

# GAWAI DAN IMAJINASI: DESAIN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK ANAK USIA DINI

Muhammad Naufal Muviawan, Muhammad Nurwiseso Wibisono\*

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang,  
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: wibisono.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i102024p1061-1073

## Kata kunci

buku cerita bergambar  
cara bijak menggunakan  
*smartphone*  
pendidikan moral  
anak usia 6 – 8 tahun

## Abstrak

Buku cerita bergambar merupakan media yang terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral positif, membangun karakter, dan meningkatkan wawasan pengetahuan anak-anak melalui cerita dan gambar yang menarik serta bahasa yang mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan penggunaan *smartphone* atau gawai secara bijak pada anak berusia 6 hingga 8 tahun, sambil tetap memberikan manfaat bagi anak di luar kelompok umur tersebut. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah *Design Thinking* dengan pendekatan *double diamond*, yang terdiri dari empat tahap: 1) Discover, 2) Define, 3) Develop, dan 4) Deliver. Hasil dari perancangan ini adalah buku cerita bergambar berukuran 19 x 17 cm dengan total 36 halaman, yang mencakup 2 halaman sampul dan 34 halaman isi. Kertas yang digunakan untuk sampul adalah art paper 210 gram dengan laminasi doff panas, sedangkan kertas halaman isi menggunakan art paper 150 gram. Selain itu, perancangan ini juga menghasilkan media pendukung berupa merchandise, seperti gantungan kunci, stiker, gelas mug, dan pembatas buku, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar anak.

## 1. Pendahuluan

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan gawai *smartphone* mengalami perkembangan yang sangat pesat, terutama saat pandemi COVID-19. Adanya pandemi mengharuskan anak-anak berinteraksi dan menjalankan kegiatan sekolah secara daring menggunakan gawai mereka masing-masing. Hal ini mengakibatkan peningkatan drastis waktu anak-anak di depan layar. Dalam praktiknya, penggunaan *smartphone* semakin meluas untuk bekerja dan juga sebagai sarana hiburan bagi semua umur, terutama anak-anak (Serra, Lo Scalzo, Giuffrè, Ferrara, & Corsello, 2021). Situasi ini menimbulkan kelalaian dalam penggunaan gawai, disebabkan oleh minimnya pengawasan orang tua dan kurangnya pengetahuan mengenai penggunaan gawai secara bijak untuk anak-anak.

Banyak media yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang penggunaan gawai dan meningkatkan wawasan anak-anak. Media audio-visual seperti musik, kartun, dan video edukasional dapat menjadi pilihan yang baik, namun media cetak seperti buku cerita bergambar memiliki kelebihan tersendiri dalam meningkatkan wawasan anak. Buku cerita bergambar memiliki bentuk fisik yang menarik dan dapat menjadi stimulan bagi anak, serta memberikan pengalaman membaca yang bermanfaat secara dini. Selain itu, buku ini juga memungkinkan adanya aktivitas bersama antara orang tua dan anak dalam proses pembelajaran. Buku cerita bergambar terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral yang baik, membangun karakter, dan meningkatkan wawasan pengetahuan anak-anak melalui cerita dan gambar yang menarik serta bahasa yang mudah dipahami (Digital, Rowan, Works, & Dimakos, 2006).

Penelitian mengenai buku bergambar untuk anak telah banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu. Berdasarkan penelitian oleh Retnowati, Salim, dan Saleh (2018), buku cerita bergambar menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan moral pada anak. Dalam studi ini, 31

