

LAMPIRAN A
TOR

TERM OF REFERENCE (TOR)

Program MBKM Magang PKKM

CV. Hexa Integra Mandiri

A. Nama Kegiatan

MBKM Program Magang PKKM CV. Hexa integra Mandiri

B. Tujuan Kegiatan

Tujuan diadakannya kegiatan magang adalah memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk menjelajahi dunia profesional secara langsung, memperluas wawasan, dan mempertajam keterampilan yang relevan. Dalam pengaturan yang sesuai dengan bidang studi, mahasiswa dapat menerapkan teori-teori yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam situasi nyata di tempat kerja.

C. Jadwal dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan program magang di CV. Hexa Integra dimulai pada 7 Agustus 2023 s/d 8 Desember 2023 dan dilaksanakan secara luring. Kegiatan magang dilakukan sebanyak 9 jam perhari selama senin s/d Jumat. Berikut ringkasan jadwal kegiatan magang setiap harinya:

Nama mitra : CV. Hexa Integra Mandiri
Alamat : Jalan Bukit Kismadani, Kompleks Balai RW 13
Bluru Kidul, Kec. Sidoarjo, Jawa Timur
Sistem bekerja : Luring
Jam kerja normal : 9 jam

Hari	Jam Kerja	Kegiatan
Senin s/d Jumat	08.00 – 17.00	Magang (luring)
Sabtu s/d Minggu	-	-

D. Peserta

Peserta MBKM magang mandiri di CV. Hexa Integra Mandiri adalah mahasiswa DKV semester 5 dengan jumlah 6 orang.

E. Penyelenggara

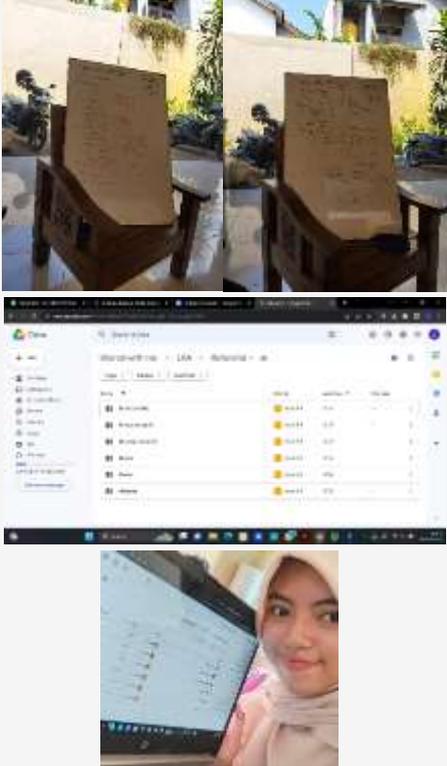
Peserta MBKM magang mandiri ini diselenggarakan oleh universitas yang bekerja sama dengan mitra yaitu CV. Hexa Integra Mandiri. Demikian *Term of Reference* kegiatan MBKM magang mandiri yang dilaksanakan di CV. Hexa Integra Mandiri dengan harapan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

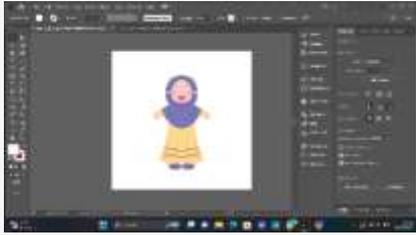
Sidoarjo, 29 November 2023
Direktur CV. Hexa Integra Mandiri

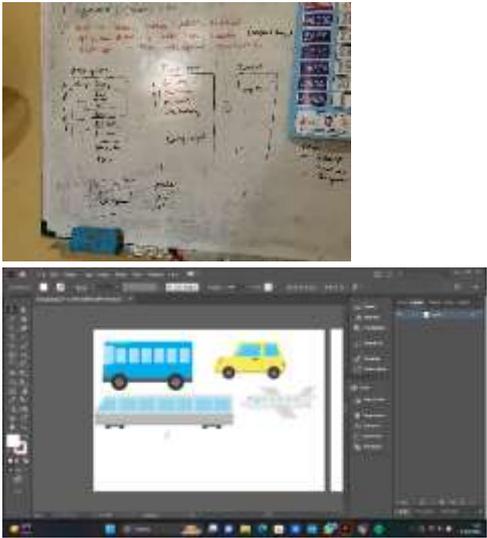
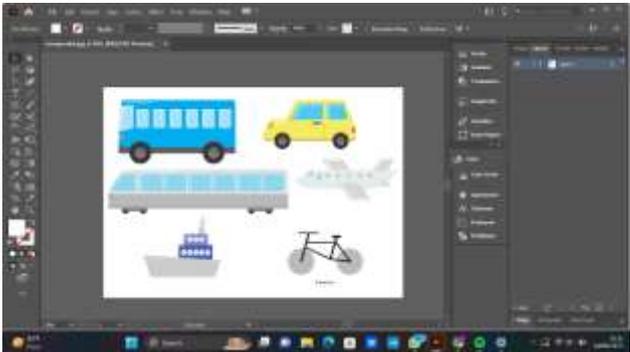


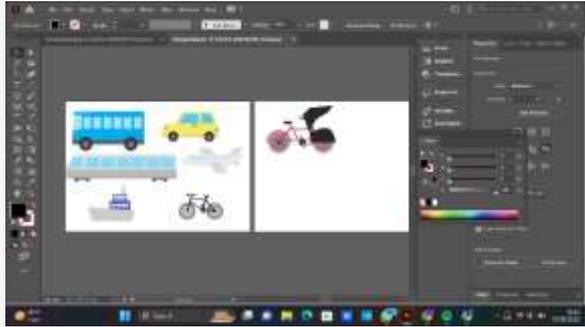
Rifqi Izzatur Rizan, S.Si

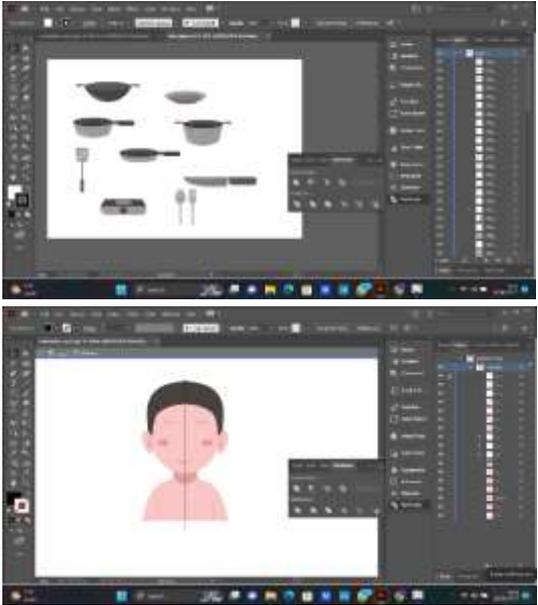
**LAMPIRAN B
LOG ACTIVITY**

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
1	Senin, 7 Agustus 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkenalan dan sharing dengan para staff Hexa Integra • Pembagian jobdesc dengan peserta magang <p>Mencari referensi project yang akan dikerjakan di perpustakaan</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
2	Selasa, 8 Agustus 2023	 <p>Deskripsi</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

