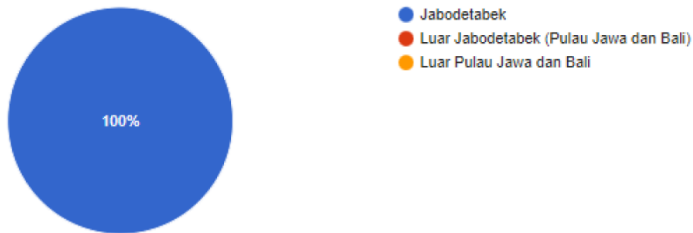
25 jawaban



Salin

Domisili

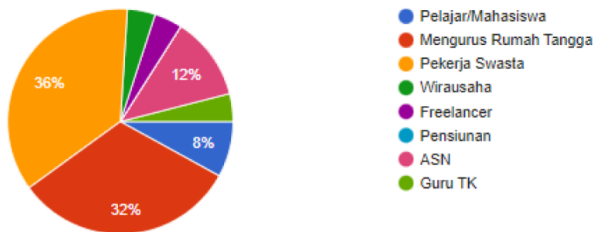
25 jawaban



Salin

Pekerjaan

25 jawaban



Salin



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

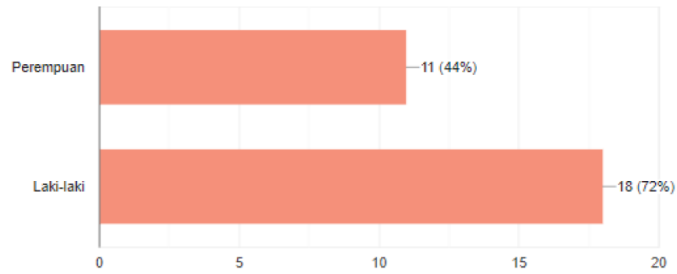
Hak Cipta :

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

Jenis Kelamin anak/ anggota keluarga yang berusia 3-6 tahun

[Salin](#)

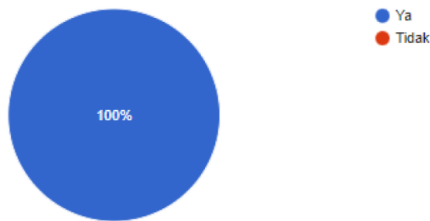
25 jawaban



Menurut Anda, apakah pengenalan emosi sejak dini penting untuk anak?

[Salin](#)

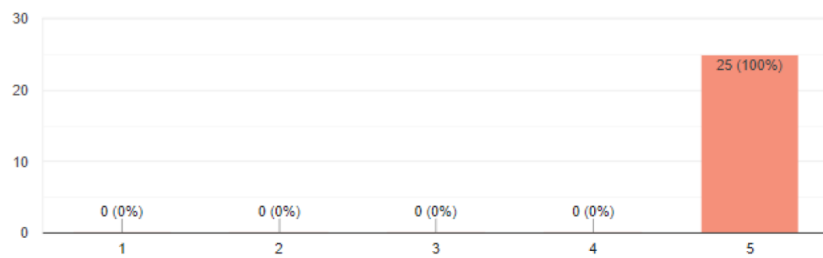
25 jawaban



Seberapa pentingkah pengenalan emosi sejak dini untuk anak?

[Salin](#)

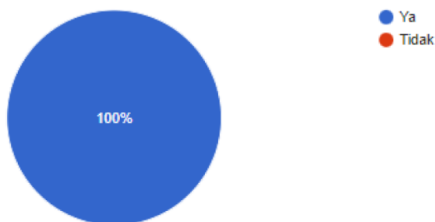
25 jawaban



Menurut Anda, apakah pengembangan karakter sejak dini penting untuk anak?

[Salin](#)

25 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

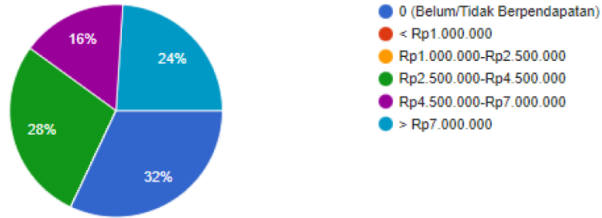
Hak Cipta :

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

Pendapatan Utama Perbulan

25 jawaban

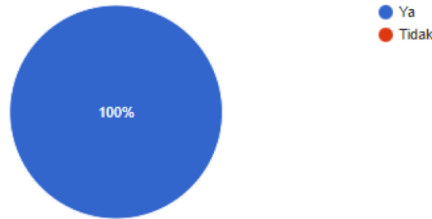
[Salin](#)



Memiliki anak/ anggota keluarga yang berusia 3-6 tahun

25 jawaban

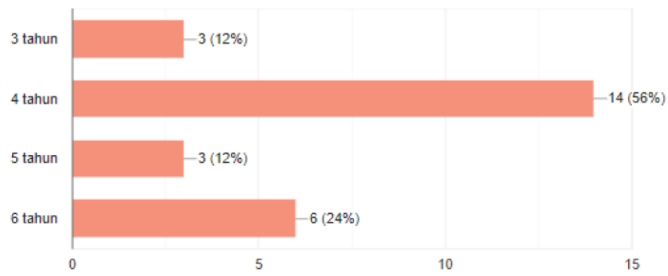
[Salin](#)