partisipan berumur 5-6 tahun diberikan tugas membaca 8 buku cerita bergambar dalam 8 hari. Hasil tes menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara hasil tes sebelum memulai tugas dan setelah 2 minggu menjalankan tugas tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar efektif untuk meningkatkan moral pada anak. Dalam kutipan jurnal yang dikutip oleh Santi Oktarina, Putu Lila Sri Hari, dan Made Winda Ambarwati (2020), Hsiu-Chih (2008) menekankan efektivitas buku cerita bergambar dalam mengajar Bahasa Inggris sebagai bahasa asing, dengan pandangan guru yang mengungkapkan bahwa buku cerita bergambar memberikan manfaat linguistik, seperti peningkatan kemampuan kosa kata, membaca, dan berpikir kritis. Penelitian oleh Heath, Houston-Price, dan Kennedy (2014) menunjukkan bahwa anak berumur 4-6 tahun dapat mendefinisikan secara akurat kata-kata baru yang diperoleh dari membaca buku cerita bergambar. Selain itu, studi oleh Puspita Sari, Lestari, dan Istiani (2021) mengungkapkan bahwa pembacaan buku cerita bergambar dapat mengurangi kecemasan pada anak pra-sekolah yang sedang menjalani perawatan di rumah sakit; di mana 75% anak mengalami kecemasan sebelum intervensi, dan setelah pembacaan, 95% anak tidak mengalami kecemasan. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar dapat menjadi proses pengalihan yang baik dengan cara melepaskan hormon endorphin yang meredakan kecemasan. Tambahan lagi, penelitian terbaru oleh Panjeti-Madan dan Ranganathan (2023) menekankan pentingnya desain media yang mendukung interaksi positif dalam konteks perkembangan anak di era gawai. Duncan dan McCarthy (2021) juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam storytelling dapat memperkaya pengalaman belajar anak, meningkatkan imajinasi dan kreativitas mereka. Terlebih lagi, penelitian oleh Febriyanti, Wardhana, dan Sutrisno (2021) menggarisbawahi pentingnya buku cerita bergambar dalam pendidikan karakter, sehingga pengembangan buku cerita bergambar yang mengedepankan elemen interaktif sangat penting dalam mendukung perkembangan moral dan imajinasi anak usia dini di tengah penggunaan gawai yang semakin meningkat.

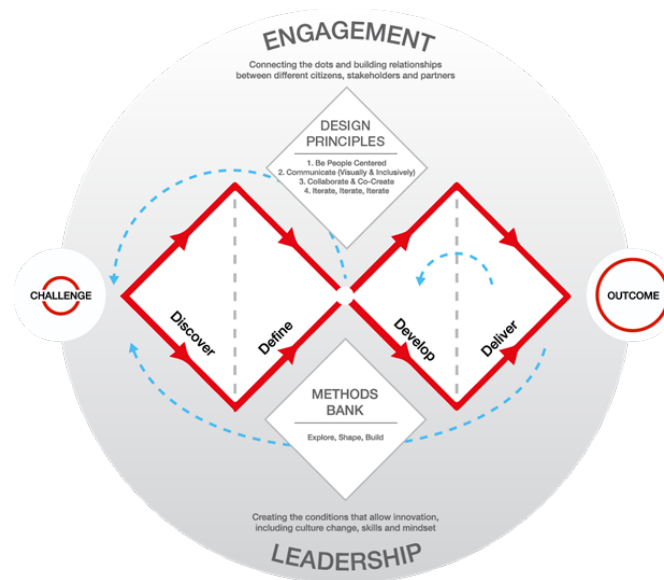
Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin merancang sebuah media berupa buku cerita bergambar yang berfungsi sebagai alat untuk membangun karakter anak. Buku ini dirancang agar lebih mudah dimengerti oleh anak-anak, dengan menyajikan cerita yang mengandung nilai moral dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan tersebut. Dengan membaca buku ini, diharapkan anak-anak dapat memahami cara yang bijak dalam menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum merancang buku cerita bergambar tersebut, peneliti perlu melakukan penelitian untuk mengumpulkan data yang diperlukan agar kesuksesan tujuan dapat dijamin. Dengan data yang akurat, peneliti akan lebih memahami dan mengetahui jenis buku cerita bergambar yang akan dibuat serta ilmu yang diperlukan untuk mengedukasi anak yang membacanya. Harapan peneliti adalah hasil akhir yang direalisasikan dapat menanamkan kesadaran pada anak-anak untuk lebih bijak dalam menggunakan gawai. Selain itu, karya tulis ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain di masa depan yang memiliki tujuan serupa dalam merancang buku cerita bergambar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan merancang buku cerita bergambar yang mampu menyampaikan pesan moral secara efektif kepada anak-anak. Pesan moral yang dimaksud mencakup tata cara penggunaan gawai atau smartphone yang baik dan mengutamakan kegiatan di luar layar. Diharapkan, dengan adanya buku cerita bergambar ini, anak-anak dapat lebih bijak dalam menggunakan gawai atau smartphone mereka.

Sebagai dukungan, penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media seperti buku cerita bergambar dapat membantu anak-anak memahami konsep penggunaan teknologi dengan cara yang aman dan bermanfaat. Misalnya, penelitian oleh Zeng, et al. (2023) mengungkapkan bahwa interaksi anak dengan buku cerita bergambar yang mengandung

elemen edukatif dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan teknologi secara bijak dan mengurangi risiko ketergantungan pada gawai.

