

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR EDUKASI

TENTANG PANDEMI COVID-19 BAGI ANAK-ANAK



Diajukan Oleh:

- 1. MGS. RIZKY VICNA PRAKASA/061180013**
- 2. MUKTI BIMA SATRIA/061180005**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR EDUKASI

TENTANG PANDEMI COVID-19 BAGI ANAK-ANAK



Diajukan Oleh:

1. MGS. RIZKY VICNA PRAKASA/061180013

2. MUKTI BIMA SATRIA/061180005

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. MGS RIZKY VICNA PRAKASA/061180013
2. MUKTI BIMA SATRIA /061180005

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERENCANAAN BUKU CERITA
BERGAMBAR EDUKASI TENTANG
PANDEMI COVID-19 BAGI
ANAK-ANAK

Tanggal : 05 Agustus 2021
Pembimbing

Mengetahui,
Direktur

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.
NIDN: 0208058801

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : 1. MGS RIZKY VICNA PRAKASA/061180013
2. MUKTI BIMA SATRIA /061180005

PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)

JUDUL : PERENCANAAN BUKU CERITA
BERGAMBAR EDUKASI TENTANG
PANDEMI COVID-19 BAGI
ANAK-ANAK

Tanggal : 05 Agustus 2021
Penguji 1

Tanggal : 05 Agustus 2021
Penguji 2

Sonde Martadireja, S.Pd., M.Sn.
NIDN: 0204038903

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
NIDN: 0224048203

**Menyetujui,
Direktur**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO :

*“Jadikan setiap tempat sebagai sekolah,
jadikan setiap orang sebagai guru”*

(Ki Hajar Dewantara)

Kami persembahkan kepada :

- *Orang tua kami tercinta*
- *Dosen pembimbing yang kami hormati*
- *Teman-teman yang kami banggakan*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat waktu.

Laporan Tugas Akhir yang penulis beri judul “Perencanaan Buku Cerita Bergambar Edukasi Tentang Pandemi Covid-19 Bagi Anak-Anak”. Disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan program studi diploma 3 di Politeknik PalComTech.

Selama melakukan penyusunan laporan ini, penulis tidak mungkin bisa menyelesaikannya tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada Direktur Politeknik PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen pembimbing Laporan Tugas Akhir Bapak Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn., kepada Orangtua penulis yang telah menyemangati dan semua teman-teman yang membantu dalam penyusunan laporan ini.

Palembang, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Bagi Umum.....	4
1.4.2 Manfaat Bagi Praktis.....	4
1.4.3 Manfaat Bagi Akademis.....	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Buku	6

2.1.2 Cerita.....	7
2.1.3 Cerita Bergambar	7
2.1.4 Ilustrasi.....	11
2.1.5 Tipografi.....	11
2.1.6 Warna	11
2.1.7 Kesehatan	12
2.1.8 Pesan	12
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	13
2.3 Kerangka Pemikiran.....	14

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian	16
3.1.1 Objek Penelitian	16
3.1.2 Waktu Penelitian	17
3.2 Jenis Data.....	18
3.2.1 Data Primer	18
3.2.2 Data Sekunder	19
3.3 Metode Perancangan.....	19
3.3.1 Pra Produksi	19
3.3.2 Produksi	24
3.3.3 Pasca Produksi	24
3.4 Ruang Lingkup Penelitian	25
3.5 Alat dan Bahan.....	25
3.5.1 Alat.....	25

3.5.2 Bahan	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil	27
4.1.1 Pra Produksi	27
4.1.2 Produksi	30
4.1.3 Pasca Produksi	57
4.2 Pembahasan	57
4.3 Media Pendukung	59
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	xv
HALAMAN LAMPIRAN.....	xviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Membacakan Buku Kepada Anak-Anak.....	16
Gambar 3.2 <i>Font Jua</i>	22
Gambar 3.3 <i>Font Komika Title</i>	23
Gambar 4.1 Boni (Tokoh Utama Cerita).....	31
Gambar 4.2 Lingkungan Rumah Boni	32
Gambar 4.3 Ayah Boni di Kantor	32
Gambar 4.4 Ibu Boni di Pasar	33
Gambar 4.5 Boni dan Teman-temannya di Sekolah	33
Gambar 4.6 Perubahan Karena Virus Corona Covid-19.....	34
Gambar 4.7 Ayah dan Boni yang Melakukan Aktivitas di Rumah.....	34
Gambar 4.8 Gejala Akibat Virus Corona Covid-19.....	35
Gambar 4.9 Memberitahukan Orang tua.....	35
Gambar 4.10 Makan 4 Sehat 5 Sempurna dan Melakukan 3M	36
Gambar 4.11 Keluarga Boni yang Sedang Berolahraga	36
Gambar 4.12 Cover Depan Buku Cerita Bergambar	37
Gambar 4.13 Cover Belakang Buku Cerita Bergambar.....	38
Gambar 4.14 Kata Pengantar	39
Gambar 4.15 Halaman 1	40
Gambar 4.16 Halaman 2	41
Gambar 4.17 Halaman 3	42
Gambar 4.18 Halaman 4	43
Gambar 4.19 Halaman 5	44
Gambar 4.20 Halaman 6	45

Gambar 4.21 Halaman 7	46
Gambar 4.22 Halaman 8	47
Gambar 4.23 Halaman 9	48
Gambar 4.24 Halaman 10	49
Gambar 4.25 Halaman 11	50
Gambar 4.26 Halaman 12	51
Gambar 4.27 Halaman 13	52
Gambar 4.28 Halaman 14	53
Gambar 4.29 Halaman 15	54
Gambar 4.30 Halaman Game.....	55
Gambar 4.31 Halaman Game 2.....	56
Gambar 4.32 Stiker Sebagai Media Pendukung	60
Gambar 4.33 <i>X-Banner</i> mini Sebagai Media Pendukung	60
Gambar 4.34 Mug Sebagai Media Pendukung	61
Gambar 4.35 Kaos Sebagai Media Pendukung.....	61
Gambar 4.36 Spanduk Sebagai Media Pendukung	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	13
Tabel 2.2 Tabel Kerangka Pemikiran.....	15
Tabel 3.1 Tabel Waktu Penelitian.....	17
Tabel 4.1 Tabel Ide Buku Cerita Bergambar	29

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian LTA (Asli)

ABSTRACT

MGS RIZKY VICNA PRAKASA AND MUKTI BIMA SATRIA. *Design Of Educational Picture Stories Book About The Covid-19 Pandemic For Childerns.*

Picture story books are one of the communication media in the form of bound books containing information and knowledge that present an essay, story or fairy tale equipped with pictures to clarify the text and help the process of understanding the objects in a story. Therefore, seeing the problem of the lack of media for delivering education to children through respondents to understand the Covid-19 pandemic, one of the educational media that can be used is picture story books. This study aims to create educational media, namely illustrated story books about the Covid-19 pandemic for children as the target audience so that they can obtain information about how to deal with the Covid-19 pandemic. The sample data for this study were boys and girls aged 4-8 years in the 18ilir Palembang neighborhood. This picture story book can be conveyed through the role of adults such as parents to children. Data collection for this study used primary and secondary data. The primary data collection uses observation and interview research methods, while the secondary data uses library research methods. The final result of this research is to produce a picture story book with a book size of A5 (14.8cm x 21cm), this book has 18 pages consisting of 1 foreword page, 15 story content pages and 2 game pages with the title of the book used is I Can Prevent Covid-19.

Keywords: Picture Story Books, Educational Media, Childrens, the Covid-19 Pandemic

ABSTRAK

MGS RIZKY VICNA PRAKASA DAN MUKTI BIMA SATRIA. Perancangan Buku Cerita Bergambar Edukasi Tentang Pandemi Covid-19 Bagi Anak-Anak.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas teks dan membantu proses pemahaman terhadap objek yang ada di dalam sebuah cerita. Oleh karena itu, melihat permasalahan tentang kurangnya media penyampaian edukasi kepada anak-anak melalui responden untuk memahami tentang pandemi Covid-19 maka salah satu media edukasi yang dapat digunakan adalah buku cerita bergambar. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media edukasi yaitu buku cerita bergambar tentang pandemi Covid-19 bagi anak-anak sebagai target audiensnya sehingga mereka bisa memperoleh informasi mengenai cara menghadapi pandemi Covid-19. Sampel data penelitian ini adalah anak laki-laki dan perempuan dengan usia 4-8 tahun di lingkungan sekitar 18ilir Palembang, buku cerita bergambar ini dapat disampaikan melalui peran orang dewasa seperti orang tua kepada anak-anak. Pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Dalam pengumpulan data primer menggunakan metode penelitian observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder menggunakan metode penelitian studi pustaka. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan buku cerita bergambar dengan ukuran buku A5 (14,8cm x 21cm), buku ini memiliki 18 halaman yang terdiri dari 1 halaman kata pengantar, 15 halaman isi cerita dan 2 halaman permainan dengan judul buku yang digunakan adalah Aku Bisa Mencegah Covid-19.

Kata kunci: Buku Cerita Bergambar, Media Edukasi, Anak-Anak, Pandemi Covid-19.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media komunikasi berupa buku berjilid yang berisi informasi dan pengetahuan yang menyajikan suatu karangan, kisah maupun dongeng yang dilengkapi dengan gambar-gambar untuk memperjelas teks dan untuk membantu proses pemahaman terhadap objek yang ada di dalam sebuah cerita. Hasanuddin (2015: 9) menyatakan bahwa “cerita merupakan sesuatu yang direka melalui imajinasi dan dapat terlepas dari realita”.

Kanaya Eka Santi sebagai Direktur Rehabilitasi Sosial Anak dalam wawancara oleh Faqir (Merdeka.com) pada 23 maret 2021 mengatakan "Angka kematian anak karena Covid-19 juga tertinggi di ASEAN dan Asia Pasifik. Bahkan lebih tinggi dari yang terjadi di Amerika Serikat dan India,". Kanaya menjelaskan temuan dari survei yang dilakukan *Save Children* pada April 2020 dengan 11.989 responden orangtua dan 4.698 guru di 32 provinsi Indonesia. Hasil survei menunjukkan 44 persen responden tidak mengetahui apa yang harus dilakukan bila anak-anaknya terpapar virus corona.

Para peneliti menganalisis data pelacakan kontak pada 184 orang yang berhubungan dengan tiga fasilitas penitipan anak di *Salt Lake County* dari bulan April hingga Juli tahun lalu. Hasilnya, Pusat Pengendalian dan Pencegahan Penyakit Amerika Serikat (CDC) mendapati 12 orang anak

termasuk satu anak berusia delapan bulan tertular virus corona Covid-19 di fasilitas penitipan anak. "Covid-19 tidak terlalu parah pada anak-anak dibandingkan pada orang dewasa, tetapi anak-anak masih dapat berperan dalam penularan," tulis Cuc Tran dari CDC dan rekannya di Departemen Kesehatan *Salt Lake County*. Oleh karena itu, melihat permasalahan tentang kurangnya media penyampaian edukasi kepada anak-anak melalui responden untuk memahami tentang pandemi Covid-19 maka salah satu media edukasi yang dapat digunakan adalah buku cerita bergambar.