Usia anak/ anggota keluarga

25 jawaban

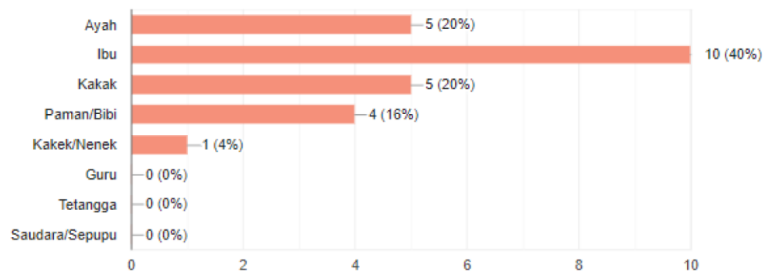
[Salin](#)



Hubungan Anda dengan anak/ anggota keluarga yang berusia 3-6 tahun

25 jawaban

[Salin](#)





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

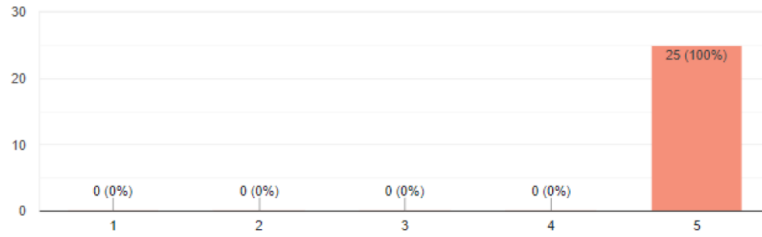
Hak Cipta :

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

Seberapa pentingkah pengembangan karakter sejak dini untuk anak?

[Salin](#)

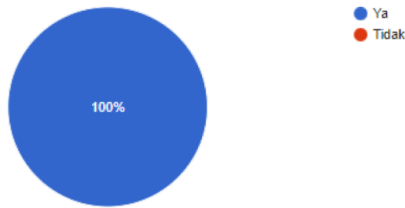
25 jawaban



Menurut Anda, apakah pengenalan dan pembelajaran tentang emosi dan karakter untuk anak diperlukan?

[Salin](#)

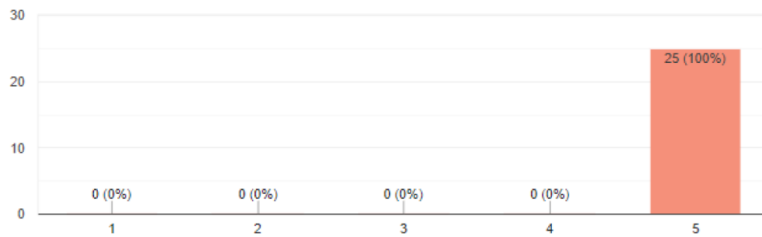
25 jawaban



Seberapa diperlukannya pengenalan dan pembelajaran tentang emosi dan karakter untuk anak?

[Salin](#)

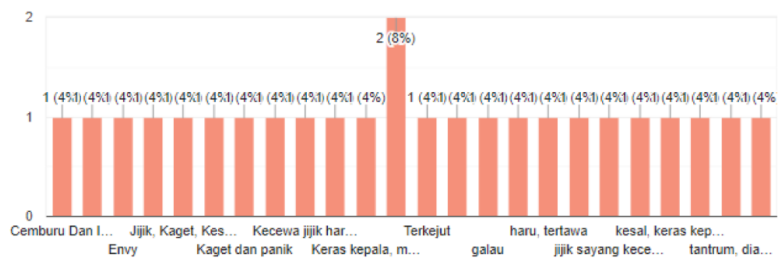
25 jawaban



Menurut Anda, emosi apa saja yang sering Anda sadari dan lihat sehari-hari selain emosi senang, marah, sedih, dan takut?

[Salin](#)

25 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

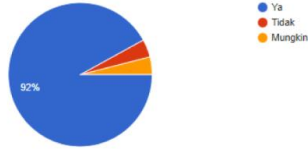
Hak Cipta :

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 terbiasa mengajarkan anak/anggota keluarga Anda yang berusia 3-6 tahun tentang hal diluar sekolah?

[Salin](#)

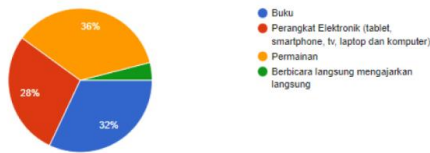
25 jawaban



Media edukasi apa yang paling sering Anda gunakan dalam mengajar anak/anggota keluarga Anda yang berusia 3-6 tahun?

[Salin](#)

25 jawaban



Apakah alasan Anda memilih media edukasi tersebut untuk digunakan dalam mengajar anak/anggota keluarga Anda yang berusia 3-6 tahun?

19 jawaban

- Permainan karena bisa sambil bermain dan belajar
- buku, karena menarik
- Lebih menyenangkan
- permainan, meliputi sensorik
- perangkat elektronik, karena saat ini sekolah pun kadang online
- Berbicara langsung spontan tentang knowledge, tidak niat mengajarkan paksa atau mengharuskan belajar di waktu tertentu
- permainan, karena anak lebih mudah untuk masuk ke otak dengan adanya visual dan audio
- Buku, karena saya menyukai buku anak terutama buku cerita bergambar, dan anak anak saya juga menyukai buku cerita bergambar terlebih yang memiliki fitur yang interaktif, bagi saya dan anak anak, buku punya keindahannya tersendiri dalam menyampaikan pesan dan edukasi. pada era digital teknologi yang terus berkembang secara cepat dan pesat, serta persaingan yang tinggi di bidang teknologi, saya sangat mendukung hal tersebut, namun saya tetap memilah dan meminimalisir penggunaan perangkat elektronik terutama gadget pada anak anak di usia yang masih dini yakni 4 tahun.
- Menarik dan dapat dipegang
- Lebih Menarik
- Menyenangkan dan Bisa mengajarkan anak untuk Menghargai barang dan Pengetahuan
- Menyenangka bisa sembari bermain
- Menyenangkan
- Menyenangkan dan Bisa mengajarkan anak untuk Menghargai barang dan Pengetahuan
- Menyenangka bisa sembari bermain
- Menyenangkan
- Menyenangkan dan menarik dengan visual yang bergerak
- Menarik dan dapat di mainkan dan di sentuh sehingga melatih sensorik anak
- Visualnya bergerak dan tidak membosankan alias menyenangkan
- Asik
- Mengasikan
- Dapat disentuh dan dimainkan