## 2. Metode

prosedur penelitian yang dilakukan bersifat kualitatif, dengan menggunakan Design Thinking Double Diamond yang dirancang oleh Design Council, dengan 2 tahapan berupa riset dan design yang dipecah lagi menjadi dengan 4 tahapan inti yang menjadi dasar prosedur penelitian. berikut prosedur penelitian tersebut:



**Gambar 1. Metode fundamental design thinking double diamond (Design Council, 2019)**

### (1) *Discover*

Adalah bagian dari tahap awal riset, dimana peneliti berusaha menemukan dan mencari jawaban dari masalah, potensi, dan kesempatan yang terdapat didalam topik dan tantangan yang bisa di proses serta dilakukannya eksplorasi didalamnya secara luas dan mendalam dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang peneliti pilih. Proses ini bisa dilakukan dengan melakukan brainstorming dan membuat mind map serta mengumpulkan data User dengan proses seperti interview untuk melakukan pemetaan masalah secara luas dan dapat melihat masalah tersebut dari berbagai perspektif yang berbeda dengan pemikiran yang terbuka. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui proses kualitatif atau kuantitatif. Dengan proses mencari suatu masalah yang dapat di temukan penyelesaiannya. Data yang dikumpulkan pada tahap ini masih berupa data yang tidak memiliki struktur.

### (2) *Define*

Tahap kedua setelah *Discover* dimana semua informasi dan wawasan yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan menggunakan teknik pengumpulan data bisa digunakan untuk memahami masalah dengan lebih baik dan menyeluruh dengan cara dilakukan proses analisis menggunakan teori analisis data salah satunya seperti yang peneliti akan gunakan yaitu 5W+1H (*What, Who, Where, When, Why, How*) dengan cara ini peneliti akan berusaha menemukan akar masalah dengan analisa tersebut dan dengan data itu akan kembali disusun menjadi konsep dasar *brief* yang akan dijadikan acuan untuk penelitian di tahap selanjutnya, *Develop*.

### (3) *Develop*

Tahap ketiga yang termasuk dari tahap proses desain, adalah tahap dimana peneliti bisa mulai mengembangkan konsep yang akan dibuat dan yang sudah menjadi *brief* yang di dapat

pada tahap *Define*, dan mulai membuat sketsa *prototypes* produk yang harus dipastikan sudah sesuai dengan tujuan awal dalam menyelesaikan masalah yang sudah di analisa dalam proses sebelumnya, *Define*. dan setelah itu dilakukan proses lanjutan agar bisa berpindah menuju proses terakhir sehingga bisa menjadi produk hasil akhir yang sesuai. Pada tahap ini lah penulisan skrip cerita buku cerita bergambar dilakukan dengan lebih terstruktur dan terkonsep lebih rapi, serta di lakukannya proses gambar sketsa dan pengaturan *layout* pada buku cerita bergambar tersebut seperti pengaturan border dan peletakan teks yang akan mempermudah pembaca untuk membacanya.

#### (4) *Deliver*

Merupakan tahap akhir yang juga membawa hasil akhir dari desain yang sudah siap untuk digunakan sebagai jawaban untuk masalah yang di eksplor dari awal proses Discover, dan pada tahap ini selain menemukan hasil akhir, juga siap untuk mendengar Feedback dari user untuk digunakan nanti, seperti untuk pengembangan produk desain serupa selanjutnya, atau untuk penyelesaian masalah lainnya yang akan datang. Pada tahap ini konsep yang telah di matangkan secara terstruktur pada proses develop, mulai di ubah menjadi hasil akhir berdasarkan terjemahan dari konsep, layout dan sketsa yang sudah di buat pada proses sebelumnya yaitu develop. setelah itu karya akhir yang berupa prototype akan di lakukan test terlebih dahulu dan di Analisa, yang nantinya akan dikembangkan menjadi produk akhir yang siap di deliver kepada target pengguna.