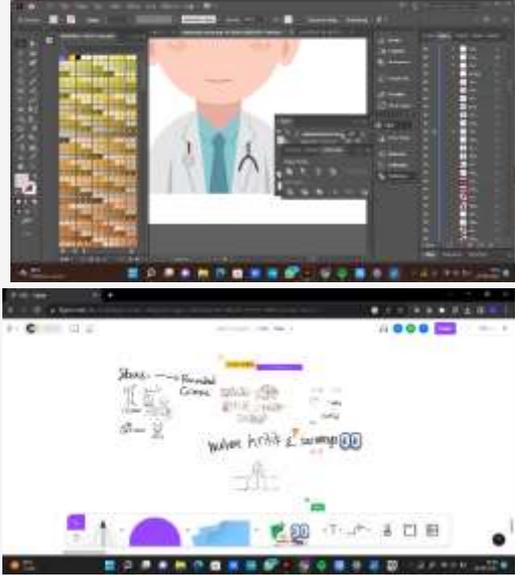
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		<ul style="list-style-type: none"> Briefing teknis pembuatan LKA oleh direktur Hexa bersama pembimbing magang dan PIC LKA pada peserta magang <p>Mengumpulkan referensi art style buku anak-anak</p>	
3	Rabu, 9 Agustus 2023	   <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Membagi tugas membuat aset bersama tim dengan Progress membuat alternatif style asset 	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
4	Kamis, 10 Agustus 2023	  <p>Deskripsi</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

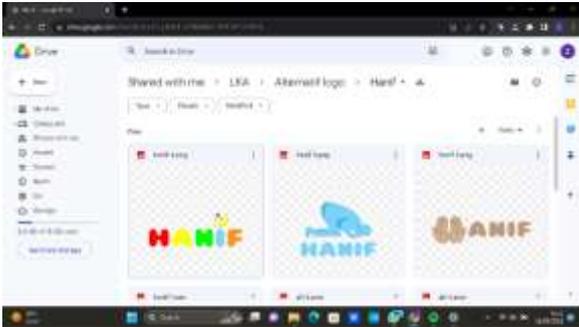
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		<ul style="list-style-type: none"> Membuat karakter anak laki-laki dan perempuan 	
5	Jumat, 11 Agustus 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Briefing lanjutan mengenai asset dan alur pembuatan LKA Mengumpulkan referensi objek transportasi dan mulai membuat aset transportasi 	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
6	Senin, 14 Agustus 2023	 <p>Deskripsi</p> <p>Melanjutkan pembuatan aset transportasi</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

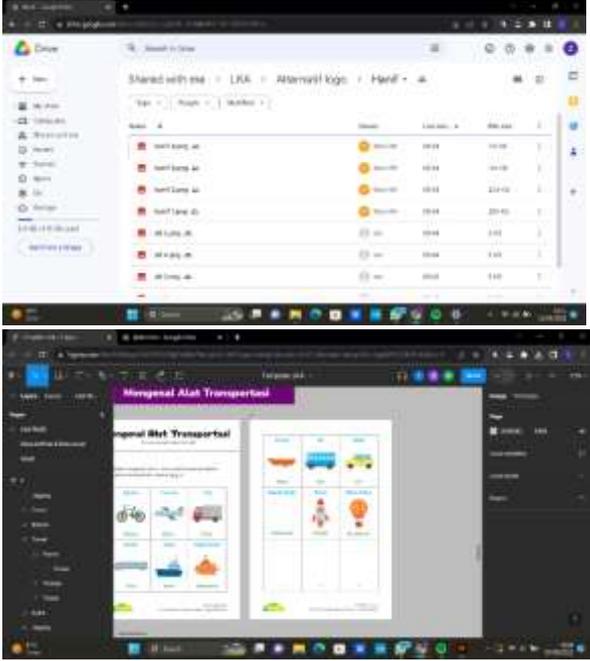
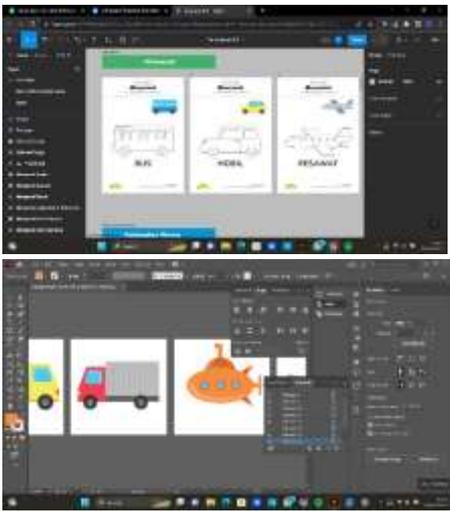
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
7	Selasa, 15 Agustus 2023	  <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Melanjutkan pembuatan asset transportasi <p>Membuat asset alat dapur</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
8	Rabu, 16 Agustus 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Melanjutkan pembuatan asset alat dapur <p>Mencari referensi materi/aktivitas baru untuk modul LKA</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
9	Kamis, 17 Agustus 2023	<p>Libur hari kemerdekaan</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
10	Jumat, 18 Agustus 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan asset alat dapur • Membuat asset profesi 	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
11	Senin, 21 Agustus 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset profesi (polisi, tantara)</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
12	Selasa, 22 Agustus 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset profesi (tentara, dokter)</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

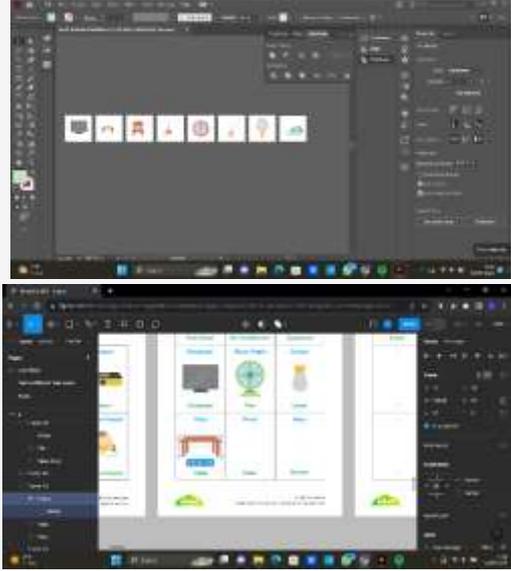
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
13	Rabu, 23 Agustus 2023	  <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset profesi (pemadam kebakaran dan perawat)</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
14	Kamis, 24 Agustus 2023	  <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset profesi (atlet, guru, koki)</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
15	Jumat, 25 Agustus 2023	 <p>Deskripsi Menyelesaikan asset profesi (pramugari, seniman)</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