Buku cerita bergambar akan lebih diminati dan mudah dipahami oleh anak-anak karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita. Buku cerita bergambar memiliki dampak yang baik untuk anak-anak. Hsiao (2015: 14-23) dalam penelitiannya menemukan bahwa pengetahuan tentang lingkungan dapat ditingkatkan dalam diri anak-anak lewat buku cerita bergambar, terutama karena berdampak pada kehidupan sehari-hari mereka.

Seperti kegiatan yang dilakukan oleh Ni Made Sulastri, Jessica Festy Maharani dan Sarilah dari Universitas Pendidikan Mandalika yaitu mendongeng bersama anak untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang covid-19 dengan cara yang menyenangkan agar mudah dipahami oleh anak. Sulastri (2020: 36) mengatakan setelah kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan selama satu hari, kami selaku pelaksana

melakukan wawancara terbuka kepada beberapa peserta pengabdian dan orang tua siswa, untuk mengetahui pendapat dan masukan, dari hasil wawancara bahwa 90% mereka sangat antusias mengikuti kegiatan.

Maka berdasarkan latar belakang di atas, penulis dalam penyusunan laporan ini mengambil judul Perancangan Buku Cerita Bergambar Edukasi Tentang Pandemi Covid-19 Bagi Anak-Anak sebagai sarana untuk memberikan informasi tentang pandemi Covid-19 sehingga diharapkan dapat meminimalkan penyebaran Covid-19 yang sedang terjadi pada saat ini.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membuat buku cerita bergambar edukasi untuk anak-anak tentang pandemi Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari masalah yang telah disampaikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah memberikan edukasi tentang pandemi Covid-19 kepada anak-anak melalui buku cerita bergambar sehingga mendapatkan pemahaman tentang hal-hal penting yang harus dilakukan saat pandemi Covid-19.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Umum

Adapun manfaat umum dari penelitian ini bagi umum yaitu menjadikan buku cerita bergambar ini sebagai media edukasi dalam memberikan informasi mengenai pandemi Covid-19.

1.4.2 Manfaat Bagi Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu mendapatkan pengalaman pembuatan buku cerita bergambar edukasi dan memberikan tambahan ilmu pengetahuan yang lebih luas tentang pemanfaatan media visual sebagai bentuk penyampaian edukasi.

1.4.3 Manfaat Bagi Akademis

Adapun manfaat akademis dari penelitian ini yaitu dapat digunakan sebagai sumber referensi keilmuan bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis, menjadi tolak ukur kemampuan mahasiswa dalam menyerap ilmu yang telah dipelajari di Politeknik PalComTech dan dapat menambah referensi perpustakaan Politeknik PalComTech.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka penelitian serta hipotesis dalam menyusun proyek penelitian yaitu buku cerita bergambar.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan objek dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan serta tahapan pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai perancangan buku cerita bergambar bagi anak-anak tentang pandemi Covid-19.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi beberapa kesimpulan dan saran tentang penelitian yang dilakukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Buku

Menurut Sitepu (2012: 8) buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain. Buku adalah jendela dunia, lewat buku kita bisa mengetahui banyak hal-hal baru. Buku bisa membawa kita menjelajah ke dunia lain. Lewat buku juga, wawasan dan pengetahuan kita terbuka akan hal-hal baru.

Hingga saat ini, penerbitan buku masih bertahan di tengah era penyebaran informasi digital. Tiap negara industri mempunyai banyak penerbit untuk konsumsi lokal maupun ekspor, dan beribu-ribu judul buku diterbitkan setiap tahunnya.

Berdasarkan teori yang dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa buku merupakan salah satu media penyebaran informasi yang sangat efektif dan aktual. Buku juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap pembaca yang menjadi sasarannya. Dengan visual yang menarik, buku mampu memberikan informasi yang bermanfaat untuk banyak orang.

2.1.2 Cerita

Menurut Forster dalam Nurgiyantoro (2015: 143) mengartikan cerita sebagai sebuah narasi berbagai kejadian yang sengaja disusun berdasarkan waktu. Cerita sebagai peristiwa-peristiwa yang terjadi berdasarkan urutan waktu yang disajikan dalam sebuah karya fiksi. Cerita merupakan salah satu bentuk karya sastra. Salah satu contoh adalah cerita untuk anak yang biasanya mencerminkan masalah-masalah masa kini. Karena kehidupannya terfokus pada masa kini, masih sukar bagi anak untuk membayangkan masa lalu dan masa depan.

Berdasarkan teori di atas cerita adalah suatu bentuk komunikasi dalam menyampaikan informasi melalui sebuah media. Pesan atau amanat yang disampaikan melalui cerita dapat menjadi contoh pada seseorang bagaimana menyikapi suatu permasalahan dengan baik.

2.1.3 Cerita Bergambar

Dalam lingkup nusantara, terdapat sebutan tersendiri untuk komik seperti diungkapkan oleh pengamat budaya Arswendo Atmowiloto yaitu cerita bergambar atau disingkat menjadi Cergam yang dicetuskan oleh seorang komikus Medan bernama Zam Nuldyn sekitar tahun 1970. Widodo (2013: 4) cerita bergambar adalah perpaduan gambar dan teks yang berbaur menjadi satu kesatuan yang mengandung keindahan dan cerita yang bermakna,

menggabungkan tekstualitas dan visualitas yang berbentuk sastra garis tekstual yang visualisasi ilusi.

Berdasarkan teori di atas cerita bergambar adalah sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang disusun oleh sebuah cerita dan dilengkapi gambar-gambar. Melalui cerita bergambar diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang hendak disampaikan.

Menurut Gunawan (2016: 3) buku cerita bergambar dikelompokkan berdasarkan usia, jumlah kata dan kesulitan buku, yaitu :

1. *Baby Books*

Buku ini merupakan buku yang diberikan untuk bayi, buku ini berisikan sajak (*rtyme*) atau nyanyian pengantar tidur (*lullabies*), permainan jari atau hanya berupa gambar tanpa kata-kata untuk melatih imajinasi orang tua dan anak. Buku ini memiliki ketebalan hanya sekitar 6 lembar yang berbentuk *card board* dengan sepatah kata di setiap gambarnya.

2. *Toodler Books*

Buku ini merupakan jenis buku cerita anak bergambar untuk usia 1-3 tahun. Cerita yang disajikan sangat sederhana biasanya berupa cerita mengenai kehidupan sehari-hari, angka, huruf, warna, bentuk dan lain sebagainya. Buku ini biasanya

berisikan kurang lebih 12 halaman dengan jumlah kata kurang dari 300 kata. Buku ini pada umumnya berbentuk *board book* atau *novelty book* yang merupakan buku khusus dengan tambahan beberapa elemen pendukung seperti buku interaktif atau hiburan. Contohnya seperti *pop-up*, *flip the flaps*, *hole in oage*, *pull tabs* hingga buku yang dapat mengeluarkan efek suara jika dibuka.

3. *Picture Books*

Buku ini dibuat untuk anak berusia 4-8 tahun yang merupakan cerita sederhana, di mana karakter utamanya menjadi karakter yang paling dominan pada buku ini, buku ini biasanya digunakan sebagai sarana anak belajar membaca. Gambar dan tulisan yang memudahkan anak dalam membaca memiliki peran yang sama besarnya dalam menyampaikan sebuah cerita. Pada umumnya buku berisikan 1.000- 1500 kata dan maksimal 32 halaman.

4. *Early Picture Books/ Easy Reader*

Buku ini merupakan sebuah istilah yang diberikan kepada anak-anak yang berada di akhir usia 6-8 tahun di mana pada masa ini anak-anak sudah dapat membaca buku sendiri, naskah cerita mencapai 2.000 kata.

5. *Transition Books*

Buku ini merupakan sebuah buku yang dikenal dengan sebutan *chapter book* awal yang diberikan untuk anak usia 6-9 tahun. Buku ini digunakan sebagai jembatan antara *easy reader* dan *chapter books*.

6. *Chapter Books*

Buku ini merupakan sebuah buku yang diberikan untuk anak 7-10 tahun. Cerita yang terdapat dalam buku ini lebih padat dibandingkan dengan *transition book*, kalimat yang digunakan pun semakin kompleks yang dibagi dalam sub-bab tertentu, cerita yang dibuat lebih menarik dan menggantung dengan tujuan memancing ketertarikan membaca bab selanjutnya.

7. *Middle Grade*

Buku ini merupakan sebuah buku yang diberikan untuk anak usia 8-12 tahun dengan naskah buku yang lebih panjang, plot cerita yang disajikan pun lebih kompleks dengan banyak karakter penting yang saling berkaitan.

8. *Young Adult*

Buku ini merupakan jenis cerita yang diberikan untuk anak usia 12 tahun ke atas, memiliki cerita yang lebih kompleks dan tidak hanya memiliki satu karakter utama.

2.1.4 Ilustrasi

Secara etimologis, istilah ilustrasi yang diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate*. Salam (2017: 2) ilustrasi dalam bahasa Belanda *illustratie* diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas.

Berdasarkan teori di atas ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik drawing, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah untuk dipahami.

2.1.5 Tipografi

Menurut Tinarbuko (2015: 148) tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersil.

Berdasarkan teori di atas tipografi adalah penulis mengambil suatu pemahaman yaitu tipografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari, memilih dan menata huruf untuk menyampaikan pesan. Tujuan lain dari tipografi adalah untuk menciptakan kesan kenyamanan, sehingga apa yang dimaksud dari tulisan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

2.1.6 Warna

Menurut Suriyanto (2019: 14) warna adalah cahaya, cuma sebaris tipis gelombang elektromagnet yang bisa dilihat mata manusia dari sekian luas spektrum elektromagnet di alam. Sedangkan menurut Kusrianto dalam Aisyah (2017: 29) menjelaskan bahwa warna adalah unsur yang tajam untuk menyentuh kepekaan pengelihatan, sehingga bisa menstimulasi perasaan, minat dan perhatian seseorang.

Berdasarkan teori di atas warna adalah unsur sensitif yang mampu menyentuh indra penglihatan sehingga merangsang munculnya berbagai perasaan seperti haru, sedih, semangat, senang, dan lain-lain.

2.1.7 Kesehatan

Menurut Brook (2017: 585) bahwa kesehatan adalah sebuah sumber daya yang dimiliki semua manusia dan bukan merupakan suatu tujuan hidup yang perlu dicapai. Kesehatan tidak terfokus kepada fisik yang bugar tetapi meliputi jiwa yang sehat di mana individu dapat bersikap toleran dan dapat menerima perbedaan.