Metode Analisis Data yang digunakan adalah Metode Kualitatif dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan terlebih dahulu. Data sekunder digunakan untuk perancangan ini, dengan cara pengumpulan studi data berdasarkan kajian Pustaka yang didapat dari artikel, pendapat para ahli, website resmi, website berita dan referensi yang didapat dari gambar gambar yang diperoleh dari internet yang digunakan sebagai data sekunder.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah 5W+1H, yang membantu perancang menentukan berbagai aspek dalam perancangan buku cerita bergambar ini. Pertama, What (apa permasalahan yang dihadapi) adalah maraknya penggunaan smartphone yang tidak terkontrol pada anak di bawah umur, yang berujung pada penggunaan yang tidak bijak. Kedua, Who (untuk siapa permasalahan ini ditujukan) adalah anak berusia 6-8 tahun yang mulai terpapar penggunaan gawai dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, When (kapan permasalahan ini muncul) adalah seiring dengan meningkatnya penggunaan smartphone pada anak di bawah 8 tahun, terutama dengan menurunnya pengawasan orang tua; menurut survei oleh The Common-Sense Consensus (2020), lebih dari 67% anak usia 5-8 tahun memiliki gawai sendiri dan rata-rata menghabiskan sekitar 1 jam 15 menit per hari menggunakannya. Keempat, Why (mengapa permasalahan ini diangkat) karena pentingnya menanamkan cara bijak menggunakan gawai sejak dini agar anak-anak dapat tumbuh dengan nilai moral yang baik dan kebiasaan positif dalam penggunaan gawai di masa depan. Survei yang sama menunjukkan bahwa 47% orang tua mengalami kesulitan untuk membuat anak mereka berhenti mengonsumsi media pada gawai, dan 44% mengakui anak-anak mereka menghabiskan waktu berlebihan di gawai. Hal ini menekankan perlunya media yang dapat mengajak anak-anak dan orang tua untuk lebih bijak dalam mengatur penggunaan gawai. Kelima, Where (di mana penelitian ini akan diterapkan) adalah pada buku cerita bergambar yang dirancang, yang ditujukan kepada orang tua di rumah dan pendidik di sekolah. Terakhir, How (bagaimana cara mengatasi permasalahan) adalah dengan membekali anak tentang pentingnya kesadaran menggunakan gawai secara bijak sejak dini, di mana bimbingan orang tua merupakan kunci utama. Buku yang dirancang diharapkan menjadi alat bantu bagi orang tua dan media baca yang efektif untuk anak, guna mencapai tujuan mengatasi permasalahan tersebut.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses Define memproses data yang dikumpulkan dari proses sebelumnya yaitu dari proses Discover yang menghasilkan cerita dari buku cerita bergambar yang berstruktur. Cerita buku ini dipastikan harus memiliki komponen penting dalam storytelling dengan tiga tahap beginning, middle, end yang 3 tahap ini dapat dipecah Kembali menjadi titik-titik baru dalam storytelling menjadi 7 titik yaitu exposition, inciting incident, rising action, crisis, climax, falling action, resolution (donna lichaw., 2014). Dikarenakan gawai yang difokuskan dan dapat diakses secara umum oleh anak-anak adalah smartphone maka objek yang akan digunakan untuk dibuat perancangan buku cerita bergambar tersebut adalah smartphone, dan perancang memilih menggunakan dan menulis judul bernama "Pintar Pakai Smartphone".



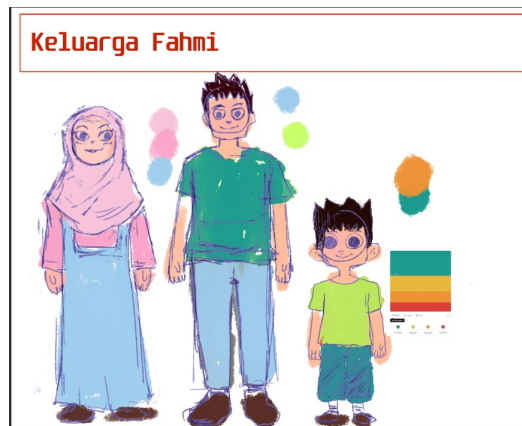
Gambar 2. Logo Pintar Pakai Smartphone



Gambar 3. Referensi gambar (Sumber: Pinterest)

#### 3.1. Pra-Produksi Media Utama

Setelah proses define, di lanjut pada tahap selanjutnya yaitu proses Develop, pada proses ini terjadi proses men detailkan data yang sudah dibuat di proses define. Cerita kasar yang sudah dibuat di proses define dirancang Kembali menjadi skrip cerita yang bersifat lebih terstruktur dan sesuai dengan struktur storytelling yang diinginkan, serta dalam proses ini lah skrip juga akan di terjemahkan menjadi narasi dan monologue yang akan di lay out dalam sketsa kasar buku cerita bergambar tersebut, serta di tahap ini di terjemahkan setiap karakter pada cerita, menjadi sebuah sketsa ilustrasi yang lebih jelas gambarannya dari segi bentuk dan warna.

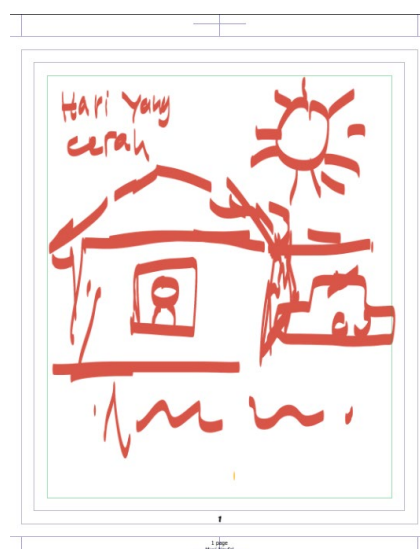


Gambar 4. Sketsa dasar keluarga Fahmi serta Warna nya.