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

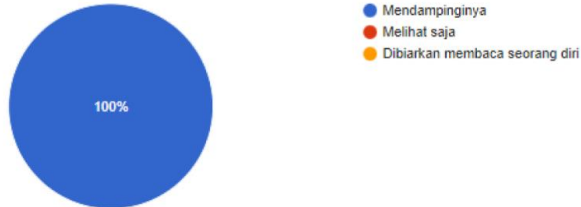
Hak Cipta :

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

Apa yang Anda lakukan ketika anak/ anggota keluarga yang berusia 3-6 tahun ingin membaca buku?

[Salin](#)

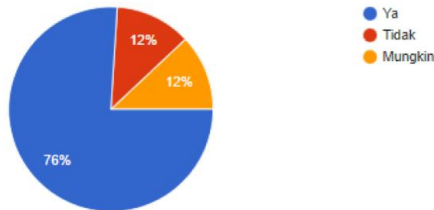
25 jawaban



Apakah Anda pernah membeli atau memiliki buku untuk anak/anggota keluarga Anda yang berusia 3-6 tahun?

[Salin](#)

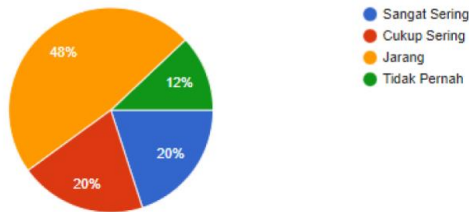
25 jawaban



Seberapa sering Anda membelikan buku untuk anak/anggota keluarga Anda yang berusia 3-6 tahun?

[Salin](#)

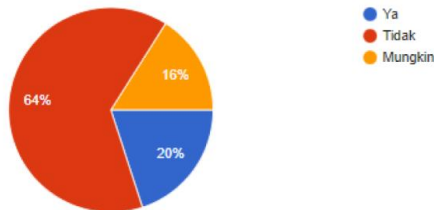
25 jawaban



Apakah Anda memiliki buku cerita bergambar tentang emosi dan sifat/karakter untuk anak usia dini?

[Salin](#)

25 jawaban





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

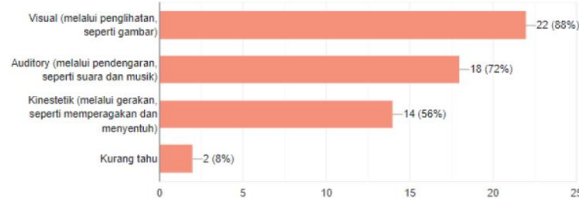
Hak Cipta :

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 mengetahui gaya belajar dominan pada anak/ anggota keluarga Anda yang berusia 3-6 tahun?

[Salin](#)

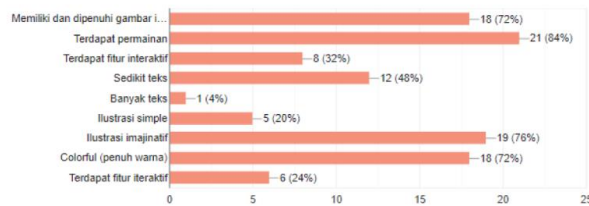
25 jawaban



Menurut Anda, buku anak seperti apa yang menarik?

[Salin](#)

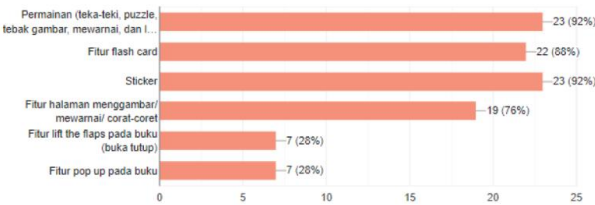
25 jawaban



Menurut Anda, fitur apakah yang dapat menarik anak dalam membaca buku cerita bergambar?

[Salin](#)

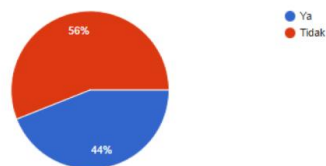
25 jawaban



Apakah Anda pernah mengetahui atau menemukan buku cerita bergambar tentang emosi dan sifat/karakter dengan berbagai fitur interaktif untuk anak usia dini?

[Salin](#)

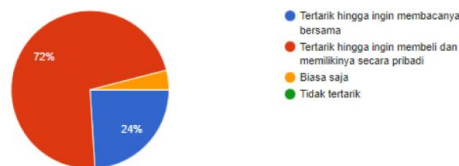
25 jawaban



Seberapa tertariknya Anda untuk mendapatkan buku cerita bergambar tentang emosi dan sifat/karakter untuk anak/ anggota keluarga Anda yang berusia 3-6 tahun?