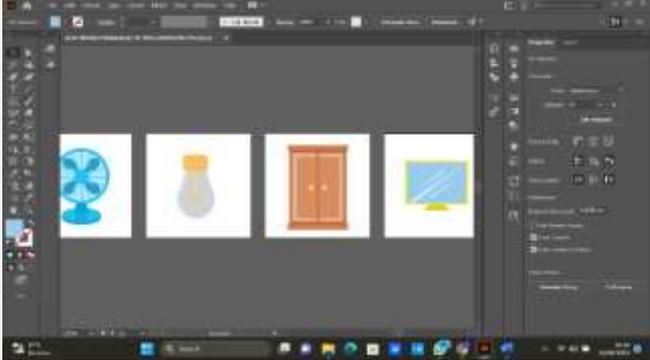
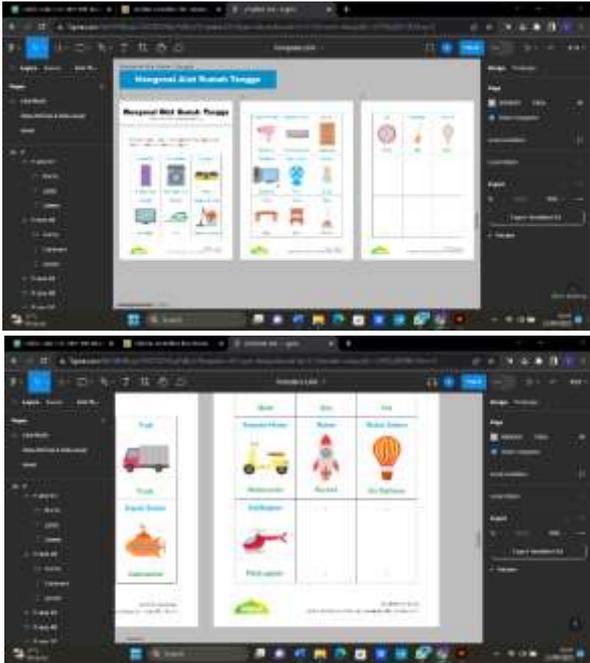
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
16	Senin, 28 Agustus 2023	 <p>Deskripsi Mengganti warna asset yang telah dibuat dengan warna palet yang sudah disepakati oleh tim</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
17	Selasa, 29 Agustus 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan mengganti warna asset yang telah dibuat dengan warna palet yang sudah disepakati oleh tim <p>Membuat alternatif sketsa logo brand (nama brand antara Hanif / Mahir)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
18	Rabu, 30 Agustus 2023	 <p>Deskripsi Menyempurnakan logo untuk diasistensikan kembali</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
19	Kamis, 31 Agustus 2023	 <p>Deskripsi Finishing alternatif logo (pemilihan warna, gradasi, detailing)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
20	Jumat, 1 September 2023		 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

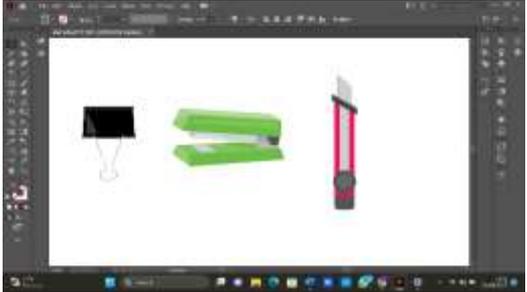
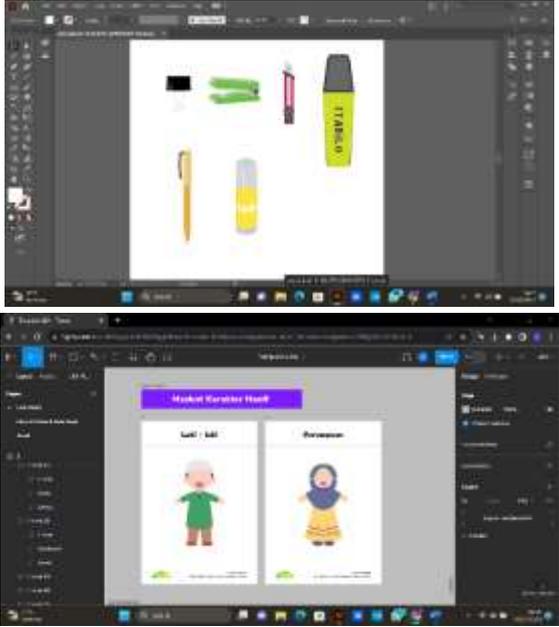
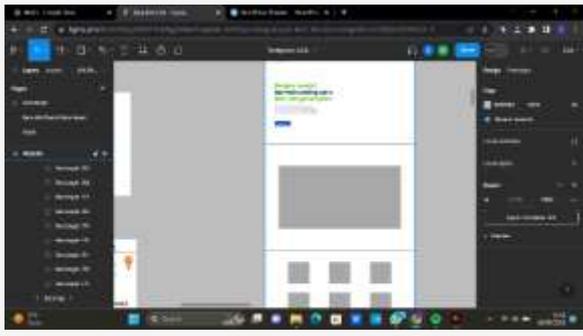
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asistensi logo dengan PIC melalui google drive • Mulai menyusun modul (meletakkan asset pada template yang telah tersedia) 	
21	Senin, 4 September 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merubah asset yang telah dibuat menjadi outline untuk modul mewarnai dan melanjutkan penyusunan modul <p>Membuat asset transportasi yang kurang (truk, kapal selam)</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

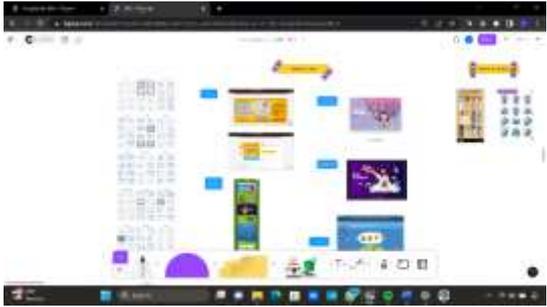
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
22	Selasa, 5 September 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset transportasi yang kurang lengkap (perahu, roket, balon udara)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
23	Rabu, 6 September 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset profesi yang kurang (astronot, pilot, fotografer)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
24	Kamis, 7 September 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset profesi yang kurang (nahkoda, sopir, desainer, nelayan)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
25	Jumat, 8 September 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset profesi yang kurang (kurir pos, bidan, petani)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

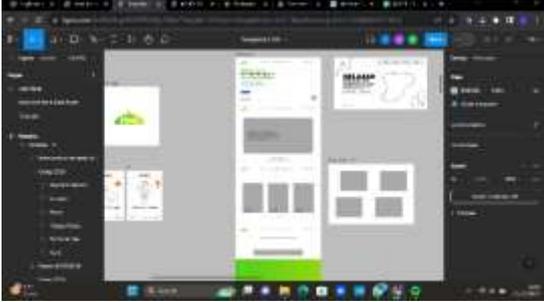
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
26	Senin, 11 September 2023	 <p>Deskripsi Menyelesaikan pembuatan aset profesi yang kurang (penjahit, masinis, tukang kayu, programmer) (tuntas)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
27	Selasa, 12 September 2023	 <p>Deskripsi Melengkapi aset alat rumah tangga yang belum lengkap (computer, meja, kursi, sapu, jam dinding, kain pel, cermin, setrika)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
28	Rabu, 13 September 2023	 <p>Deskripsi</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