Setelah proses sketsa desain karakter selesai, dilakukan lah proses ilustrasi yang menerjemahkan setiap skrip narasi cerita menjadi gambar yang sesuai dengan deskripsi yang ada, dimulai dari penggambaran sampul, hingga isi buku cerita bergambar.



Gambar 5. Spread cover Buku cerita bergambar “Pintar Pakai Smartphone”.



Gambar 6. Sketsa kasar halaman pertama buku cerita bergambar

Proses sketsa kasar ini dilanjutkan hingga memenuhi semua halaman, termasuk halaman sampul. Sketsa kasar yang telah dikumpulkan di bentuk layout hingga tersusun dengan urutan yang benar sesuai dengan skrip cerita yang telah dibuat, sehingga membentuk thumbnail halaman yang sesuai.

### 3.2. Produksi

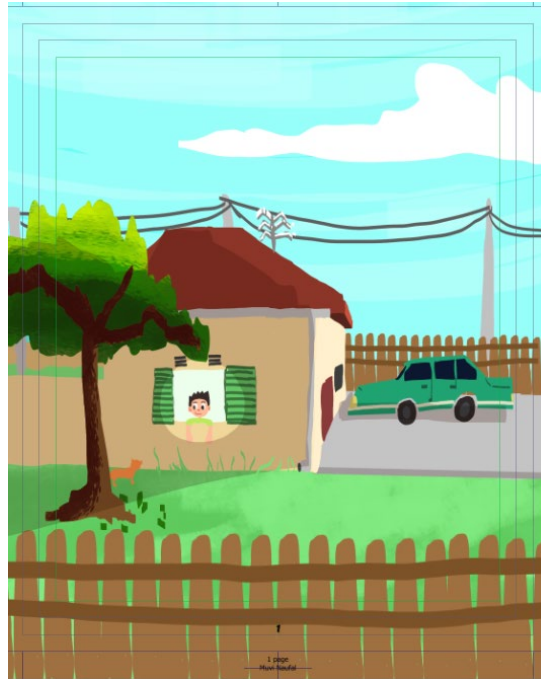


**Gambar 7. Proses sketsa halus**

Sketsa kasar yang telah ada, diubah Kembali menjadi lebih jelas dengan proses sketsa halus, yang bertujuan untuk menambah kejelasan ilustrasi yang lebih detail untuk memenuhi kebutuhan penggambaran ilustrasi dari cerita yang ada. konsep yang ada ditentukan dengan memanfaatkan style ilustrasi Lineless yaitu ilustrasi tanpa menggunakan banyak garis, atau tidak menggunakan garis sama sekali, dengan begitu proses pewarnaan dan proses render karya yang masih berupa sketsa halus bisa dilanjutkan untuk dilakukan.



**Gambar 8. Contoh karya ilustrasi lineless buatan (<https://www.behance.net/DoNgocYen>)**



Gambar 9. Hasil akhir halaman tanpa teks

Dalam proses pewarnaan, perancang mempertimbangkan efek psikologi warna pada pembaca sembari menunjukkan ekspresi warna yang masih relevan serta menguatkan konteks perasaan karakter dalam cerita.



Gambar 10. Halaman dengan psikologi warna

Salah satu contoh penggunaan psikologi warna adalah latar belakang berwarna kuning, yang menunjukkan perasaan senang, kebahagiaan, dan energi. Warna kuning memberikan kesan hangat dan menyambut, serta merupakan warna yang paling banyak disukai anak-anak (Thung & Ahmad, 2022; Pietromarchi, 2014; Burkitt, 2008; Burkitt & Sheppard, 2014). Setelah menyelesaikan ilustrasi, perancang melanjutkan proses dengan meletakkan teks pada layout yang telah disiapkan dalam sketsa kasar, memastikan bahwa teks tersebut dan ilustrasi penting di halaman tidak melewati batas border yang telah dibuat. Hal ini bertujuan untuk memastikan

bahwa hasil cetakan nanti tidak terpotong. Font yang dipilih peneliti adalah Acme, yang dirancang oleh Juan Pablo Del Peral untuk Huerta Tipográfica.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
1234567890.,; ' " (!?) +-\*/=

Gambar 11. Font Acme

Teks lalu diletakkan dan diketik sesuai skrip narasi pada layout yang ditentukan dengan font yang telah dipilih untuk digunakan dan dipastikan font yang memiliki lisensi dibawah *Open Font License* yang bersifat bebas untuk digunakan secara komersial.