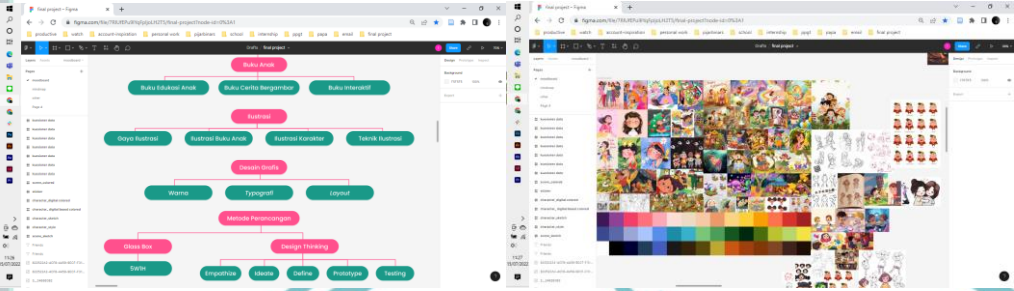
[Salin](#)

25 jawaban

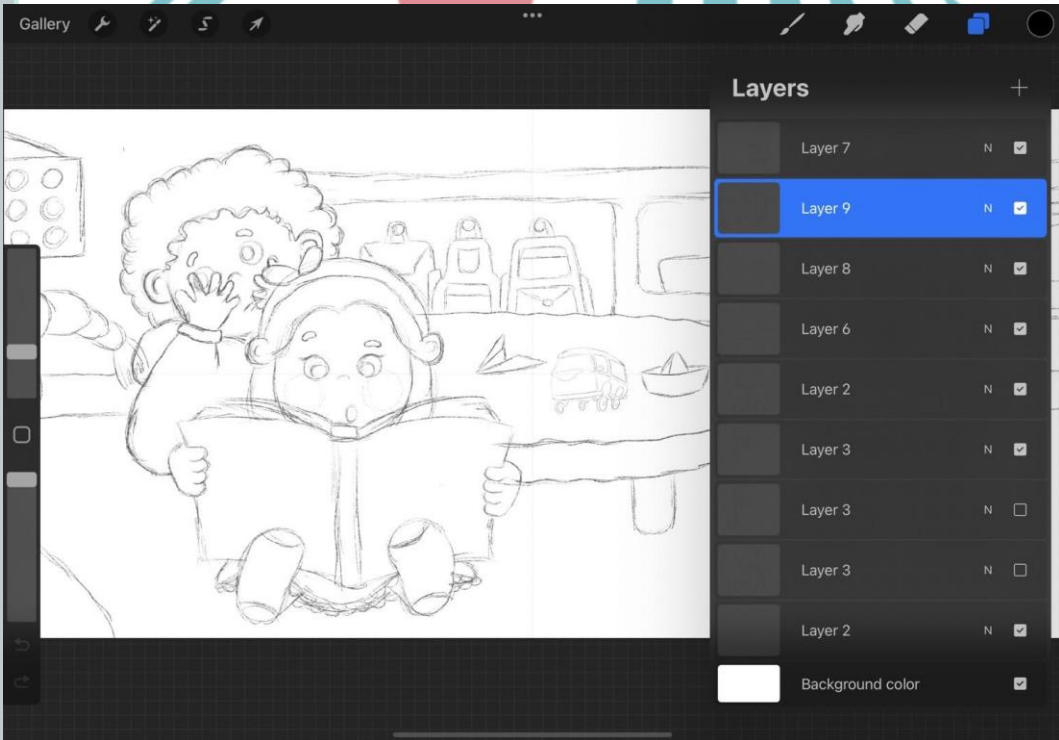


Lampiran 4. Dokumentasi Proses

1. Figma



2. Procreate



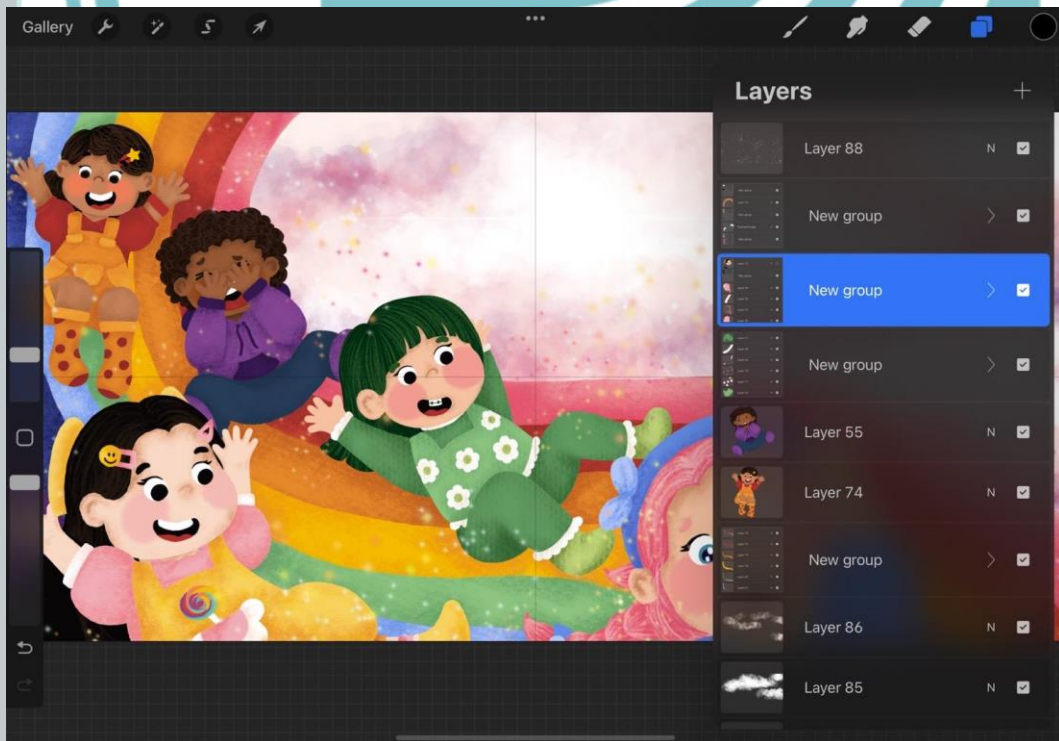
Hak Cipta :