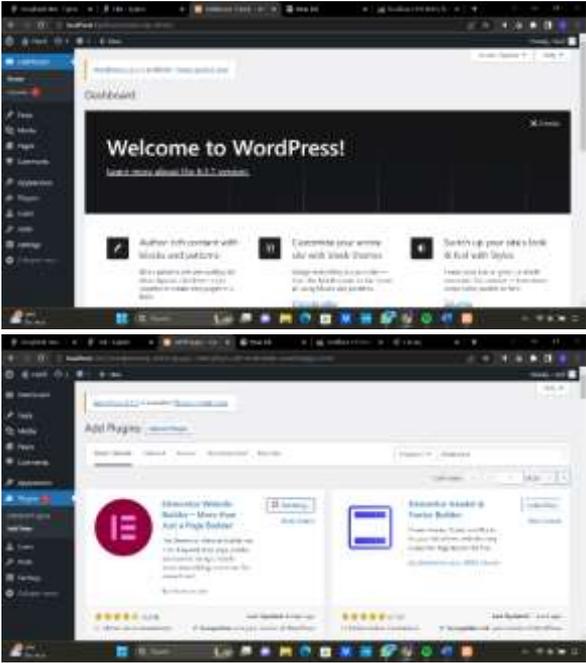
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		Melanjutkan pembuatan asset alat rumah tangga yang kurang (kulkas, mesin cuci, vacuum cleaner, hair dryer)	
29	Kamis, 14 September 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset alat rumah tangga yang kurang (kipas angin, lampu, lemari, televisi)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
30	Jumat, 15 September 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan pembuatan asset alat rumah tangga yang kurang (ac) tuntas • Menyelesaikan pembuatan asset transportasi yang kurang (motor, helikopter) tuntas 	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
31	Senin, 18 September 2023	 <p>Deskripsi Membuat karakter ayah (bisa digunakan sebagai karakter seorang pria)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
32	Selasa, 19 September 2023	 <p>Deskripsi Membuat karakter seorang ibu (bisa digunakan sebagai karakter seorang wanita)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
33	Rabu, 20 September 2023	 <p>Deskripsi Membuat asset alam semesta (air, bukit, hutan, matahari)</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
34	Kamis, 21 September 2023		 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

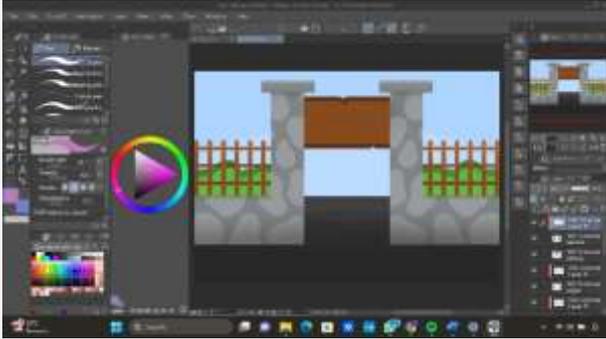
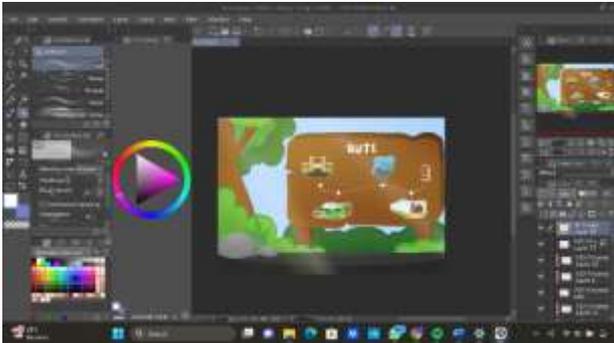
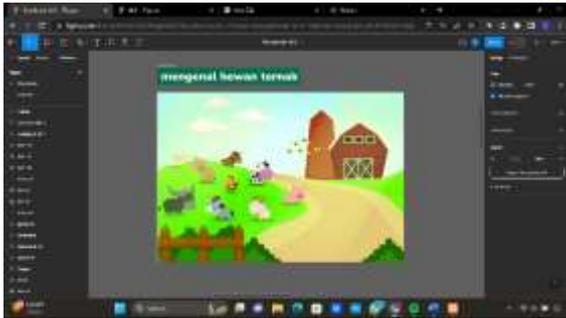
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		<p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan asset alam semesta (laut, sungai, salju, angin) tuntas</p>	
35	Jumat, 22 September 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuat asset alat tulis (klip kertas, staples, cutter) 	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
36	Senin, 25 September 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan asset alat tulis <p>Memasukkan maskot ke dalam modul</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
37	Selasa, 26 September 2023	 <p>Deskripsi</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

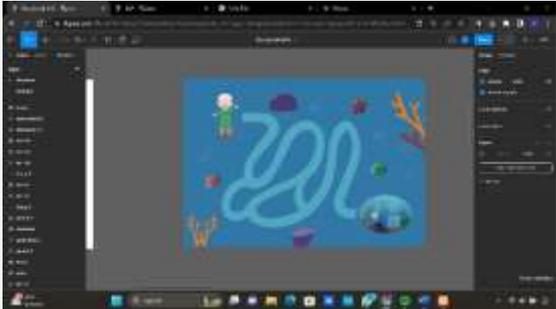
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		<ul style="list-style-type: none"> ● Mencari referensi landing page Membuat wireframe landing page	
38	Rabu, 27 September 2023	 <p>Deskripsi Menambah referensi mengenai website melalui materi (e-book) yang telah diberikan</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
39	Kamis, 28 September 2023	<p>Libur maulid nabi</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
40	Jumat, 29 September 2023	<p>alur Storybook asset hewan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hanif pergi ke kebun binatang 2. Membaca denah kebun binatang (modul mencari jalan keluar) 3. Mengenal hewan ternak 4. Mengenal hewan buas 5. Mengenal hewan laut 6. Hanif mengenal banyak hewan 7. Penutup <p>Deskripsi Membuat alur storyboard</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
41	Senin, 2 Oktober 2023		 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