Gambar 12. Hasil akhir ilustrasi dan teks

### 3.3. Pasca Produksi

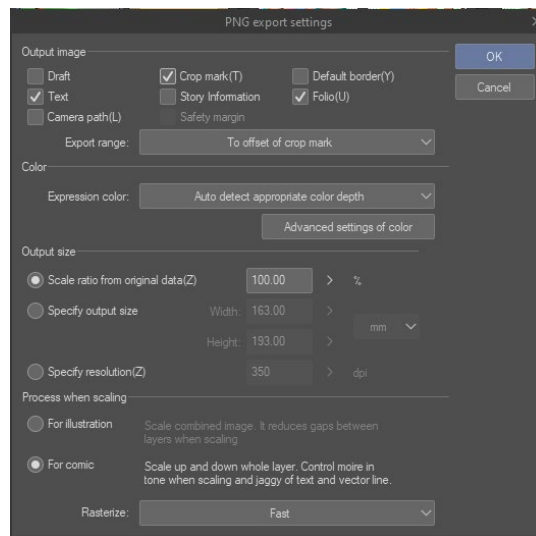
#### 3.3.1. Penggabungan dan page layout

Setelah semua ilustrasi selesai, langkah berikutnya adalah menggabungkan ilustrasi menjadi thumbnail kecil. Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa urutan halaman sudah benar dan sesuai, sehingga mempermudah proses pencetakan. Dengan melihat thumbnail, perancang dapat menilai keseluruhan tata letak dan alur cerita dengan lebih efektif. Selama tahap ini, perancang juga memastikan bahwa setiap elemen, termasuk teks dan gambar, tersusun rapi tanpa ada yang terpotong atau tidak sejajar. Penting untuk melakukan pemeriksaan menyeluruh guna mengidentifikasi apakah ada elemen yang perlu diubah atau disesuaikan. Selain itu, perancang juga memeriksa kemungkinan adanya error atau cacat yang dapat menghambat proses akhir saat pencetakan. Dengan demikian, tahap ini tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga menjamin bahwa hasil cetakan akhir akan memenuhi standar kualitas yang diharapkan, sehingga dapat memberikan pengalaman visual yang menyenangkan bagi anak-anak yang akan membaca buku cerita bergambar tersebut.



**Gambar 13. Thumbnail hasil akhir**

Setelah proses penggabungan ilustrasi dan pemeriksaan urutan halaman selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan proses ekspor. Proses ini bertujuan untuk mengonversi file digital ilustrasi yang telah disatukan menjadi dua hasil akhir yang berbeda, yaitu kumpulan file halaman dalam format PNG dan file lengkap dalam format PDF yang siap digunakan sebagai e-book. Format PNG dipilih untuk memberikan kualitas gambar yang tinggi dan memungkinkan tampilan yang jelas dan tajam pada setiap halaman, ideal untuk presentasi visual yang menarik. Sementara itu, file PDF akan menyajikan keseluruhan buku dalam satu dokumen terintegrasi, memudahkan distribusi dan akses bagi pembaca. File PDF ini juga dirancang agar dapat dibuka di berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone, sehingga memastikan kemudahan akses bagi anak-anak dan orang tua. Dengan menyelesaikan tahap ekspor ini, perancang dapat memastikan bahwa semua elemen buku cerita bergambar sudah dipersiapkan dengan baik untuk publikasi dan distribusi, dan siap memberikan pengalaman membaca yang menarik dan mendidik.



**Gambar 14. Setting export hasil akhir**

File yang telah disiapkan akan diekspor dengan pengaturan yang telah disesuaikan, memastikan bahwa hasil akhir akan memotong gambar sesuai dengan tanda crop dan border yang telah dibuat sebelumnya. Proses ini penting untuk menjaga komposisi visual dan menghindari adanya elemen yang terpotong atau tidak seimbang saat dicetak. Setelah semua pengaturan dieksekusi dengan tepat, file tersebut akan memasuki tahap *deliver*, di mana hasil akhir akan dicetak menjadi sebuah karya buku fisik. Pada tahap ini, perancang akan

berkolaborasi dengan percetakan untuk memastikan bahwa semua aspek teknis, seperti kualitas cetak, jenis kertas, dan ukuran buku, sesuai dengan standar yang diinginkan.