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

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

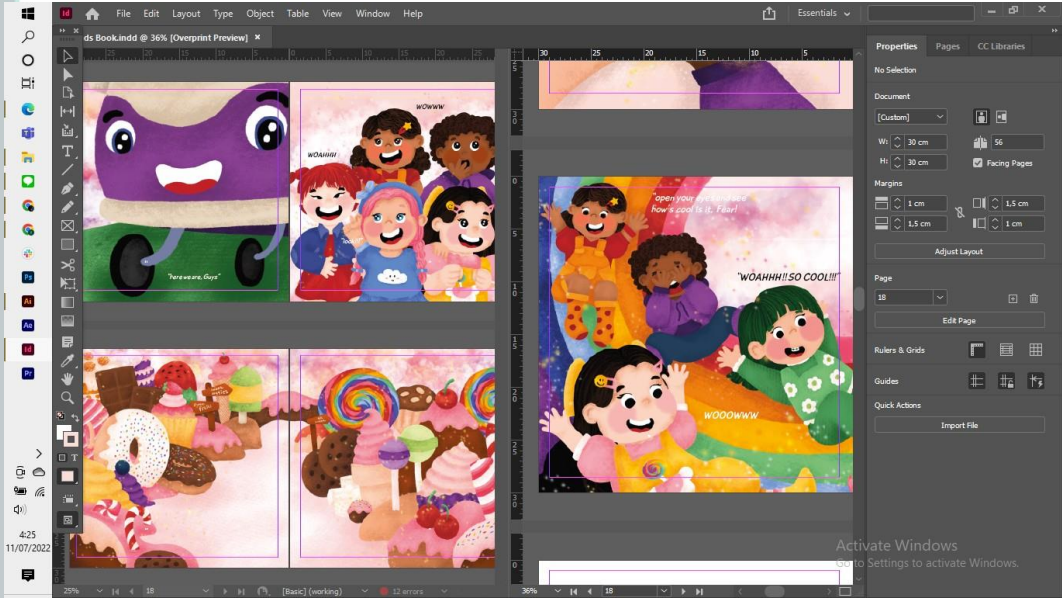
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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



3. Adobe InDesign

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



4. Adobe Illustrator





Lampiran 5. Naskah

Friends; Anger, Fear, Joy, Disgust, Sadness, Curious & Envy Children Book

Title : Friends; Anger, Fear, Joy, Disgust, Sadness, Curious, & Envy
About : Emotion and Character
Audience : Early Childhood (Preschool & Kindergarten)
User : Perceptor & Parents

Character : di Jl. H.Mursid No.16, RT.4-RW.4, Kebagusan, Pasar Minggu, Kota Jakarta Selatan

1. Joy (seorang anak perempuan dengan rambut hitam yang selalu terurai)
Si riang gembira yang selalu menanggapi segala hal dengan pikiran yang positif dan menyenangkan
2. Curious (seorang anak laki-laki berkacamata dengan rambut seperti mangkok)
Si ingin tahu dan selalu mencari tahu serta melakukan hal-hal baru
3. Anger (seorang anak perempuan dengan rambut merah yang selalu terikat dua)
Si pemarah yang ingin mendapatkan keadilan dalam berbagai hal yang ia inginkan.
4. Fear (seorang anak laki-laki berkulit sawo matang dengan rambut keriting)
Si penakut yang selalu merasa deg-degan atau nervous ketika berhadapan dengan suatu hal.
5. Envy (seorang anak perempuan dengan rambut ikal dengan jepitan)
Si pecemburu yang memiliki jiwa kompetitif dalam berbagai hal
6. Sadness (seorang anak perempuan dengan rambut yang dikembang)
Si sedih yang melodramatic
7. Disgust (seorang anak perempuan dengan rambut pendek dan gigi yang dibebel)
Si jijik yang higienis dan pemilih dalam berbagai hal

Story :
Menampilkan pertemanan antara 7 (tujuh) anak.
Si riang Joy, si pemarah Anger, si penakut Fear, si higien Disgust, si melow Sadness, si Ingin tahu Curious, si kompetitif Envy.

Menampilkan scene perkenalan di kelas yang sedang break time :

one spreadsheet

Scene 1

Seorang anak perempuan yang menebuk tangannya dipinggang, wajah merah, alis mengerut dengan mata tajam, melihat ke arah curious yang sedang bermain rubik kubus warna, meja berantakan dengan mainan (puzzle tersusun, kertas gambar dengan gambar yang telah diwarnai, crayon berantakan), rak-rak mainan di belakang, dan dinding dengan furnitur.

Anger : Si pemarah yang ingin mendapatkan keadilan dalam berbagai hal yang ia inginkan.

Anger kesal dan marah karena melihat mainan yang tadi dimainkan oleh temannya berserakan dan berantakan namun temannya sudah memainkan mainan yang lain tanpa berbenah. (menampilkan anger yang berapi-api dengan wajah memerah)

no conversation, just some punctuation mark

Scene 2

Seorang anak laki-laki berkacamata yang sedang bermain rubik kubus warna, meja berantakan dengan mainan (puzzle tersusun, kertas gambar dengan gambar yang telah diwarnai, crayon berantakan), rak-rak mainan di belakang, dan dinding dengan furnitur.