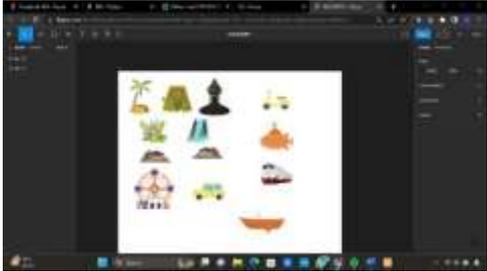
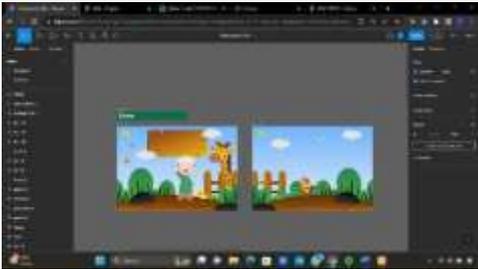
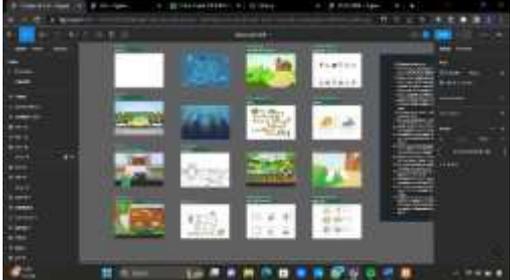
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		<p>Deskripsi Mencari referensi wireframe</p>	
42	Selasa, 3 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan susunan wireframe pada landing page</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
43	Rabu, 4 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Mencari referensi seaworld dan mulai membuat ilustrasi background</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
44	Kamis, 5 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan ilustrasi background</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

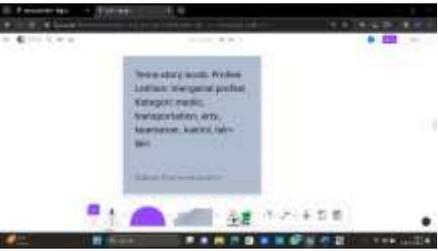
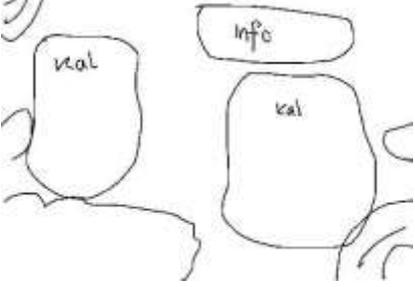
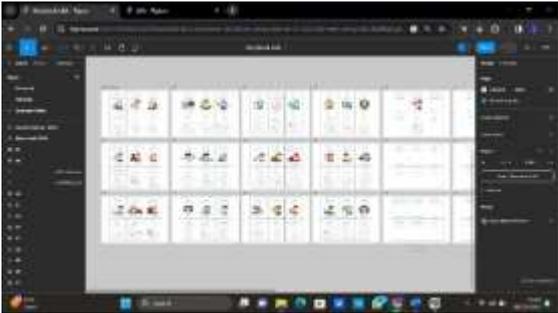
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
45	Jumat, 6 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Eksplorasi dan belajar menggunakan wordpress</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
46	Senin, 9 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan background dengan menambah objek pengunjung dan ornament seaworld pada background</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
47	Selasa, 10 Oktober 2023		 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

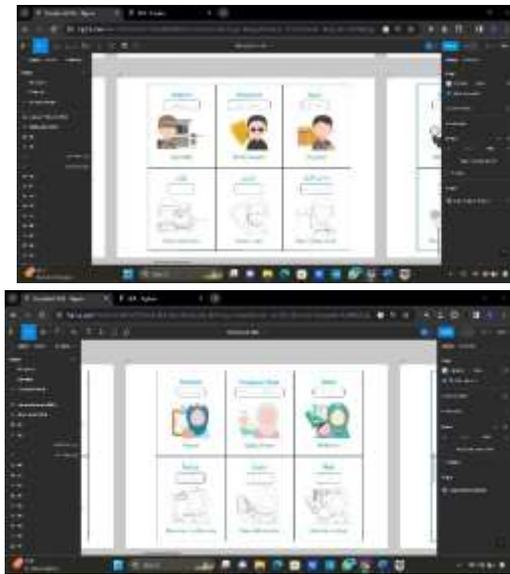
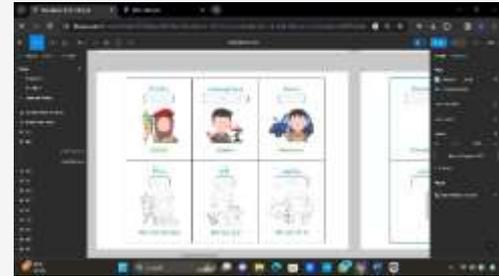
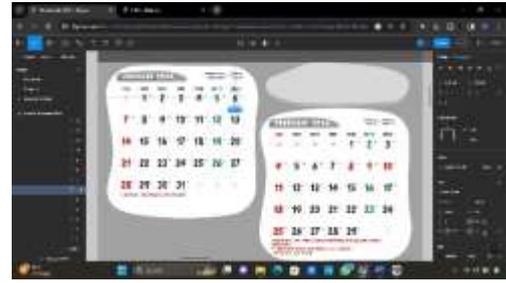
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat dan menempatkan aset kepada materinya • Brainstorming konsep storyline setiap halaman 	
48	Rabu, 11 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Merender base color jalan menuju kebun binatang yang telah dibuat oleh rekan setim</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
49	Kamis, 12 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Merender base color gerbang masuk kebun binatang yang telah dibuat oleh rekan setim</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
50	Jumat, 13 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Merender base color denah yang telah dibuat oleh rekan setim</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
51	Senin, 16 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Merender ilustrasi peternakan yang telah dibuat oleh rekan satu tim</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
52	Selasa, 17 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Menambah karakter dan objek pada isi storybook yang telah dibuat</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
53	Rabu, 18 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Membuat permainan mewarnai</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
54	Kamis, 19 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Membuat permainan maze menuju seaworld</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
55	Jumat, 20 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Membuat permainan menebali garis</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
56	Senin, 23 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Memilih aset untuk kalender dan membuat cover storybook</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
57	Selasa, 24 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan pembuatan cover storybook depan & belakang</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
58	Rabu, 25 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Menyusun urutan storybook</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
59	Kamis, 26 Oktober 2023	 <p>Deskripsi Mendesain dan menyusun flashcards</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

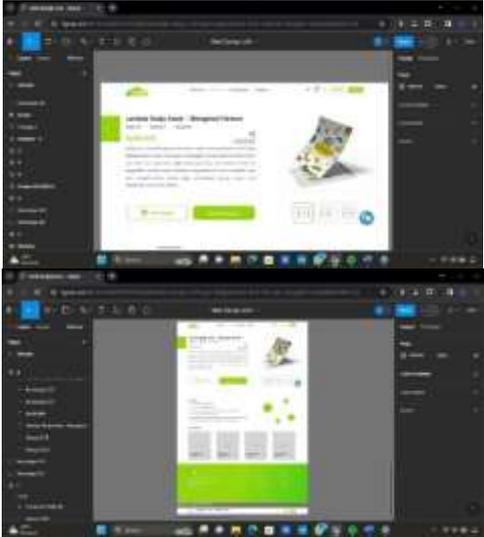
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
60	Jumat, 27 Oktober 2023	  <p>Deskripsi Melanjutkan penyusunan flashcards</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
61	Senin, 30 Oktober 2023	  <p>Deskripsi Membuat tema kalender interaktif dan menentukan konsep kalender interaktif</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
62	Selasa, 31 Oktober 2023	 <p>Deskripsi</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