Setelah dicetak, buku cerita bergambar ini akan siap untuk dibagikan dan dinikmati oleh anak-anak dan orang tua. Momen ini menjadi sangat penting, karena mengubah karya digital menjadi bentuk fisik yang dapat dipegang, dilihat, dan dibaca, memberikan pengalaman yang lebih mendalam. Dengan demikian, hasil karya ini tidak hanya menjadi media edukasi, tetapi juga sarana untuk meningkatkan interaksi antara anak dan orang tua saat membaca bersama. Keberhasilan dalam tahap ini diharapkan dapat memenuhi tujuan perancangan, yaitu menanamkan nilai moral dan pengetahuan pada anak melalui cerita yang menarik dan ilustrasi yang memikat.

### 3.4. Media Pendukung

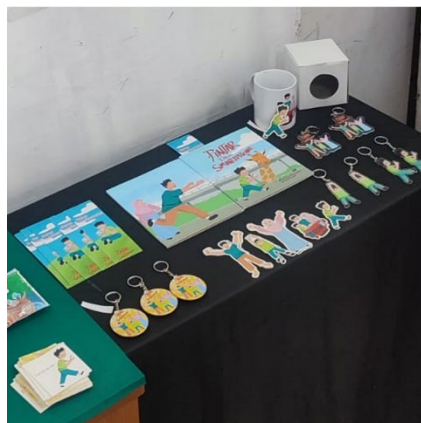
#### 3.4.1. Stiker, gantungan kunci, dan Mug

Pembuatan stiker, gantungan kunci, dan mug sebagai media pendukung menggunakan proses yang lebih efisien lagi, dengan hanya menggunakan aset gambar ilustrasi yang sudah tersedia pada media utama, dan di *edit* agar dapat sesuai dengan kebutuhan cetak media pendukung tersebut.



Gambar 15. Salah satu hasil suntingan untuk media pendukung

Setelah itu lalu media pendukung dan media utama akan di cetak pada percetakan yang dapat mencetak sesuai dengan rencana yang sudah perancang buat.



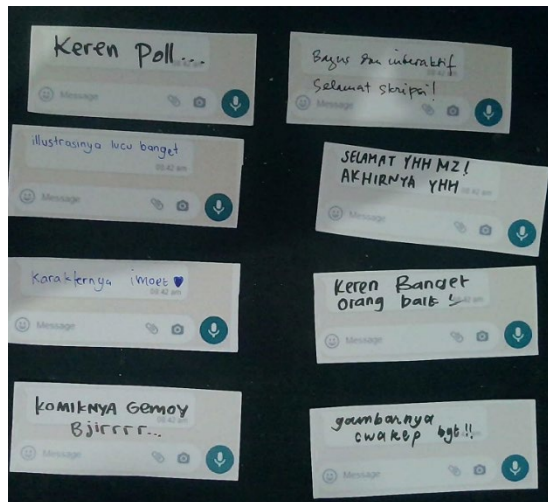
Gambar 16. Media utama dan media pendukung yang sudah di cetak

Pembuatan stiker, gantungan kunci, dan mug sebagai media pendukung dilakukan dengan cara yang lebih efisien, memanfaatkan aset gambar ilustrasi yang sudah tersedia pada media utama. Proses ini dimulai dengan pemilihan ilustrasi yang paling sesuai untuk masing-masing

produk, mempertimbangkan elemen desain yang dapat menarik perhatian dan berfungsi secara efektif. Setelah itu, ilustrasi yang telah dipilih akan melalui proses pengeditan untuk memastikan bahwa mereka memenuhi spesifikasi teknis yang diperlukan untuk cetakan media pendukung tersebut.

Pengeditan mencakup penyesuaian ukuran, resolusi, dan warna, serta penambahan elemen grafis tambahan jika diperlukan untuk meningkatkan daya tarik visual. Dengan pendekatan ini, kita dapat menjaga konsistensi dalam branding dan memastikan bahwa semua media pendukung saling melengkapi satu sama lain, menciptakan pengalaman yang harmonis bagi pengguna.

Selanjutnya, setelah proses pengeditan selesai, file desain akan dipersiapkan untuk dicetak menggunakan teknologi cetak terkini yang dapat menghasilkan produk akhir berkualitas tinggi. Stiker, gantungan kunci, dan mug yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai alat bantu visual yang memperkuat pesan yang ingin disampaikan melalui buku cerita bergambar. Melalui media pendukung ini, diharapkan interaksi dengan audiens semakin meningkat, sekaligus memberikan nilai tambah bagi karya utama yang telah dirancang.