Curious : Si ingin tahu dan selalu mencari tahu serta melakukan hal-hal baru

(Berpindah-pindah tempat untuk mencoba hal-hal baru. Sebelumnya curious bermain mewarnai, lalu menyusun balok balok puzzle, dan diakhiri bermain rubik kubus warna.)

no conversation

one spreadsheet

Scene 3

Seorang anak laki-laki bersembunyi dan mengintip anger (samar) di balik tubuh temannya yang sedang membaca buku cerita, tubuhnya sedikit bergetar.

Fear : Si penakut yang selalu merasa deg-degan atau nervous ketika berhadapan dengan suatu hal.

Kaget dan takut saat melihat dan mendengar temannya berteriak marah-marrah. Berjalan perlahan menyembunyikan dirinya di belakang tubuh temannya yang sedang membaca sebuah buku cerita. Menutup wajahnya di balik tubuh sang teman sambil sesekali mengintip temannya yang lain yang masih marah-marrah.

no conversation, just some punctuation mark

Scene 4 (halaman menyatu dengan scene 3)

Seorang anak perempuan yang melihat temannya didekati oleh anak lain, alis mengerut dengan mata tajam.

Envy : Si pecemburu yang memiliki jiwa kompetitif dalam berbagai hal.

Melihat temannya yang sedang membaca buku dan didekati oleh teman lainnya, membuat ia cemburu dan segera mendekati mereka. Secepat mungkin menarik buku yang sedang dibaca oleh temannya dan memisahkan kedua temannya.

conversation
envy : who's that beside my friend?

one page

Scene 5 (lanjutan dari spreadsheet scene 3 & 4)

Seorang anak perempuan melempar buku yang sedang dibaca oleh temannya, berada ditengah antara anak perempuan (sadness) dan anak laki-laki (fear), anak perempuan (sadness) menangis, anak laki-laki (fear) terkejut melihat envy.

Sadness/ Sady : Si sedih yang melodramatic.

Menangis karena buku yang ia baca diambil. Belum ia selesai membaca hingga akhir namun sudah di ambil, ia merasa sedih dan menangis.

conversation
envy : sady is my friend!
sady : why did you do that? (crying)

one page

Scene 6

Sepasang tangan memungut buku

no conversation

one spreadsheet

Scene 7

Seorang anak perempuan tersenyum sambil memberikan buku kepada seorang anak perempuan (sadness), anak perempuan (sadness) tersenyum

conversation
joy : here you are.
sady : thank you, joy

Scene 8

Seorang anak perempuan (envy) temannya (sadness) sambil meminta maaf kepadanya

conversation
envy : im sorry sady, i didn't mean it.
sady : it's okay, vy

Scene 9

Seorang anak perempuan (joy) menggandeng anak laki-laki (fear) dan anak perempuan (envy) untuk diajak makan bersama. anak perempuan (sadness) memeluk buku

Joy/ Happy : Si riang gembira yang selalu menanggapi segala hal dengan pikiran positif dan menyenangkan.

Joy membantu teman-temannya. Mengambil buku yang dilempar oleh temannya dan memberikannya kepada sadness. dan mengajak fear untuk makan bersama. dan menawarkan makanan yang ia bawa kepada teman-temannya.

conversation
joy : let's we eat together
sady : let's go!

one spreadsheet

Scene 10

Seorang anak laki-laki (fear) dan beberapa anak perempuan (sadness, joy envy dan disgust) sedang duduk di kursi berjajanan dan makan bersama dari kotak bekalnya di atas meja.

conversation
sadness : is that yummy?
envy : yeah

Scene 11

Seorang anak perempuan (joy) menawarkan makanan yang ia bawa kepada temannya (disgust)

conversation
disgust : what's you eating, joy?
joy : meatballs! it's so yummy! you wanna try?

one page

Scene 12

Tangan memegang kotak bekal yang berisikan meatballs, saus, mash potato, selada, parutan kol, buncis, dan wortel.

no conversation
text : meatballs, barbeque sauce, mash potato, lettuce, cabbage, beans, and carrot

one page

Scene 13

- 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

<p>Seorang anak perempuan (<i>disgust</i>) terlihat tidak nyaman, wajah sedikit pucat kehijauan, pipi sedikit mengembung, tersenyum tipis, mengarahkan telapak tangan ke anak perempuan (<i>joy</i>)</p> <p>Disgust : Si jijik yang higienis dan pemilih dalam berbagai hal. Ditawari makanan oleh teman, namun ia merasa tidak nyaman ketika melihat makanannya. Terdapat wortel. Disgust tidak menyukai wortel. Walau belum pernah mencobanya, ia tidak selera dan menganggap wortel adalah makanan yang tidak enak. Wajahnya pucat dan tidak nyaman. Lalu ia memalingkan muka dan tersenyum paksa tidak nyaman dan menolak tawaran temannya dengan mengatakan terima kasih. text from thought : no way.. vegetables?.. conversation disgust : hmm.. thank you...</p>
<p>one spreadsheet</p> <p>Scene 14 Seorang anak perempuan (<i>anger</i>) dengan wajah memerah menghampiri seorang anak laki-laki (<i>curious</i>). conversation anger : you have to clean up when you finish what you have been playing, curious!!</p>
<p>Scene 15 Seorang anak perempuan (<i>anger</i>) terkejut, tangannya menyentuh seorang anak laki-laki (<i>curious</i>) yang juga terkejut. mereka melihat ke arah rubik kubus warna yang dimainkan oleh curious memancarkan sinar terang no conversation, just some punctuation mark</p>
<p>one spreadsheet</p> <p>Scene 16 Rubik kubus warna-warni jatuh tergeletak di lantai no conversation, just some punctuation mark</p>
<p>Scene 17 Semua anak melihat ke arah bawah, melingkar, wajah bingung dan terkejut conversation envy : did they just get in there?</p>
<p>one spreadsheet</p> <p>Scene 18 5 jari telunjuk menyentuh rubik kubus warna-warni yang tergeletak di lantai</p>