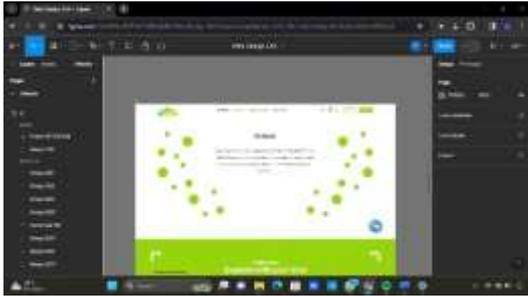
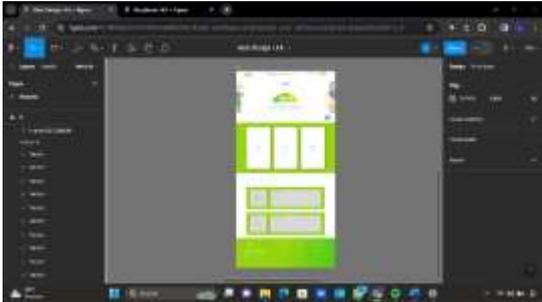
No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		<ul style="list-style-type: none"> • Memilah asset yang dibutuhkan • Mengelompokkan asset sesuai kelompok 	
63	Rabu, 1 November 2023	 <p>Deskripsi Membuat asset profesi yang kurang</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
64	Kamis, 2 November 2023	 <p>Deskripsi Membuat asset profesi yang kurang</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
65	Jumat, 3 November 2023	 <p>Deskripsi Melayout kalender interaktif Memilih jenis font yang cocok untuk kalender</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
66	Senin, 6 November 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat background bulan januari-februari • Menambahkan sekilas informasi 	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
67	Selasa, 7 November 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat background bulan Maret-April • Menambahkan sekilas informasi 	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
68	Rabu, 8 November 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat background bulan Mei-Juni • Menambahkan sekilas informasi 	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
69	Kamis, 9 November 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat background bulan Juli-Agustus • Menambahkan sekilas informasi 	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
70	Jumat, 10 November 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat background bulan September-Oktober • Menambahkan sekilas informasi 	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
71	Senin, 13 November 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat background latihan januari-februari • Membuat background latihan maret-april 	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
72	Selasa, 14 November 2023	 <p>Deskripsi</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat background latihan mei-juni Membuat background latihan juli-agustus 	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>
73	Rabu 15 November 2023	 <p>Deskripsi</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		Membuat background latihan September-oktober	
74	Kamis, 16 November 2023	 <p>Deskripsi Membuat background bulan November-Desember</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
75	Jumat, 17 November 2023	 <p>Deskripsi Membuat cover kalender</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
76	Senin, 20 November 2023		 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
		<p>Deskripsi Membuat desain website brand hanif (membuat halaman detail produk)</p>	
77	Selasa, 21 November 2023	 <p>Deskripsi Melanjutkan desain website brand hanif (tentang kami) bersama tim</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
78	Rabu, 22 November 2023	 <p>Deskripsi Membuat halaman koleksi pada desain website bersama tim</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)
79	Kamis, 22 November 2023	 <p>Deskripsi Membuat halaman testimoni bersama tim</p>	 (Mochamad Burhan Islami. S.T)

No	Tanggal	Dokumen dan Deskripsi Kegiatan	Paraf Pembimbing
80	Jumat, 23 November 2023	 <p>Deskripsi Menyelesaikan ilustrasi cover storybook</p>	 <p>(Mochamad Burhan Islami. S.T)</p>

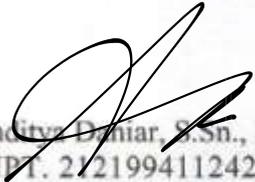
Disetujui oleh

Pembimbing Lapangan



(Mochamad Burhan Islami, ST)

Dosen Pembimbing



(Aninditya Dhanar, S.Sn., M.Sn.)
NPT. 21219941124261

LAMPIRAN C DOKUMEN TEKNIK

Link detail output

<https://drive.google.com/drive/folders/1VyvcB2BUYWactWDPae6GRn3aDEiv4qYx?usp=sharing>

Hasil kegiatan magang:

1. Lembar kerja anak

Mengenal Alat Transportasi

Terdapat kata-kata yang sudah terisi.

Melajarilah mengenal nama-nama alat transportasi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Sepeda	Pesawat	Truk
		
Motocycle	Planes	Truck
		
Kapal	Kapal	Kapal Selam
		
Tulis	Tulis	Tulis

© 2022 Indomedia
www.indomedia.com/indomedia.com

Mengenal Profesi

Terdapat kata-kata yang sudah terisi.

Melajarilah mengenal nama-nama profesi pekerjaan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Guru	Dokter	Pesawat
		
Teacher	Doctor	Nurse
		
Polisi	Tentara	Pesawat
		
Polisi	Tentara	Pesawat

© 2022 Indomedia
www.indomedia.com/indomedia.com

Mengenal Alat Rumah Tangga

Terdapat kata-kata yang sudah terisi.

Melajarilah mengenal nama-nama alat rumah tangga dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Kulkas Es	Washing Machine	Kompor
		
Refrigerator	Washing Machine	Stove
		
Televisi	Seterika	Vacuum Cleaner
		
Television	Iron	Vacuum Cleaner

© 2022 Indomedia
www.indomedia.com/indomedia.com

Mengenal Profesi

Terdapat kata-kata yang sudah terisi.

Melajarilah mengenal nama-nama profesi pekerjaan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Pilot	Kapal	Supir
		
Pilot	Kapal	Supir
		
Programmer	Desainer	Fotografer
		
Programmer	Desainer	Photographer
		
Siti	Tukang Kayu	Pengaji
		
Siti	Carpenter	Pengaji

© 2022 Indomedia
www.indomedia.com/indomedia.com

Mengenal Profesi

Terdapat kata-kata yang sudah terisi.

Melajarilah mengenal nama-nama profesi pekerjaan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Pengering Rambut	Pemanggang Roti	Lemari
		
Hair Dryer	Air Conditioner	Cabinet
		
Komputer	Meja Angin	Lampu
		
Computer	Fan	Lamp
		
Meja	Kursi	Sepatu
		
Table	Chair	Shoe

© 2022 Indomedia
www.indomedia.com/indomedia.com

Mewarnai

Pilih warna gambar apa yang sudah terisi.