Berdasarkan pemahaman di atas penulis mendapatkan kesimpulan bahwa kesehatan adalah hal penting yang dimiliki semua manusia untuk dapat melakukan aktivitas dengan baik sehingga kita harus menjaga kesehatan diri sendiri dan orang lain guna kesejahteraan bersama.

2.1.8 Pesan

Setiap cerita atau kisah akan mengandung pesan untuk disampaikan kepada khalayak pembaca. Pesan adalah bagian dari unsur instrinsik di antara unsur-unsur lainnya dalam sebuah karya sastra, unsur-unsur tersebut yaitu: tema, alur/plot, penokohan, gaya bahasa. Sudut pandang pesan merupakan hikmah yang dapat diambil dari sebuah cerita untuk dijadikan sebagai cermin maupun pandangan hidup.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Gianluca Lancana Indonesia, Hardman Budiardjo, Sigit Prayitno Yosep	2017	Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Sikap Anak Terhadap Tindak Kekerasan Orang Tua Sebagai Media Edukasi Anak	Perancangan buku cerita bergambar tentang sikap anak terhadap kekerasan orang tua kepada anak ini ditujukan sebagai media edukasi tak langsung untuk anak agar anak dapat bersikap positif saat menemui kejadian tersebut di dunia nyata. Hal ini dikarenakan seringnya anak yang mengalami pengalaman buruk,
2	Willy Sanjaya Agassi, Hen Dian Yudani, Cok Gde Raka Swendra	2016	Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Anak-Anak Untuk Pelestarian Penyu di Bali	Melalui perancangan buku cerita ini, diharapkan anak-anak akan mampu mempelajari lebih banyak mengenai salah satu hewan yang saat ini keberadaanya terancam, yaitu hewan penyu. Buku cerita bergambar ini juga diharapkan mampu membuat anak-anak mengerti mengenai peran penyu di

				lautan dan melestarikannya.
3	Mariam Ulfa	2019	Perancangan <i>Coloring Book</i> Untuk Siswa Tk Sekolah Alam Palembang (SaPa) Dengan Tema <i>Kids For Nature</i>	Membuat perancangan buku mewarnai, sebagai media visual yang berfokus pada pembuatan desain ilustrasi yang dijadikan sebagai media edukasi yang menarik. Adapun konsep yang di terapkan ialah Konsep Perancangan (Pra-Produksi), Teknis Pengerjaan (Produksi) dan Penyelesaian Perancangan (Pasca Produksi).

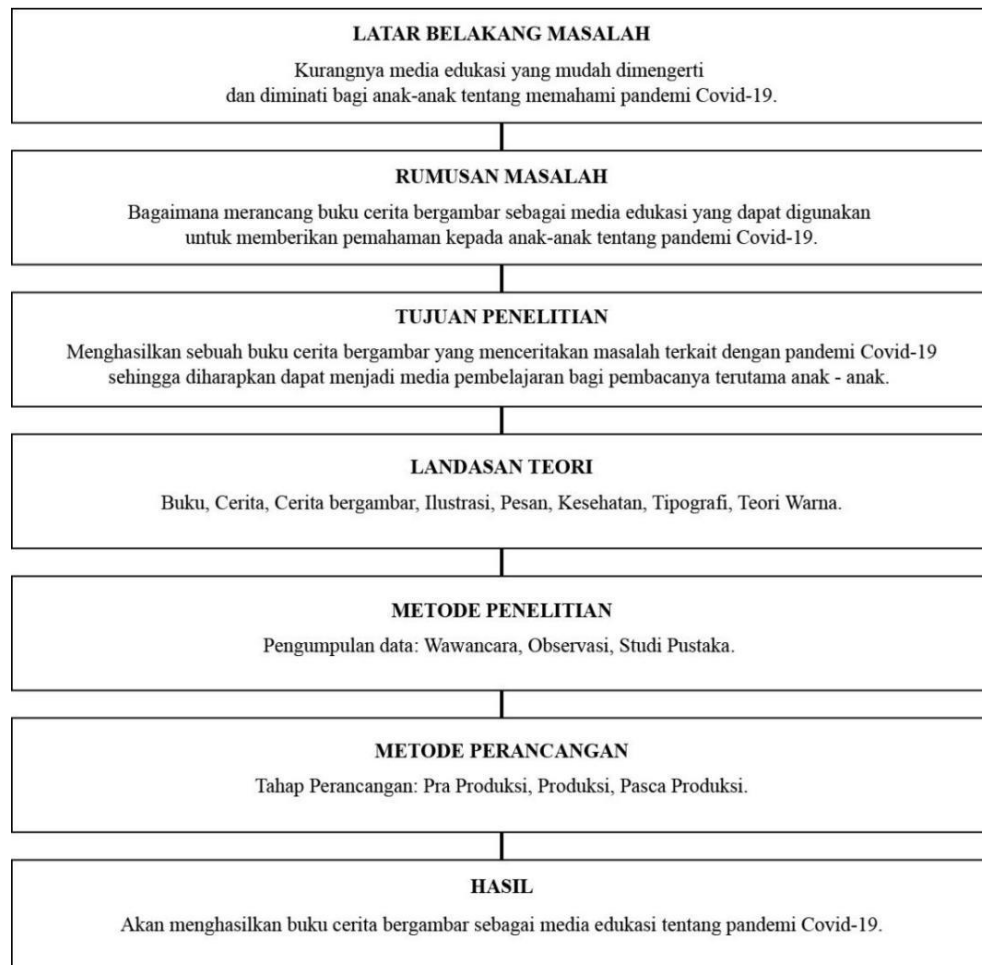
Menurut Indonesia (2017: 8) media buku cerita bergambar yang ditujukan untuk anak usia 6-9 tahun ini cukup relevan karena sifat buku cerita yang terbuka dan luas namun tetap fungsional dan membatasi. Sedangkan menurut Agassi (2016: 10) merancang buku cerita anak-anak memerlukan perhatian khusus, di mana pada masa anak-anak merupakan masa di mana kita mempelajari lingkungan kita, sehingga perancangan cerita harus dilakukan dengan hati-hati, sehingga pembaca dapat mengerti maksud cerita yang disajikan, dan visual yang digunakan pun juga harus mampu menarik perhatian anak-anak dan tidak membosankan. Adapun metode perancangan yang diterapkan menurut Ulfa (2019: 15) ialah Konsep Perancangan (Pra-Produksi), Teknis Pengerjaan (Produksi) dan Penyelesaian Perancangan (Pasca Produksi).

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah konsep pada penelitian yang saling berhubungan, di mana penggambaran variabel satu dengan lainnya bisa

terkoneksi secara detail dan sistematis. Penulis menyusun kerangka penelitian untuk membantu proses penelitian sehingga lebih mudah dipahami.

Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Waktu Penelitian

3.1.1 Objek Penelitian

Penulis akan melaksanakan penelitian di daerah 18ilir untuk mendapatkan data dari anak-anak yang ada di sana sebagai target audiens, berlokasi di jalan kapten cek syeh, lorong kepala kampung, ilir timur I, Palembang, 30121. Target audiens dari penelitian mengenai buku cerita bergambar ini yaitu anak laki-laki dan perempuan dengan usia antara 4-8 tahun karena pada usia tersebut menurut Pamadhi (2012: 155) kehidupan anak dari usia 3 tahun sampai dengan 8 tahun merupakan usia perkembangan yang efektif, karena pertumbuhan kecerdasan mencapai 80%. Usia ini oleh sebagian psikolog dikatakan sebagai *the golden age*, usia keseimbangan penuh antara pikiran dan perasaan. Buku cerita bergambar ini juga memiliki target audiens kedua yaitu orang tua atau guru untuk dapat menyampaikan pesan dari buku cerita bergambar kepada anak-anak nantinya.



Gambar 3.1 Membacakan Buku Kepada Anak-Anak

Sumber: <https://humas.majenekab.go.id/>, 2021

3.1.2 Waktu Penelitian

Penulis akan melaksanakan penelitian dengan waktu penelitian selama 5 bulan, dilaksanakan dari bulan Maret hingga bulan Juli 2021 dengan rincian jadwal penelitian dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Nama kegiatan	Tahun 2021																																
		Bulan																																
		Maret					April					Mei					Juni					Juli					Agustus							
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	Observasi				■	■	■	■	■																									
2	Wawancara																																	
3	Studi Pustaka			■	■	■	■	■																										
4	Pengerjaan Proposal TA							■	■	■	■	■	■	■																				
5	Ujian Proposal TA																																	
6	Pra Produksi																																	
7	Produksi																																	
8	Pasca Produksi																																	
9	Pengerjaan LTA																																	
10	Ujian LTA																																	
11	Pameran																																	

3.2 Jenis Data

Proses pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan membagi jenis data menjadi 2 yaitu data primer dan data sekunder untuk mendukung penyusunan data dalam penelitian ini.

3.2.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2012: 139) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penelitian ini pengumpulan data primer menggunakan metode observasi dan wawancara.

1. Wawancara

Menurut Hikmawati (2019: 83) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

2. Observasi

Menurut Widoyoko (2014: 46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Kalau wawancara selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi objek-objek alam yang lain.

3.2.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2012: 141) data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan cara membaca, mempelajari, dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen. Dalam penelitian ini pengumpulan data sekunder menggunakan metode studi pustaka.

1. Studi Pustaka

Menurut Nazir (2013: 93) studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

3.3 Metode Perancangan

3.3.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakan proses produksi. Tahapan ini merupakan tahapan di mana semua langkah-langkah perencanaan untuk produksi dilakukan. Pada pra produksi ini, penulis menyusun beberapa konsep atau ide yang akan dilaksanakan di tahap produksi sebagai berikut:

1. Konsep Cerita

Konsep cerita dari buku cerita bergambar yang dirancang oleh penulis terdiri dari 3 bagian. Bagian pertama dalam cerita akan menjelaskan awal mula munculnya virus corona sampai

menjadi pandemi di seluruh dunia, kemudian bagian kedua akan menceritakan bagaimana keadaan lingkungan ketika terjadinya pandemi Covid-19, dampak yang terjadi karena pandemi Covid-19 terhadap manusia hingga perubahan cara hidup sosial ketika pandemi Covid-19. Dan bagian terakhir dari cerita akan memberikan edukasi dan permainan tentang apa yang harus kita lakukan terutama anak-anak sehingga lebih memahami tentang pandemi Covid-19.

2. Konsep Ilustrasi

Ilustrasi pada buku cerita bergambar ini menggunakan teknik vektor sebagai teknik penggambarannya. Sementara gaya ilustrasi yang digunakan adalah gaya ilustrasi kartun. Tujuan dari penggunaan ilustrasi seperti di atas adalah menarik perhatian anak-anak untuk melihat dan membacanya dikarenakan gaya ilustrasi kartun dikemas dalam bentuk hiburan sehingga dapat menyampaikan pesan yang segar dan jelas. Penulis akan menerapkan pedoman yang dikembangkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbud, dari usia dini hingga usia SD dalam Trimansyah (2020: 24) proporsi gambar terhadap halaman adalah 90%.