Gambar 17. Komentar tertulis dari Pengunjung Pameran



Gambar 18. Kolom Komentar Tematik

#### 4. Simpulan

Perancangan ini menghasilkan media utama berupa buku cerita bergambar yang berfungsi sebagai sarana efektif untuk menanamkan nilai moral yang baik pada anak-anak. Buku ini memiliki ukuran 19 x 17 cm dan terdiri dari total 36 halaman, yang mencakup 2 halaman sampul dan 34 halaman isi. Untuk memastikan daya tarik visual dan daya tahan, kertas yang digunakan

untuk sampul adalah art paper 210 gram dengan laminasi doff panas, sementara halaman isi menggunakan art paper 150 gram yang lebih ringan. Dengan desain yang menarik dan konten yang relevan, buku cerita bergambar ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada pembaca, baik dalam bentuk penguatan nilai moral maupun dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap pentingnya menggunakan teknologi dengan bijak. Selain itu, dengan pendekatan yang berfokus pada interaksi antara gambar dan teks, diharapkan buku ini dapat memperkaya pengalaman membaca anak-anak dan memicu diskusi yang bermanfaat antara orang tua dan anak. Melalui upaya ini, diharapkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh buku ini, sekecil apapun, akan berkontribusi pada perkembangan karakter dan perilaku positif anak-anak dalam kehidupan sehari-hari.

## Daftar Rujukan

- Bahkir, F. A., & Grandee, S. S. (2020). Impact of the COVID-19 lockdown on digital device-related ocular health. *Indian Journal of Ophthalmology*, 68(11), 2378–2383. [https://doi.org/10.4103/ijo.IJO\\_2306\\_20](https://doi.org/10.4103/ijo.IJO_2306_20)
- Digital, M., Rowan, K., Works, A., & Dimakos, L. (2006). *The impact of picture books on children's literacy development: An empirical study*. *Journal of Early Childhood Literacy*, 6(3), 325-348. <https://doi.org/10.1177/1468798406069514>
- Digital, R., Rowan, W., Works, D., & Dimakos, C. M. (2006). The effects of using children's literature to teach positive character traits to elementary students. Retrieved from <https://rdw.rowan.edu/etd/864>
- Febriyanti, I. K., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan Sehari-hari. *Journal of Language Literature and Arts*, 1(9), 1291–1309. <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1291-1309>
- Heath, P., Houston-Price, C., & Kennedy, O. B. (2014). Let's look at leeks! Picture books increase toddlers' willingness to look at, taste, and consume unfamiliar vegetables. *Frontiers in Psychology*, 5, Article 191. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00191>
- Panjeti-Madan, V. N., & Ranganathan, P. (2023). Impact of screen time on children's development: Cognitive, language, physical, and social and emotional domains. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(5), 52. <https://doi.org/10.3390/mti7050052>
- Puspita Sari, A. S., Lestari, N. E., & Istiani, H. G. (2021). Storytelling using picture books reduces anxiety in hospitalized preschool children. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 11(03), 142–145. <https://doi.org/10.33221/jiiki.v11i03.1350>
- Retnowati, G., Salim, R. M. A., & Saleh, A. Y. (2018). Effectiveness of picture story books reading to increase kindness in children aged 5-6 years. *Lingua Cultura*, 12(1), 89. <https://doi.org/10.21512/lc.v12i1.2095>
- Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common Sense Census: Media use by kids age zero to eight. Common Sense Media.
- Santi Oktarina, P., Putu Lila Sri Hari, N., & Made Winda Ambarwati, N. (2020). The effectiveness of using picture books to motivate students, especially young learners, in reading (Vol. 3).
- Serra, F., Lo Scalzo, A., Giuffrè, G., Ferrara, F., & Corsello, G. (2021). The impact of COVID-19 on children's smartphone usage and their psychosocial well-being: An observational study. *Italian Journal of Pediatrics*, 47(1), 1-8. <https://doi.org/10.1186/s13052-021-01053-7>
- Strasser, J., & Seplocha, H. (2007). Using picture books to support young children's literacy. *Childhood Education*, 83(4), 219–224. <https://doi.org/10.1080/00094056.2007.10522916>
- Strouse, G. A., Nyhout, A., & Ganea, P. A. (2018). The role of book features in young children's transfer of information from picture books to real-world contexts. *Frontiers in Psychology*, 9, Article 50. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00050>
- Thung, C. X., & Ahmad, H. (2022). Colour psychology in kindergarten classroom. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 7(1), 61–66. <https://doi.org/10.30822/arteks.v7i1.1188>
- Zeng, Y., Zhang, Y., Huang, L., & Chen, S. (2023). Exploring the impact of picture books on children's understanding of technology usage. *Early Childhood Education Journal*, 51(2), 123-135. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01378-6>