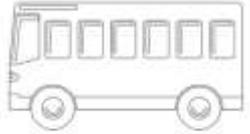
MOBIL



BUS



MOBIL



BUS

© 2022 Indomedia
www.indomedia.com/indomedia.com

Mewarnai

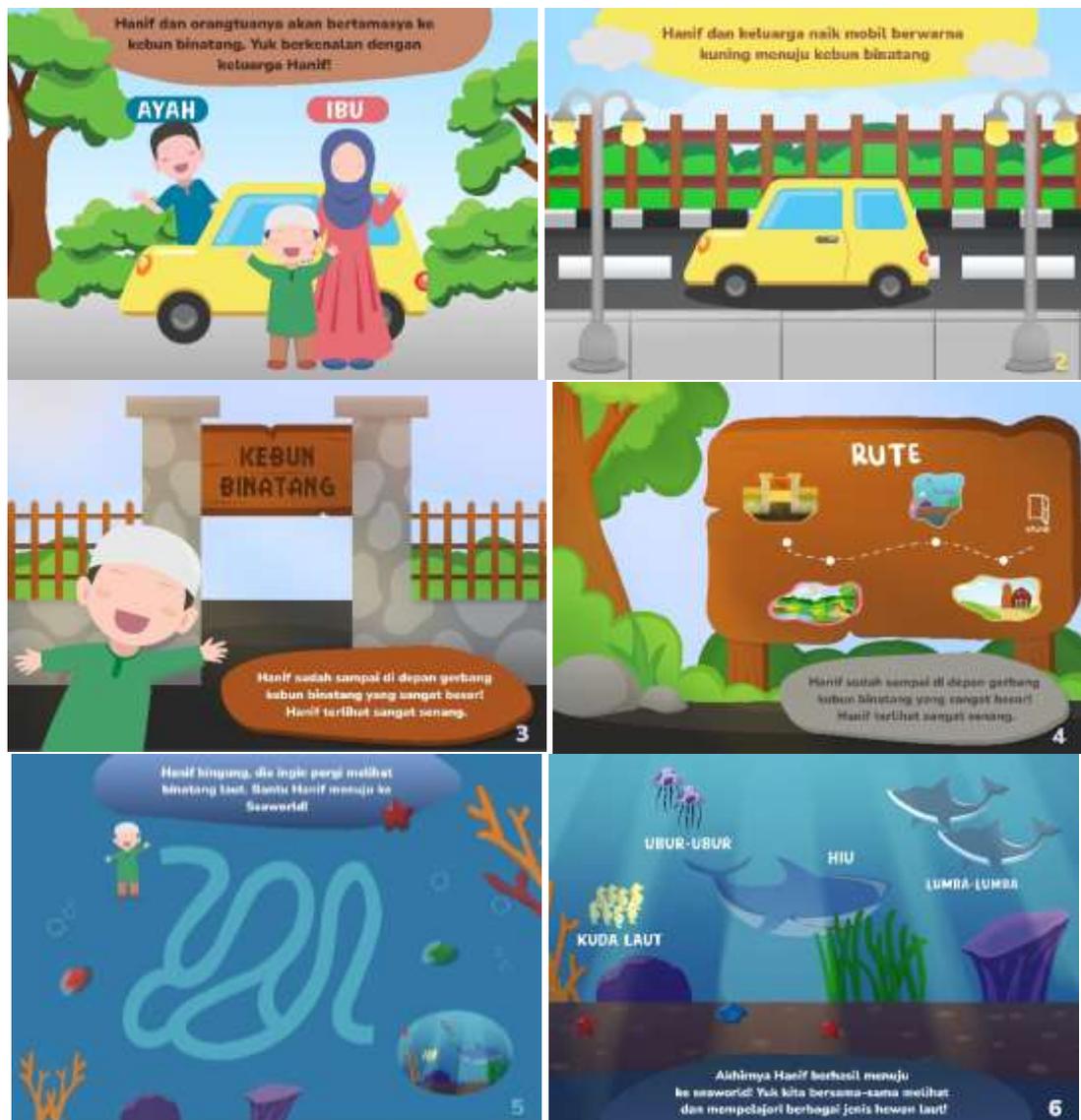
Pilih warna gambar apa yang sudah terisi.

Jam	Rak Piring	Corong
		
Clock	Piring	Minum
		

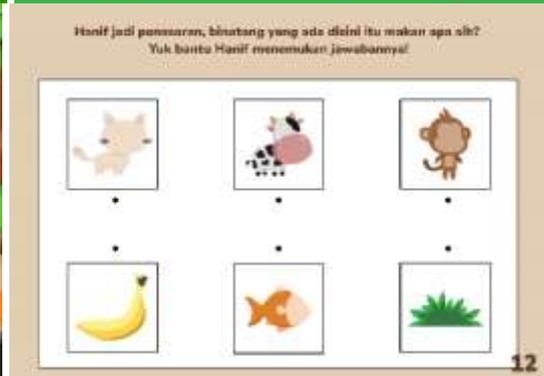
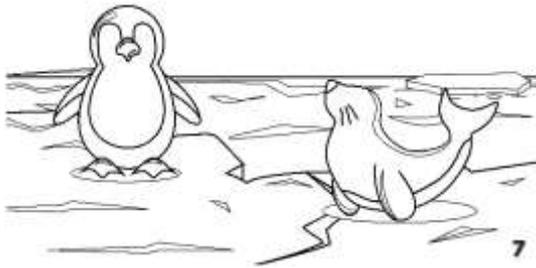
© 2022 Indomedia
www.indomedia.com/indomedia.com