<p>no conversation, just some punctuation mark</p> <p>Scene 19 Muncul cahaya sangat terang dari rubik kubus warna</p> <p>Secara bersamaan, mereka pun menghampiri rubik tersebut dan menyentuhnya secara bersama. Lalu, masuklah mereka ke dalam rubik yang tadi dimainkan oleh curious. no conversation, just some punctuation mark</p>
<p>one spreadsheet</p> <p>Scene 20 Pelangi seperti papan seluncur semua anak berselancar dengan posisi duduk dan tiduran. berbagai macam ekspresi pada wajah, terkejut kaget, excited, senang dan terpesona. awan putih.</p> <p>Cahaya terang membawa mereka melewati dunia imajinasi yang berwarna. Seperti berselancar di pelangi. conversation envy : yuhuuu that's so cool!!!</p> <p>text : AAAAAA!!!!!!</p>
<p>Dunia imajinasi disebarkan mereka berdiri, terdapat berbagai macam tempat dengan masing-masing nama dan isi. ada dunia manis (<i>sweet world</i>) dengan makanan-makanan manis yang besar, dunia hijau (<i>green world</i>) dengan pepohonan dan binatang hingga dinosaurus, dunia cuaca (<i>weather world</i>) dengan awan yang membentuk kota dan salju hingga pantai dengan pohon kelapa, dunia permainan (<i>game world</i>), dan lainnya.</p> <p>Mereka masuk kedalam dunia imajinasi keingintahuan. Terpesona. Terdapat banyak hal. Sangat penuh warna no conversation, just some punctuation mark</p>
<p>one spreadsheet</p> <p>Scene 21 Seorang anak laki-laki (<i>curious</i>) menyapa teman-temannya.</p> <p>Seorang anak laki-laki (<i>curious</i>) menyambut semua teman-temannya conversation curious : hi guys! welcome!</p>

<p>one page</p> <p>Scene 22 Ada bus yang tersenyum dan berwarna ungu dengan ramainya dekorasi dan terdapat soyap. bus ini mirip dengan mainan bus yang ada di kelas.</p> <p>Seorang anak laki-laki (<i>curious</i>) mengajak mereka berjalan-jalan dengan menggunakan mainan bus yang biasanya ada di dalam kelas. Bus tersebut bisa terbang pada dunia imajinasi keingintahuan ini. no conversation, just some punctuation mark</p>
<p>one page</p> <p>Semua anak masuk ke dalam bus secara bergiliran. no conversation, just some punctuation mark</p>
<p>Scene 23 Seorang anak laki-laki (<i>fear</i>) terlihat cemas, air wajahnya mengalir pada keningnya, fear menggap tangannya erat.</p> <p>Fear ingin menolak karena ia takut, namun ia juga ingin melihat dunia ini bersama dengan teman-temannya. Semuanya naik. text : hmmm...</p>
<p>one spreadsheet</p> <p>Scene 24 Sebuah tangan menggenggam tangan lainnya lembut. no conversation, just some punctuation mark</p>
<p>Scene 25 Seorang anak perempuan (<i>joy</i>) dan anak laki-laki (<i>fear</i>) bersebelahan dan saling menatap dengan sambil tersenyum.</p> <p>conversation joy : it's okay, fear. we're here with you..</p>
<p>Scene 26 sebuah kaki melangkah naik masuk ke dalam bus no conversation</p>
<p>one spreadsheet</p>

<p>Bus pun meluncur terbang dengan mengeluarkan asap pelangi no conversation, just some punctuation mark</p> <p>Scene 27 Berada dalam bus. Semua anak melihat keluar jendela dengan ekspresi senang dan terpesona. Awan putih. Burung terbang. Lomba-lomba yang terbang dari dalam awan putih. Kupu-kupu terbang. dan lainnya.</p> <p>text : WOOWWWW!! text : COOOLLLL text : AMAZING</p> <p>Fear yang awalnya takut, perlahan-lahan ia mulai menikmati. Dari ketinggian, semua bisa melihat awan dengan berbagai bentuk, hewan hewan berterbangan, dan lainnya. Fear merasa senang dan bangga, cukup baginya dapat mengatasi ketakutannya. Mengalihkan rasa takutnya dengan berani atas keindahannya dan bantuan teman-temannya yang mendukung dan percaya padanya serta menemaninya.</p>
<p>one page</p> <p>Scene 28 Bus mendarat di depannya pagar dunia manis (<i>sweet world</i>)</p> <p>Bus pun mendarat dan berhenti no conversation text : here we are.. sweet world.</p>
<p>one page</p> <p>Scene 29 Semua anak turun dari bus. Joy, Sady, Envy, Anger, dan Fear terpesona dengan apa yang mereka lihat di depan mereka</p> <p>no conversation, just some punctuation mark</p>
<p>one spreadsheet</p> <p>Scene 30 Dunia manis (<i>sweet world</i>), terdapat plang bertuliskan "sweet world" dan pagar berupa biskuit. terlihat sekilas di dalamnya terdapat banyak makanan manis seperti kue, biskuit, permen, pohon lolipop, pohon gulali, dan lainnya.</p>