3. Konsep Warna

Jenis warna yang disarankan dalam pedoman membuat buku cerita bergambar kemendikbud dalam Trimansyah (2020: 24)

adalah warna lembut. Jenis warna yang diaplikasikan adalah warna lembut (pastel) dan juga warna terang. Warna terang yang kuat diaplikasikan pada objek dan subjek ilustrasi sehingga kesan yang ditampilkan terhadap ilustrasi semakin dominan (kontras). Penggunaan warna terang berfungsi untuk menambah kepekaan terhadap penglihatan anak-anak karena pada anak usia dini salah satu aspek kognitif yaitu kemampuan mengenal warna masih dalam tahap berkembang sehingga anak dapat melihat dengan jelas warna-warna yang terang dan cerah tetapi belum bisa membedakan warna yang terlihat lebih pucat. Sementara warna pastel yang lembut diaplikasikan terhadap latar belakang ilustrasi sebagai penetralisir warna agar tidak menabrak fokus ilustrasi. Di beberapa adegan, penggunaan warna pastel untuk *background* juga difungsikan sebagai penggambaran suasana emosi karakter sesuai dengan cerita yang disampaikan.

4. Konsep Tipografi

Pedoman kemendikbud, Trimansyah (2020: 24) jenis huruf yang dianjurkan dalam buku cerita bergambar ini adalah *non nirkait* dengan jenis *sans serif*. Huruf *sans serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki ekor dan bersifat solid. Tujuan penggunaan jenis font ini adalah karena sifatnya yang fungsional. Kesan yang diberikan juga sederhana, lebih santai

dan tidak terlalu formal sehingga cocok dibaca oleh orang tua untuk anak-anak atau dibaca oleh anak-anak itu sendiri. Dalam buku cerita bergambar ini, *font* yang digunakan terbagi menjadi 2 macam yaitu sebagai berikut:

1. *Font Jua*

Font yang digunakan untuk isi teks cerita adalah *font Jua*. *Font* ini memiliki karakter yang cukup tebal sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi namun tidak terkesan kaku karena ujung-ujung hurufnya yang bulat. Kesan yang dimunculkan juga lebih ramah dipandang untuk orang tua dan anak sehingga cocok untuk digunakan dalam isi teks cerita. (Dapat dilihat pada gambar 2.2)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	? <	>	
%	&	*	()	\$							

Gambar 3.2 *Font Jua*

Sumber: <https://www.1001freefonts.com/jua.font>, 2021

2. *Font Komika Title*

Font yang digunakan untuk judul buku adalah *font Komika Title*. Penulis memilih font ini dikarenakan memiliki karakter yang tebal sehingga mudah terlihat namun tidak berkesan kaku karena ujung-ujung hurufnya yang membulat. Kesan yang ditimbulkan juga lebih ramah

dipandang, rapi dan sederhana sehingga cocok untuk dijadikan font judul. (Dapat dilihat pada gambar 2.3)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	?	<	>
%	&	*	()	\$							

Gambar 3.3 *Font Komika Title*

Sumber: <https://www.1001freefonts.com/komika-title.font>

5. Konsep *Layout*

Rustan (2014: 1) mengatakan membuat tata letak atau *layout* yaitu menata rancangan menjadi sebuah kesatuan yang akan membantu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens atau pembaca. *Layout* dapat membantu atau menghalangi penerimaan informasi yang disajikan dalam karya. *Layout* yang kreatif dapat memberikan nilai lebih bagi para pembaca, sedangkan tata letak yang sederhana dapat memungkinkan konten untuk lebih mudah dicerna. *Layout* memiliki beberapa prinsip dasar, antara lain:

1. Urutan (*Sequence*)
2. Penekanan (*Emphasis*)
3. Keseimbangan (*Balance*)
4. Kesatuan (*Unity*)

Konsep *layout* (tata letak) yang akan digunakan oleh penulis dalam membuat buku cerita bergambar ini sendiri terdiri dari:

a. *Layout* sampul depan dan belakang

Layout yang akan digunakan pada sampul depan akan memuat nama penulis, judul buku, sub-judul buku, ilustrasi dengan menambahkan elemen seperti *shape*, *line* dan *color*. Sedangkan, *layout* sampul belakang akan memuat judul buku dan sinopsis buku dengan menambahkan elemen seperti *shape*, *line* dan *color*.

b. *Layout* isi buku

Layout yang akan digunakan pada isi buku dibagi menjadi dua sisi yaitu bagian kiri dan bagian kanan. Setiap sisi dari *layout* akan memuat ilustrasi, teks kalimat, objek benda dan latar belakang dengan menambahkan elemen pendukung seperti *shape*, *line* dan *color*.

3.3.2 Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses membuat buku cerita bergambar dari konsep dan ide yang telah disusun pada tahap pra produksi menjadi hasil *soft file* digital yang nanti akan dicetak pada tahap pasca-produksi.

3.3.3 Pasca Produksi

Buku cerita bergambar yang telah dirancang pada tahap produksi, kemudian penulis mencetak hasil rancangan yang

berupa *soft file* digital menjadi buku dengan ukuran 14,8cm x 21cm.

3.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup di daerah 18 ilir dan sekitarnya dengan target audiens dari penelitian ini adalah aktivitas anak-anak di saat pandemi Covid-19 terjadi untuk menjadi sumber data dalam membuat buku cerita bergambar edukasi. Proses pembuatan buku cerita bergambar ini melalui sketsa kasar yang dibuat pada kertas HVS atau *sketchbook* kemudian dipindahkan menjadi bentuk digital menggunakan adobe illustrator 2020. Buku cerita bergambar ini nantinya akan dibagikan kepada anak-anak atau orang tua pada sekitar tempat penelitian.

3.5 Alat dan Bahan

3.5.1 Alat

Ada beberapa alat yang akan digunakan ketika merancang sebuah buku cerita bergambar dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut:

1. *Drawing Pen*
2. Laptop
3. Pensil
4. Penghapus
5. *Pen Tablet*
6. Rautan

Selain alat di atas, perancangan buku cerita bergambar yang dilakukan oleh penulis juga dibantu dengan *software* (perangkat lunak) untuk tahap *finishing* sketsa manual menjadi digital yaitu aplikasi Adobe Illustrator 2020

3.5.2 Bahan

Ada beberapa bahan yang akan digunakan ketika merancang sebuah buku cerita bergambar dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut:

1. *Sketchbook* A4
2. Kertas HVS
3. Kertas konstruk 260gr

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil akhir dari berbagai aspek dan konsep desain seperti ilustrasi, cerita, warna, tipografi dan layout menghasilkan sebuah produk desain untuk menjawab permasalahan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu buku cerita bergambar edukasi yang bertujuan sebagai bentuk penyampaian informasi mengenai pandemi Covid-19 bagi target audiens yaitu anak-anak. Proses perancangan buku cerita bergambar ini terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi sebagai berikut:

4.1.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakan proses produksi. Tahapan ini merupakan tahapan dimana semua langkah-langkah perencanaan untuk produksi dilakukan. Pada pra produksi ini, penulis menyusun beberapa konsep atau ide yang akan dilaksanakan di tahap produksi. Buku cerita bergambar ini memiliki ukuran 14,8cm x 21cm dengan judul yang akan digunakan adalah Aku Bisa Mencegah Covid-19!, tujuan dari judul tersebut adalah ajakan untuk anak-anak ikut serta dalam mencegah penyebaran pandemi Covid-19. Penyusunan buku cerita bergambar yang akan dilakukan yaitu mulai dari menyusun konsep cerita yang terdiri dari tiga bagian, bagian pertama menjelaskan awal mula munculnya pandemi Covid-19, kemudian bagian kedua akan

menjelaskan keadaan lingkungan saat terjadi pandemi Covid-19, dan bagian cerita terakhir akan memberikan edukasi tentang penyebaran pandemi Covid-19.

Selanjutnya penulis menyusun ilustrasi karakter, objek-objek benda dan latar belakang yang digunakan dalam buku cerita bergambar, karakter untuk buku cerita bergambar ini adalah anak-anak yang sadar akan pentingnya menjaga kesehatan diri sendiri dan orang lain disaat pandemi Covid-19 terjadi. Kemudian penulis menyusun warna yang akan digunakan dalam ilustrasi, warna yang dipilih ada dua yakni warna terang dan warna pastel. Warna terang yang kuat memiliki kesan semangat dan ceria akan diaplikasikan pada objek dan subjek ilustrasi sehingga kesan yang ditampilkan terhadap ilustrasi semakin dominan. Sementara warna pastel yang lembut akan diaplikasikan terhadap latar belakang sebagai penetralisir warna agar tidak menabrak fokus ilustrasi.

Konsep terakhir yang akan disusun oleh penulis adalah font, terdiri atas dua font yakni *font Jua* dan *Font Komika Title*. *Font Komika Title* akan digunakan untuk bagian judul depan dengan ukuran font 45 dan 90, judul belakang dengan ukuran font yang sama dengan ukuran judul depan 45 dan 90, dan judul tulang buku dengan ukuran font 20. Kemudian *Font Jua* akan digunakan untuk bagian nama penulis di judul depan, judul belakang dan tulang buku dengan ukuran font 12, sinopsis buku dengan ukuran font 10

dan teks dialog dengan ukuran font 10. Setelah semua konsep dan ide disusun, penulis akan menyusun alat dan bahan apa saja yang akan digunakan untuk tahap produksi dan pasca produksi.