© 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

<p>Tepat di depan sebuah tempat yang penuh dengan kue dan makanan manis lainnya, yaitu kota sweet. Ada cookies, kue, permen dan makanan manis lainnya dengan berbagai macam warna dan bentuk.</p> <p><i>no conversation, just some punctuation mark</i></p>	<p>conversation curious : that's carrot cake. so good right? disgust : what?!</p> <p><i>disgust : yeah.. i think i kinda like it.</i></p>
<p>one page</p> <p>Scene 31 Seorang anak perempuan (disgust) memandang terpesona dengan mata berbinar dan mulut menganga yang hampir mengeluarkan luir dari mulutnya</p> <p><i>no conversation, just some punctuation mark</i></p>	<p>one page</p> <p>Scene 34 Semua anak memakan kue dan permen yang ada</p> <p>Semuanya pun memakan makanan manis tersebut.</p> <p><i>no conversation text : yummy..</i></p>
<p>one page</p> <p>Scene 32 Kue berupa whole cake dilapisi krim putih dan parutan berwarna oranye. Kue tersebut seperti memancarkan cahaya.</p> <p>Namun ada beberapa kue yang mengalihkan disgust. Kue cantik berupa whole cake yang dilapisi krim putih dan parutan berwarna oranye.</p> <p>conversation disgust : that looks so good..</p>	<p>one page</p> <p>Scene 35 Lonceng bergetar dengan memancarkan cahaya</p> <p>Setelah kenyang, pas sekali lonceng kelas berbunyi.</p> <p><i>no conversation, just some punctuation mark</i></p>
<p>one page</p> <p>Scene 33 Seorang anak perempuan dengan mata tertutup memegang potongan dari kue tadi dan memakannya. Menikmatinya sambil mengunyah dan tersenyum tipis. Terdapat hati yang menandakan ia sangat menyukainya.</p> <p>Disgust memakannya, dan merasakan rasa enak dan manis yang menurutnya dapat menjadi makanan favoritnya.</p> <p>conversation disgust : yummy! why this cake are so good?</p>	<p>one page</p> <p>Scene 36 Cahaya terang terpancar</p> <p>one page</p> <p>Mereka pun akan kembali dari dunia imajinasi ke kelas.</p> <p>Scene 37 Semua anak saling bahu-membahu merapikan kelas dari mainan-mainan yang mereka mainkan tadi.</p>
<p>Seorang anak laki-laki (curious) mengatakan bahwa itu adalah kue yang diolah dari wortel. Seorang anak perempuan (disgust) terkejut dan bingung. tangan kanannya memegang potongan kue, dan tangan kirinya memberikan jempol atau oke kepada curious.</p> <p>Curious memberi tahu bahwa itu adalah carrot cake, yaitu kue yang diolah dari wortel dan sangat enak. Disgust kaget, namun ia juga menyadari ternyata wortel tidaklah buruk dan ia bisa memakannya dan menyukainya.</p>	<p>Lalu, merapikan kelas bersama-sama hingga guru datang. Setelah guru datang, mereka saling menatap satu sama lain dan saling melempar senyum.</p> <p><i>no conversation, just some punctuation mark text : so everyone tidy up the class, together.</i></p> <p>one page</p>

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

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



Irene Rante L
Graphic Design Student

Experiences

2020 - 2021

Graphic Design Intern (Employer Branding)
Stockbit Bibit.id
Maret 2022 - Present

Graphic Design Intern (Product Development)
Kompas.id (Harian Kompas)
September 2021 - December 2021

Graphic Design Intern (Product & Marketing)
Gigacover
July 2021 - December 2021

Small Business Owner and Creative
Pijar Binar's
August 2020 - Present

Graphic Designer (Social Media)
AMATI Indonesia (part of Nara Kreatif)
February - August 2021

Social Media (PR & Multimedia Team)
PPGT Jemaat Depok
December 2018 - December 2023

Illustrator
Plain Feminism
December 2020 - July 2021

Creative Design
HMGP PNJ Kabinet AKTIF
September 2018 - July 2019

2018 - 2019

Design & Muralist
BIGBOSS 2019

Event Team
Indonesia Culture Festival 2019

PR & Documentation
Infocus TGP 2019

The Chief Committee
TGP GD's Photography Exhibition

PR & Documentation
BIGBOSS 2018

Education

Graphic Design
Jakarta State Polytechnic (PNJ)
2018 - 2022

Science
SMA SULUH Jakarta
2015 - 2018

Abilities

Graphic Design
Social Media, Apps/Product, Website, Editorial, Advertising, Branding, Packaging, Book, etc

Illustration
Digital - Manual

Photography
Canon

Painting
Oil Painting, Mural, Acrylic

Social Media
Design & Management

Technical Skills

Adobe Illustrator
Advanced

Figma
Intermediate

Adobe Photoshop
Intermediate

Medibang
Advanced

Adobe InDesign
Intermediate

Procreate
Intermediate

After Effect
Novice

Adobe Muse
Novice

Autodesk 3Ds Max
Novice

Spark AR
Novice

Personal Information

Date of Birth October 31, 2000	Sex Female
Place of Birth Jakarta, Indonesia	Religion Christian
Nation Indonesia	Status Single

irene.rante.3@gmail.com

Irene Rante [linkedin.com/in/irenerla](https://www.linkedin.com/in/irenerla)

087886103923

irenerante / penadjwa (Art Account)

Irene Rante [behance.net/irenerante/](https://www.behance.net/irenerante/)

Issuu

Pinterest

Behance


Behance


Portfolio - Profile


Pinterest

Bahasa Indonesia
Native

English
Limited Working Proficiency