Tabel 4.1 Ide Buku Cerita Bergambar

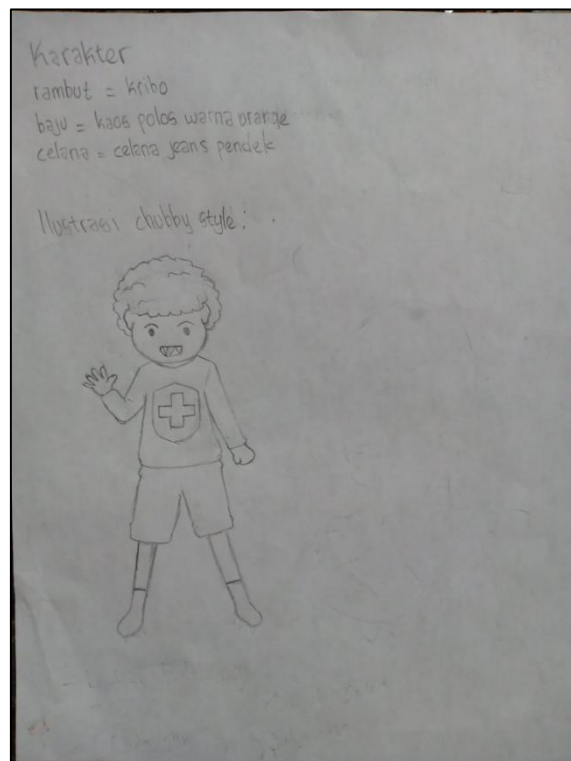
No	Ide Cerita
1.	Memperlihatkan lingkungan kota yang masih ramai dengan aktivitas penduduk di lingkungan sekitar rumah Boni (tokoh utama).
2.	Memperlihatkan aktivitas Ayah Boni yang bekerja di kantor dengan teman-temannya.
3.	Memperlihatkan aktivitas Ibu Boni yang sedang belanja di pasar.
4.	Memperlihatkan aktivitas Boni yang belajar dan bermain bersama teman-temannya di sekolah.
5.	Menjelaskan semua aktivitas yang berubah dikarenakan pandemi Covid-19.
6.	Memperlihatkan lingkungan sekitar yang sepi setelah terjadinya pandemi Covid-19.
7.	Memperlihatkan aktivitas ayah yang bekerja online di rumah karena pandemi Covid-19.
8.	Memperlihatkan aktivitas ibu yang belanja di pasar dengan menggunakan masker dan menjaga jarak.
9.	Memperlihatkan aktivitas Boni dan teman-temannya yang belajar dirumah masing-masing melalui smartphone atau laptop.

10.	Memperlihatkan banyak orang sakit karena terpapar virus corona baru yaitu Covid-19.
11.	Memperlihatkan gejala orang yang terkena virus Covid-19.
12.	Memberitahukan kepada orang dewasa seperti orangtua jika mengalami gejala virus Covid-19 dan segera ke rumah sakit untuk diperiksa.
13.	Makan 4 sehat 5 sempurna untuk memenuhi gizi tubuh sehingga dapat mencegah atau meminimalkan penyakit.
14.	Olahraga yang cukup sehingga daya tahan tubuh kuat dari penyakit atau virus.
15.	Menerapkan 3M dalam kehidupan sehari-hari.

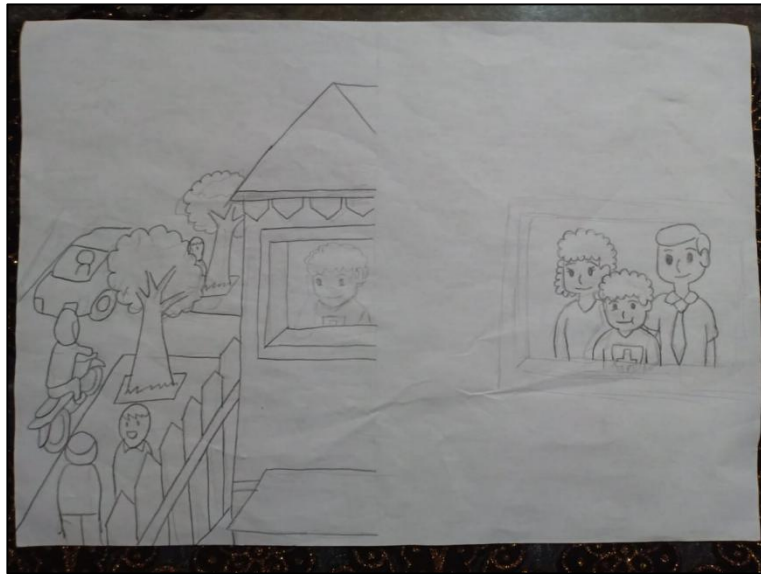
4.1.2 Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan proses membuat buku cerita bergambar dari konsep dan ide yang telah disusun pada tahap pra produksi menjadi hasil *soft file* digital yang nanti akan dicetak pada tahan pasca-produksi. Perancangan buku cerita bergambar dimulai dari membuat sketsa awal yang meliputi karakter, objek-objek benda, dan latar belakang tempat dengan menggunakan alat seperti pensil, penghapus, penggaris, rautan untuk menggambar sketsa dan bahan seperti kertas hvs sebagai media sketsa kasar dan *sketchbook* sebagai media sketsa akhir. Tahap berikutnya penulis akan mulai memindahkan seluruh desain sketsa yang telah dibuat menjadi bentuk digital menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator

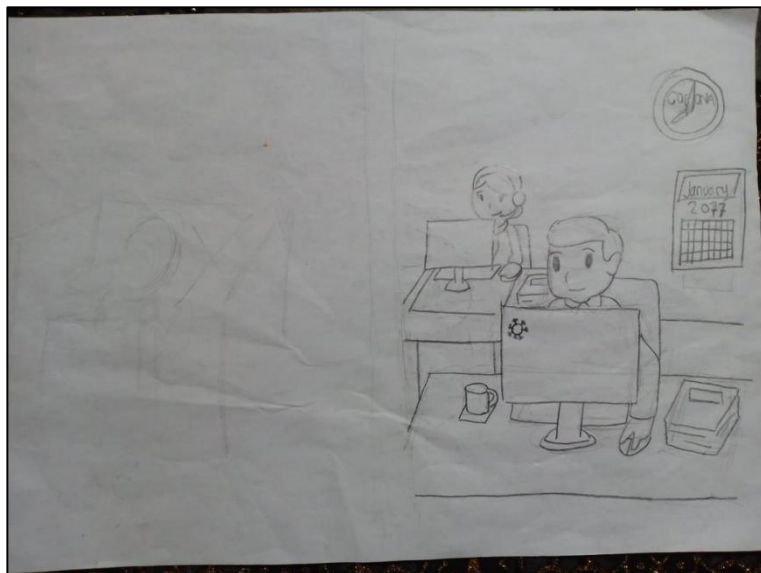
2020 dan Adobe Photoshop CC 2019, pada tahap ini juga penulis akan memasukkan rancangan desain untuk warna dan huruf yang akan digunakan pada sampul dan isi buku cerita bergambar. Beberapa gambar sketsa dari ide cerita yang telah dibuat sebagai berikut:



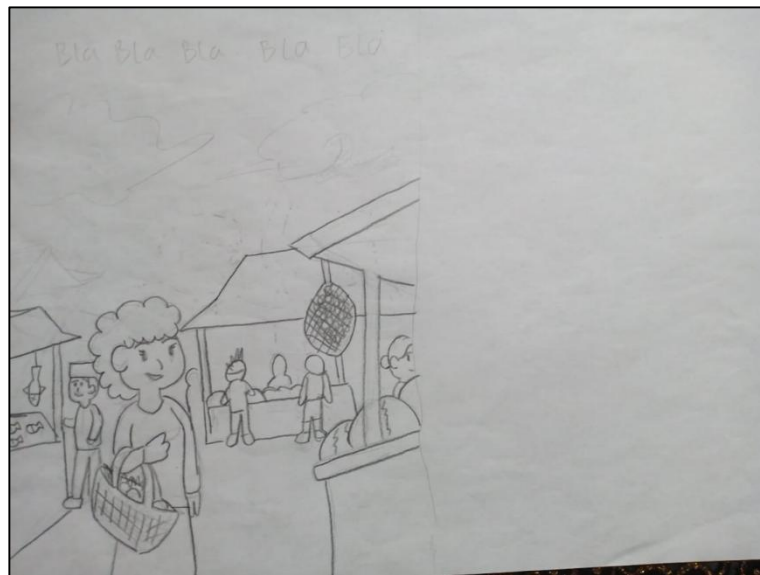
Gambar 4.1 Boni (Tokoh Utama Cerita)



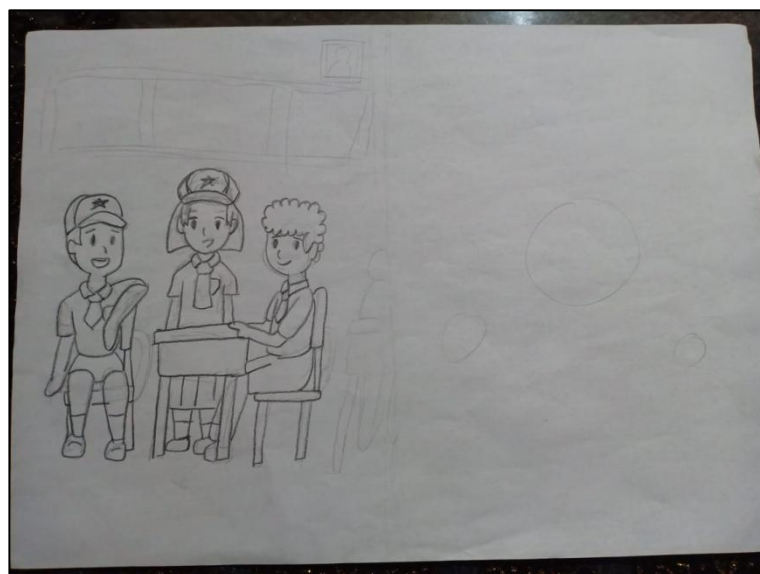
Gambar 4.2 Lingkungan Rumah Boni



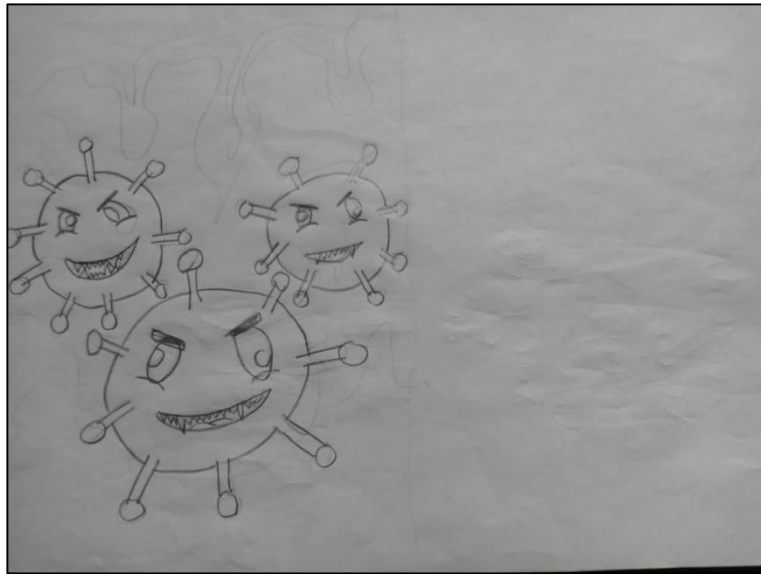
Gambar 4.3 Ayah Boni di Kantor



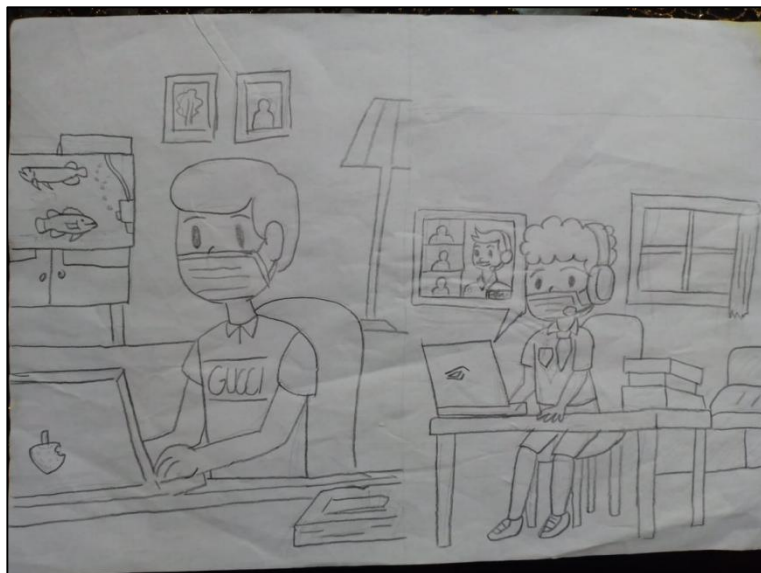
Gambar 4.4 Ibu Boni di Pasar



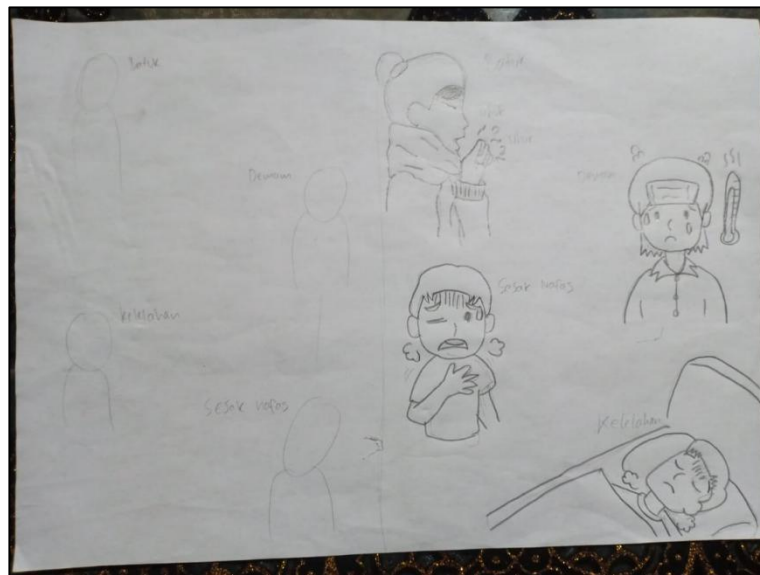
Gambar 4.5 Boni dan Teman-temannya di Sekolah



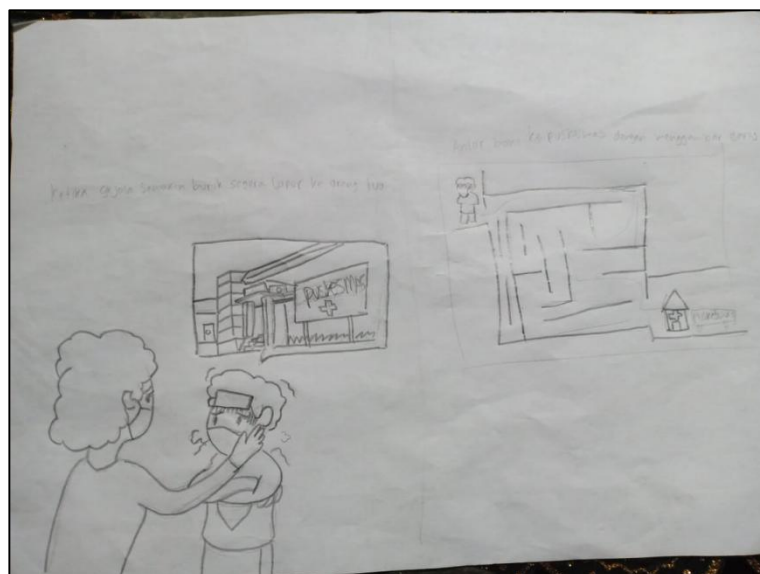
Gambar 4.6 Perubahan Karena Virus Corona Covid-19



Gambar 4.7 Ayah dan Boni yang Melakukan Aktivitas di Rumah



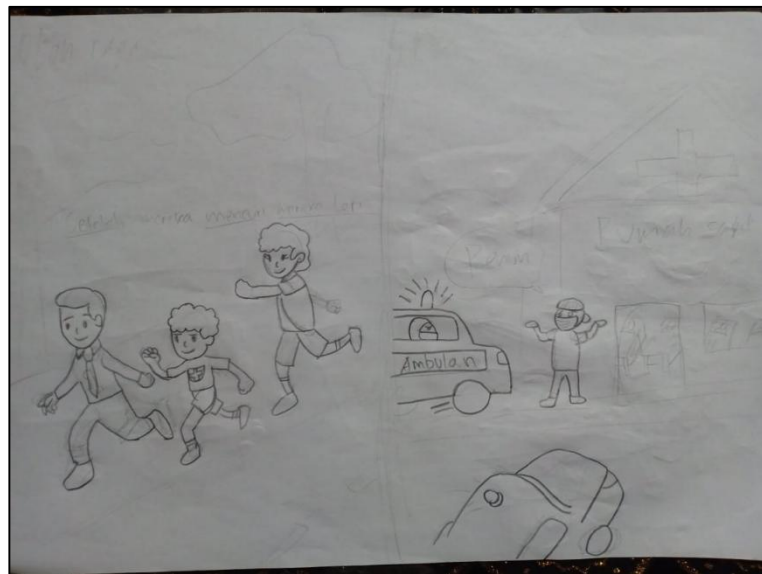
Gambar 4.8 Gejala Akibat Virus Corona Covid-19



Gambar 4.9 Memberitahukan Orang tua



Gambar 4.10 Makan 4 Sehat 5 Sempurna dan Melakukan 3M



Gambar 4.11 Keluarga Boni yang Sedang Berolahraga

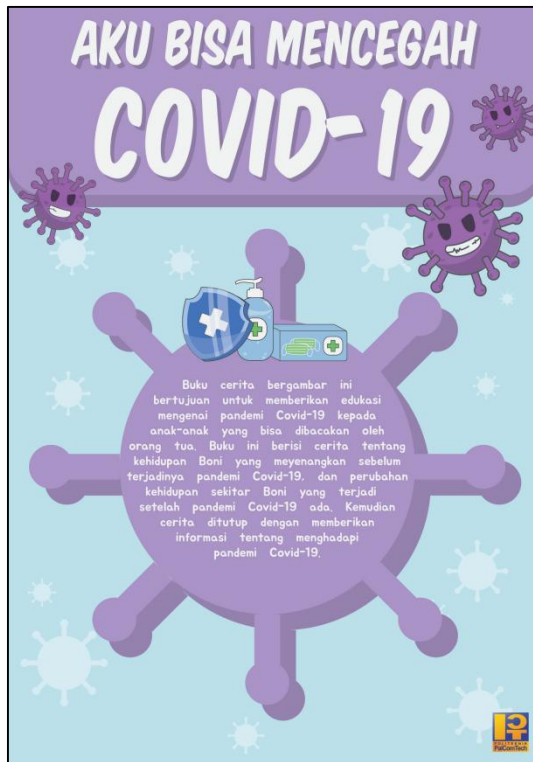
Sketsa kasar yang telah dibuat kemudian akan diubah menjadi sketsa digital menggunakan Adobe Illustrator 2020 dengan menghasilkan *cover* depan dan belakang serta isi buku cerita bergambar sebagai berikut:

1. Cover Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar ini memiliki *cover* depan yang berisikan ilustrasi, judul buku serta nama penulis, sedangkan untuk *cover* belakang memiliki isi yaitu ilustrasi, judul buku, sinopsis buku serta logo PalComTech. (Dapat dilihat pada gambar 4.1 dan 4.2)



Gambar 4.12 Cover Depan Buku Cerita Bergambar

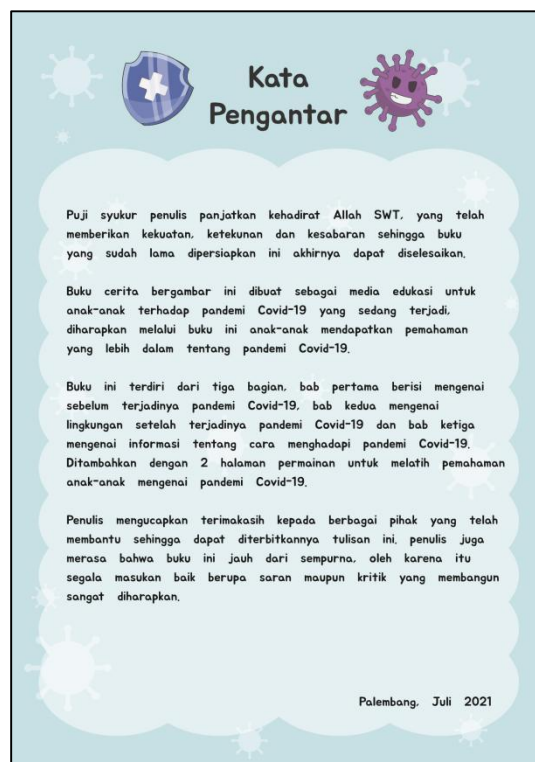


Gambar 4.13 Cover Belakang Buku Cerita Bergambar

2. Isi Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar ini terdiri atas 3 bagian isi cerita dengan 15 halaman. Bagian pertama buku cerita bergambar ini menceritakan tentang kehidupan manusia sebelum terjadinya pandemi Covid-19 yang terdiri dari 5 halaman, bagian kedua buku cerita bergambar menceritakan tentang perubahan kehidupan manusia setelah terjadinya pandemi Covid-19 yang terdiri dari 5 halaman, dan bagian terakhir buku cerita bergambar akan memberikan edukasi atau informasi tentang pandemi Covid-19. Selain itu, buku cerita bergambar ini juga memiliki tambahan 1 halaman yang berisi kata pengantar dan 2

halaman yang berisi permainan “menebak perbedaan objek” dan “*maze puzzle*” untuk melatih dan menambahkan pengetahuan bagi target audiens yaitu anak-anak. Berikut adalah gambar setiap halaman dari isi buku cerita bergambar yang telah dibuat oleh penulis:



Gambar 4.14 Kata Pengantar Buku

Keterangan gambar di atas adalah kata pengantar tentang penyampaian rasa syukur dan terima kasih terhadap karya yang telah dibuat, menjelaskan isi dari karya tersebut, dan menerima saran serta kritik untuk karya penulis. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna lembut, jenis font yang

digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.15 Halaman 1

Halaman 1 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan Boni (tokoh utama) dan keluarga serta lingkungan kota dengan aktivitas penduduk yang masih ramai di lingkungan sekitar Boni. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.16 Halaman 2

Halaman 2 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan aktivitas ayah Boni yang sedang bekerja di kantor bersama teman-temannya. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



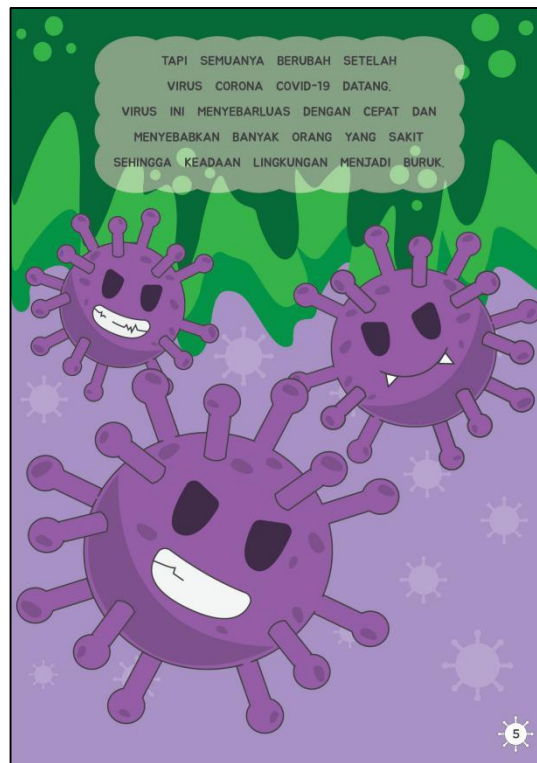
Gambar 4.17 Halaman 3

Halaman 3 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan aktivitas ibu Boni sedang belanja di pasar yang ramai dengan orang lain. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.18 Halaman 4

Halaman 4 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan aktivitas Boni yang sedang mengobrol dan bermain bersama teman-temannya di sekolah. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.19 Halaman 5

Halaman 5 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan ilustrasi virus corona Covid-19 dan menjelaskan semua aktivitas berubah dikarenakan pandemi Covid-19. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.20 Halaman 6

Halaman 6 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan lingkungan sekitar Boni yang sepi setelah terjadinya pandemi Covid-19. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



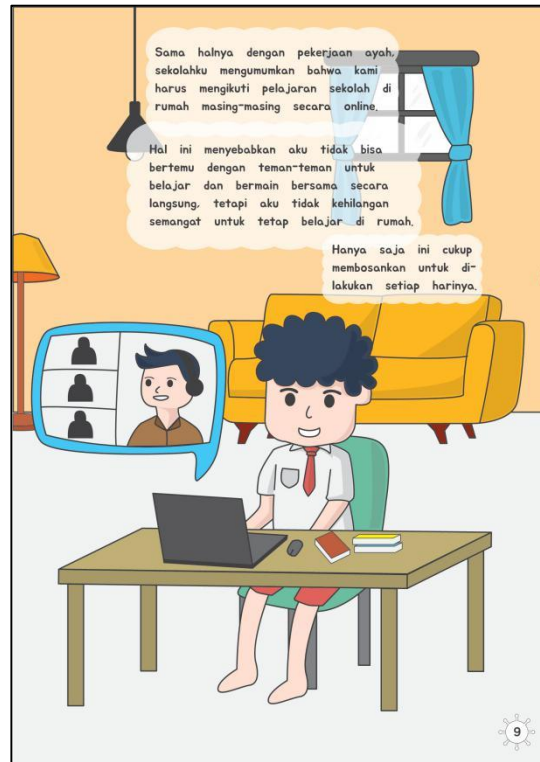
Gambar 4.21 Halaman 7

Halaman 7 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan aktivitas ayah Boni yang bekerja online di rumah karena dampak pandemi Covid-19. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.22 Halaman 8

Halaman 8 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan aktivitas ibu Boni sedang belanja di pasar yang sepi dengan menggunakan masker. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.23 Halaman 9

Halaman 9 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan aktivitas Boni dan teman-temannya yang belajar di rumah masing-masing secara online melalui laptop. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



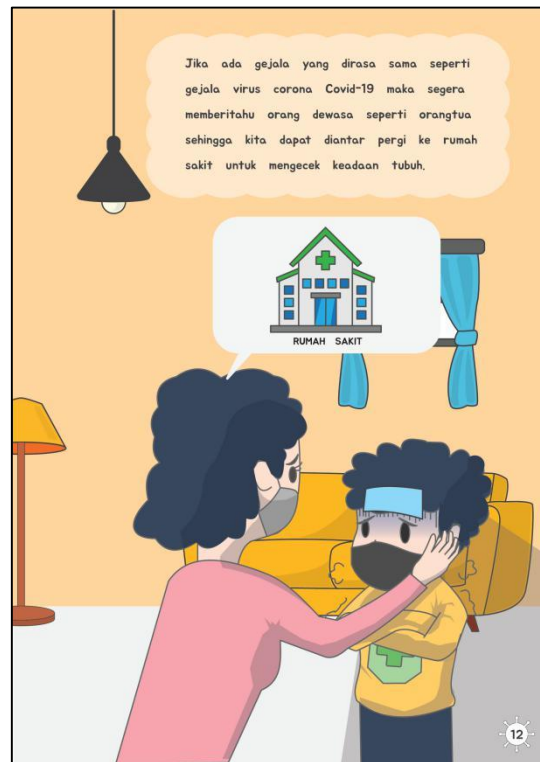
Gambar 4.24 Halaman 10

Halaman 10 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan banyak orang sakit dibawa ke rumah sakit karena terkena virus corona Covid-19. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.25 Halaman 11

Halaman 11 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memperlihatkan gejala orang yang terkena virus Covid-19. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



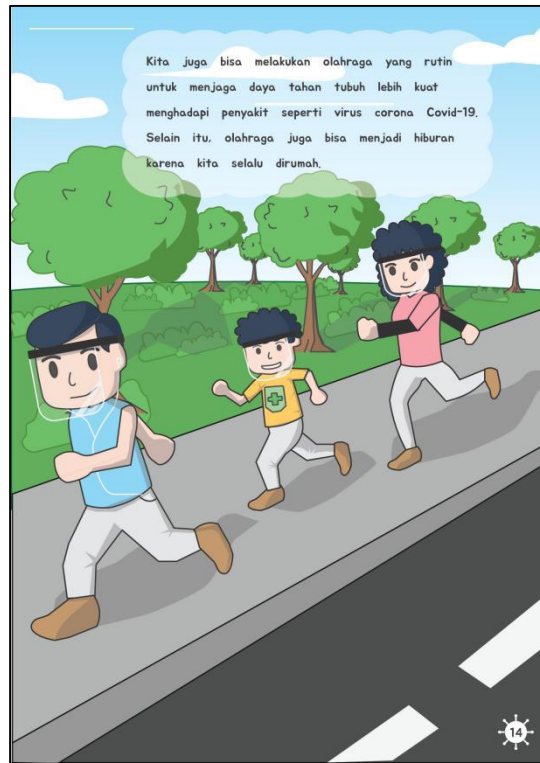
Gambar 4.26 Halaman 12

Halaman 12 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memberitahukan kepada orangtua jika mengalami gejala virus Covid-19 dan segera kerumah sakit untuk diperiksa. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.27 Halaman 13

Halaman 13 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memberitahukan makan 4 sehat 5 sempurna untuk memenuhi gizi tubuh sehingga dapat mencegah atau meminimalkan penyakit. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



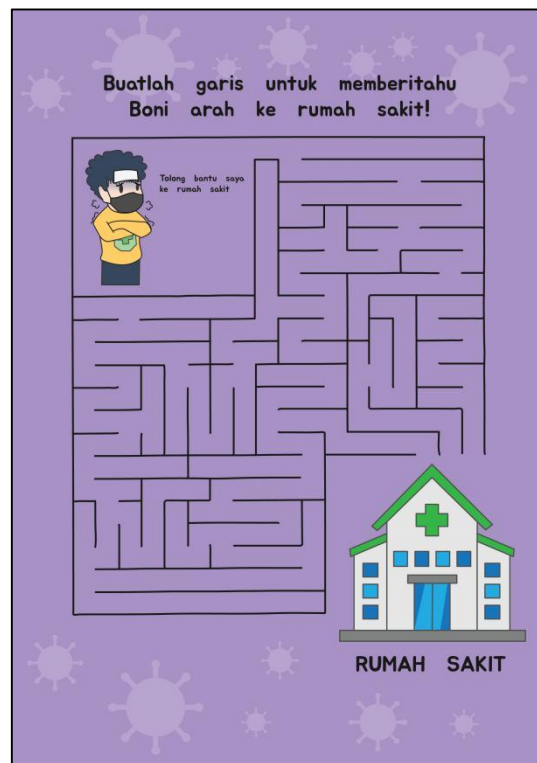
Gambar 4.28 Halaman 14

Halaman 14 di atas memiliki keterangan gambar yaitu memberitahukan untuk olahraga yang cukup sehingga daya tahan tubuh kuat dari virus Covid-19. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.29 Halaman 15

Halaman 15 di atas memiliki keterangan gambar yaitu menerapkan 3M (Memakai masker, Mencuci tangan, Menjaga jarak) dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meminimalisir terkenda virus Covid-19. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 10, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar.4.30 Halaman Game

Keterangan gambar di atas yaitu halaman game tentang mengantarkan Boni pergi ke rumah sakit dengan menarik garis dari tempat Boni sampai ke rumah sakit dengan tujuan melatih kemampuan kognitif anak-anak tentang buku yang telah dibacanya. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 14, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.



Gambar 4.31 Halaman Game 2

Keterangan gambar di atas yaitu halaman game 2 tentang mencari perbedaan antara gambar di bagian kanan dan gambar bagian kiri dengan tujuan melatih kemampuan kognitif anak-anak tentang buku yang telah dibacanya. Warna yang digunakan dalam ilustrasi tersebut adalah warna terang dengan gabungan warna lembut, jenis font yang digunakan untuk teks adalah font Jua dengan ukuran 14, dan menggunakan kertas ukuran A5 untuk gambar ilustrasi.

4.1.3 Pasca Produksi

Buku cerita bergambar yang telah dirancang pada tahap produksi, kemudian penulis mencentak hasil rancangan yang berupa *soft file* digital menjadi buku dengan ukuran 14,8cm x 21cm. Bahan sampul untuk buku cerita bergambar ini menggunakan kertas *art paper* (konstruk) 260gr laminating jenis dove yang memiliki permukaan halus dan licin serta untuk isi buku cerita bergambar juga menggunakan kertas konstruk 260gr yang memiliki permukaan halus dan licin. Hasil cetak buku cerita bergambar ini akan dibagikan kepada anak-anak yang ada di sekitar lingkungan penelitian yaitu daerah 18ilir serta secara online melalui media sosial seperti website, instagram dan whatsapp.

4.2 Pembahasan

Menurut Khadijah (2016: 75) ciri tahapan pra operasional (2-7 tahun) pada anak adalah operasi mental yang jarang dan secara logika tidak memadai, di mana pada tahap ini juga anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain serta anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri.

Berdasarkan teori tersebut sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak berusia 4-8 tahun yang masih dalam tahap perkembangan kognitif pra operasional, di mana anak-anak masih belajar mengenai objek dengan gambaran dan kata-kata. Maka visual yang sesuai digunakan terhadap target

audiens adalah teknik ilustrasi vektor dan gaya ilustrasi kartun dengan tujuan anak-anak yang baru belajar mengenal objek melalui gambaran lebih mudah untuk memahami visual yang dibuat oleh penulis karena teknik ilustrasi vektor lebih simpel dibandingkan teknik lain seperti bitmap. Teknik ilustrasi vektor juga sesuai digabungkan dengan gaya kartun karena memiliki karakteristik yang solid, gaya ilustrasi kartun sendiri dipilih karena penyampaian informasi dapat dikemas dalam bentuk hiburan untuk anak-anak. Sedangkan pemilihan huruf untuk buku cerita bergambar ini menggunakan jenis huruf sans serif. Tujuan penggunaan jenis font ini karena sifatnya yang fungsional. Kesan yang diberikan juga sederhana, lebih santai dan tidak terlalu formal sehingga cocok dibaca oleh orang tua untuk anak-anak atau dibaca oleh anak-anak itu sendiri. Oleh karena itu, huruf yang digunakan dalam buku cerita bergambar ini adalah *Jua* dan *Komika Title* yang merupakan jenis huruf sans serif dan memiliki kesesuaian dengan tujuan penggunaannya.

Jenis warna yang diaplikasikan adalah warna terang dan juga warna lembut (pastel). Warna terang yang kuat diaplikasikan pada objek dan subjek ilustrasi sehingga kesan yang ditampilkan terhadap ilustrasi semakin dominan (kontras). Penggunaan warna terang berfungsi untuk menambah kepekaan terhadap penglihatan anak-anak karena pada anak usia dini salah satu aspek kognitif yaitu kemampuan mengenal warna masih dalam tahap berkembang sehingga anak dapat melihat dengan jelas warna-warna yang terang dan cerah tetapi belum bisa membedakan warna yang terlihat lebih

pucat. Sementara warna pastel yang lembut diaplikasikan terhadap latar belakang ilustrasi sebagai penetralisir warna agar tidak menabrak fokus ilustrasi. Maka dari konsep warna yang telah disusun tersebut, penulis telah mengaplikasikan konsep tersebut ke buku cerita bergambar.

Berdasarkan konsep dan ide yang telah dirancang maka hasil akhir yang didapatkan dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar dengan 18 halaman terdiri dari 1 halaman kata pengantar, 15 halaman isi cerita dan 2 halaman game yang memiliki karakteristik ilustrasi vektor dengan gaya kartun yang bertujuan untuk memudahkan target audiens dari penulis memahami pesan yang disampaikan melalui ilustrasi tersebut, kemudian jenis huruf yang digunakan juga sudah sesuai yaitu penggunaan huruf sans serif dengan tujuan memberikan kesan yang sederhana, lebih santai dan tidak terlalu formal sehingga cocok dibaca oleh orang tua untuk anak-anak atau dibaca oleh anak-anak itu sendiri. Penggunaan warna dalam buku cerita bergambar juga mendukung untuk menambah kepekaan terhadap penglihatan target audiens pada isi buku cerita bergambar.

4.3 Media Pendukung

Media yang akan digunakan dalam perancangan buku cerita bergambar ini dibagi menjadi media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah buku cerita bergambar, sedangkan media pendukung adalah media yang digunakan untuk mempromosikan maupun membantu media utama. Media yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Stiker

Stiker menjadi media pendukung yang unik karena karakternya yang fleksibel. Stiker yang digunakan menunjukkan ilustrasi Boni dan virus Covid-19 dengan ditambahkan kata-kata untuk mencegah terkena virus Covid-19 serta ada juga stiker *barcode* yang bisa di *scan* untuk mengakses buku cerita bergambar secara online. Stiker akan dicetak dengan ukuran 5x5cm.



Gambar 4.32 Stiker Sebagai Media Pendukung

b. *X-banner* mini

X-Banner mini digunakan untuk memaparkan penjelasan singkat tentang buku cerita bergambar, target audiens, serta info tambahan seperti keutamaan buku ini dan *minigames* yang ada di dalam buku cerita bergambar.



Gambar 4.33 *X-banner* mini Sebagai Media Pendukung

c. Mug

Mug dipilih menjadi media pendukung karena dapat bertahan lama dan bisa digunakan sehari-hari. Desain mug digunakan hampir sama dengan stiker yaitu menampilkan ilustrasi Boni dan virus Covid-19.



Gambar 4.34 Mug Sebagai Media Pendukung

d. Kaos

Kaos dipilih menjadi salah satu media pendukung dikarenakan kaos dapat mencetak desain yang komunikatif sebagai media promosi produk, kaos dapat disebarluaskan dan digunakan dalam kegiatan sehari-hari sebagai kebutuhan primer.



Gambar 4.35 Kaos Sebagai Media Pendukung

e. Spanduk

Kelebihan spanduk adalah praktis dan mudah dilihat oleh banyak orang karena memiliki berbagai macam ukuran. Desain kreatif dan komunikatif yang dicetak di spanduk akan menarik dan mempermudah orang-orang untuk melihat informasi dari produk yang ingin disampaikan.



Gambar 4.36 Spanduk Sebagai Media Pendukung

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Buku cerita bergambar dipilih dalam penelitian sebagai media edukasi untuk memberikan informasi mengenai pandemi Covid-19 bagi anak laki-laki ataupun perempuan dengan usia 4-8 tahun yang masih belum memahami dampak dan cara bersikap dalam menghadapi pandemi Covid-19. Buku cerita bergambar ini dilengkapi dengan visualisasi gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita sehingga anak-anak memiliki minat untuk melihat dan dapat dengan mudah memahami pesan yang disampaikan. Penyampaian buku cerita bergambar dapat melalui orang tua sebagai perantara membacakannya kepada anak-anak dan memperlihatkan ilustrasi buku cerita bergambar tersebut untuk memberikan gambaran pada anak sehingga mendapat wawasan terhadap kejadian yang belum pernah dialaminya.

5.2 Saran

Terkait dengan latar belakang masalah yaitu media edukasi untuk memberikan pemahaman pandemi Covid-19 bagi anak-anak dan hasil penelitian yaitu buku cerita bergambar. Maka penelitian selanjutnya yang memiliki latar belakang seperti ini dapat mengkaji lebih dalam terhadap sumber maupun referensi yang terkait dengan permasalahan dalam penelitian sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik lagi, karena ketersediaan waktu, tenaga, dan biaya yang terbatas maka penelitian ini

memiliki keterbatasan yaitu hasil perancangan belum sempat diujicobakan dan dievaluasi secara lebih luas sehingga tidak ada jaminan secara empiris bahwa karya desain ini efektif, namun penelitian ini disusun melalui teori-teori dan metode perancangan yang sesuai dengan latar belakang masalah untuk memperkuat penelitian sehingga dapat diprediksikan karya ini efektif secara teoritis. Penelitian lebih lanjut dapat memperluas penyebaran media edukasi tidak hanya secara offline melainkan online seperti membagikan media edukasi yang telah dibuat ke media sosial seperti website, instagram, youtube dan lain-lain sehingga akses untuk mendapatkan informasi lebih mudah terjangkau.

DAFTAR PUSTAKA

- Agassi, Willy Sanjaya. 2016. Hen Dian Yudani, dan Cok Gde Raka Swendra. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Anak-Anak Untuk Pelestarian Penyu Di Bali*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Aisyah, Siti Ainurizza, dan Harti. 2017. *Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Kerudung Zoya Di Outlet Zoya Diponegoro Surabaya*. Surabaya: Universitas Surabaya Terbuka.
- Brook, Robert H., dan Jodi L. Liu. 2017. *What Is Single-Payer Health Care? A Review of Definitions and Proposals in the U.S.* Los Angeles: RAND Corporation.
- Faqir, Anisyah Al. 2021. *Merdeka.Com: Kasus Kematian Anak Indonesia Akibat Covid-19 Tertinggi Di Dunia*.
- Gunawan, Juanita, Hartono Karnadi, and Luri Renaningtyas. 2016. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Situ Bagendit Dari Jawa Barat Sebagai Salah Satu Sarana Pendidikan Karakter Pada Anak Usia 4-7 Tahun*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Hasanuddin. 2015. *Astra Anak: Kajian Tema, Amanat, Dan Teknik Penyampaian Cerita Anak Terbitan Surat Kabar*. Bandung: Angkasa.
- Hikmawati, Fenti. 2019. *Metodologi Penelitian*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Hsiao, ChingYuan, dan Pei-Yu Shih. 2015. Vol.8. *The Impact of Using Picture Books with Preschool Students in Taiwan on the Teaching of Environmental Concepts*. Taiwan: International Education Studies.

- Indonesia, Gianluca Lancana, Hardman Budiardjo, dan Sigit Prayitno Yosep. 2017. *Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Sikap Anak Terhadap Tindak Kekerasan Orang Tua Sebagai Media Edukasi Anak*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: PERDANA PUBLISHING.
- Nazir, Moh. 2013. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2015. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pamadhi, Hadjar, dan Evan Sukardi. 2012. *Seni Keterampilan Anak*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Rustan, Suriyanto. 2014. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian*. Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Sitepu. *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. ed ke-17. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, Ni Made, Jessica Festy Maharani, dan Sarilah. 2020. *Mendongeng Bersama Anak Sebagai Upaya Pencegahan Covid-19*. Mataram: Universitas Pendidikan Mandalika.
- Suriyanto, Ruslan. 2019. *Warna*. Jakarta: Batara Imaji.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. *DEKAVE Desain Komunikasi Visual –Penanda Zaman*

Masyarakat Global. Yogyakarta: PT Buku.

Trimansyah, Bambang. 2020. *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Ulfa, Mariam. 2019. Perancangan *Coloring Book* Untuk Siswa Tk Sekolah Alam Palembang (SaPa) Dengan Tema *Kids For Nature*. Palembang: Politeknik Palcomtech.

Widodo, Muhammad Tri. 2013. *Perancangan Cerita Bergambar Ingat 3B Bukan Batuk Biasa Sebagai Media Pencegahan Penyakit TBC*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. ed ke-3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.