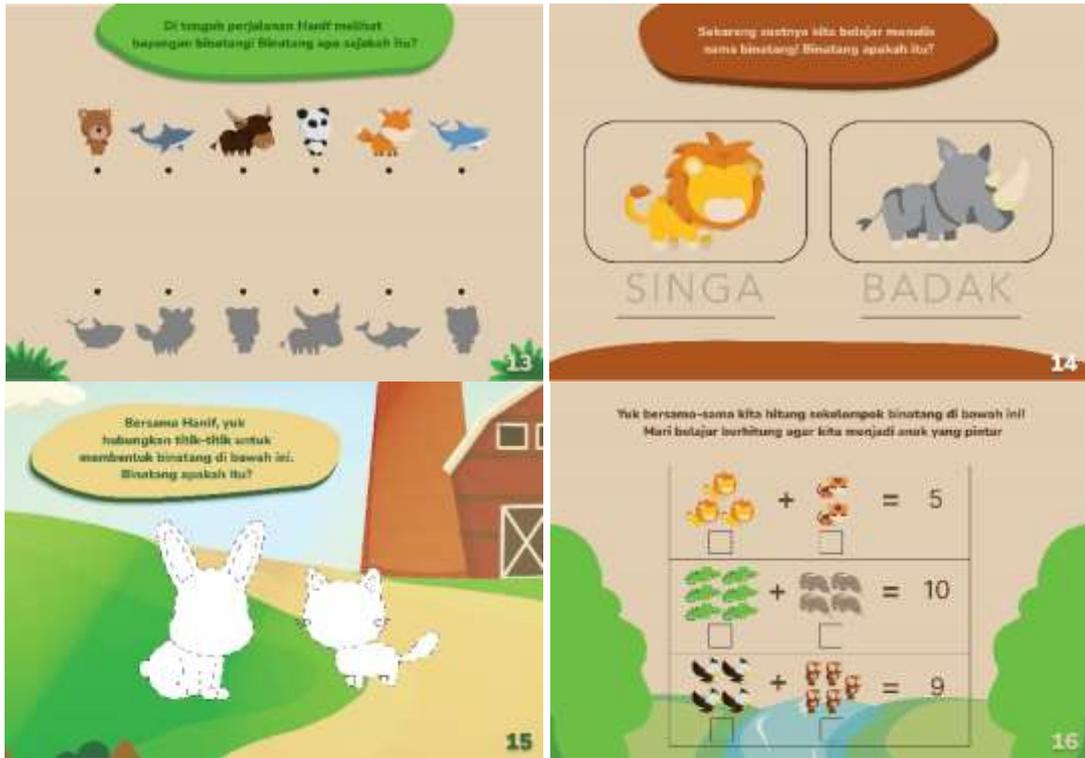


2. Storybook Interaktif



Mari mewarnai gambar penguin dan anjing laut yang lucu ini bersama Hanif





3. Desain UI Website





4. Flash Card



Nomor : 021/SYNAKARYA/V-1/2024

Surabaya, 29 Nov 2023

LETTER OF ACCEPTANCE

Kepada:

Yth. **Zakiah Kharismatuzzahra, Aninditya Daniar**

di Tempat

Dengan hormat,

Melalui surat ini dewan redaksi Jurnal Synakarya mengucapkan selamat atas artikel Saudara yang berjudul:

“PERANCANGAN STORYBOOK INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DAN KREATIVITAS ANAK DI WILAYAH SIDOARJO”

Telah melalui proses *review* dan dinyatakan **DITERIMA**. Artikel tersebut akan dimuat dalam jurnal Synakarya Vol.5 No.1 Mei 2024 pada versi cetak dan elektronik sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Demikian surat ini kami sampaikan kepada Saudara, terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya.

Hormat kami,

Pemimpin Redaksi Jurnal Synakarya


synakarya
Jurnal Mahasiswa Desain Komunikasi Visual

Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

PERANCANGAN STORYBOOK INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DAN KREATIVITAS ANAK DI WILAYAH SIDOARJO

Zakiah Kharismatuzzahra¹, Aninditya Daniar²

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia
¹21052010082@student.upnjatim.ac.id; ²aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

Children's literacy and creativity involve their ability to read, write and understand information and involve their ability to imagine, innovate and express new ideas. Both are important in children's development as literacy helps them understand the world, while creativity allows them to explore new ideas and find innovative solutions. To improve literacy and creativity and children's character values, the research designs learning media in the form of an animal introduction storybook that combines character education and stimulation of children's creativity. The research method used in this design is a qualitative method with a procedural model, which is a descriptive model. The results showed that picture storybooks are very effective in instilling values such as religious character, tolerance, friendship, social care, discipline, and peace. In addition, this book also proves to be useful in developing early childhood creativity.

Keywords: Design, Storybook.

ABSTRAK

Literasi dan kreativitas anak melibatkan kemampuan mereka dalam membaca, menulis, dan memahami informasi serta melibatkan kemampuan mereka untuk berimajinasi, berinovasi dan mengekspresikan ide-ide baru. Keduanya penting dalam perkembangan anak karena literasi membantu mereka memahami dunia, sementara kreativitas memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menemukan solusi yang inovatif. Untuk meningkatkan literasi dan kreativitas dan nilai-nilai karakter anak, penelitian merancang media pembelajaran berupa storybook pengenalan hewan yang menggabungkan pendidikan karakter dan stimulasi kreativitas anak. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dengan model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku cerita bergambar sangat efektif dalam menanamkan nilai-nilai seperti karakter religius, toleransi, persahabatan, kepedulian sosial, disiplin, dan perdamaian. Selain itu, buku ini juga bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini.

Kata Kunci: Desain, Buku Cerita.

PENDAHULUAN

Di zaman globalisasi saat ini telah dipenuhi dengan perkembangan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan individu yang memiliki kemampuan kreatif dan produktif, memiliki minat pada pendidikan yang tinggi serta memiliki daya saing yang kuat. Literasi dan kreativitas anak merupakan kekuatan magis yang menggerakkan dunia mereka. Abdurrahman (2005), menyatakan bahwa kemampuan kreativitas pada anak mencakup kebiasaan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang unik, tidak konvensional, serta sangat adaptif dalam menanggapi dan mengembangkan pemikiran dan kegiatan. Kreativitas penting untuk dikembangkan karena kreativitas berpengaruh terhadap kehidupan seseorang, misalnya kreativitas berpengaruh terhadap gagasan-gagasan seseorang, pemecahan terhadap suatu permasalahan, serta berpengaruh terhadap prestasi akademik. Pengembangan kreativitas anak usia dini sangat penting untuk dikembangkan, karena usia dini merupakan golden age yakni usia emas yang merupakan pondasi bagi perkembangan di usia selanjutnya. Proses kreatif pada anak seringkali melibatkan pemecahan

masalah, eksplorasi lingkungan sekitar, serta pengembangan kemampuan artistik, verbal, maupun non-verbal. Pentingnya memahami dan mendorong kreativitas pada anak dapat membantu dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial mereka, memungkinkan mereka untuk menjadi inovatif, adaptif, serta mandiri dalam menghadapi tantangan di masa depan. Dalam menjelajahi kreativitas anak, kita memahami bahwa setiap langkah kecil dalam proses ini adalah bagian dari pertumbuhan mereka yang luar biasa.

Pertama Wati & Sunan Kalijaga Yogyakarta (2021), berpendapat bahwa kreativitas pada dasarnya adalah suatu kemampuan seseorang dalam menemukan suatu ide-ide/gagasan-gagasan yang dapat dituangkan dalam suatu karya baru. Kreativitas dalam pendidikan sangat diperlukan sebagai upaya mengasah potensi manusia. Miranda et al., n.d. mengungkapkan bahwa, secara mendasar, anak-anak adalah individu yang memiliki sifat kreatif. Mereka menunjukkan karakteristik yang sering diakui oleh para ahli sebagai ciri khas individu yang kreatif. Contohnya, memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan, memiliki imajinasi yang melimpah, memiliki minat yang beragam, tidak takut untuk membuat kesalahan, bersedia menghadapi risiko, memiliki kebebasan dalam berpikir, antusias terhadap hal-hal yang baru, dan sebagainya. Dalam konteks ini, orang tua dan pendidik perlu berkolaborasi serta memahami kreativitas anak-anak dengan sikap yang fleksibel dan kreatif juga. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang baik kepada anak guna mengembangkan hal tersebut. Salah satu media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dan literasi anak adalah melalui buku cerita atau *storybook*. Bower (2014), Biddle (2014), Mitchell (2003), mengemukakan bahwa dalam buku cerita bergambar, terdapat teks yang berpadu dengan gambar-gambar, saling melengkapi untuk mengisahkan cerita. Diharapkan dengan adanya kehadiran *storybook* dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Selain itu, kombinasi teks dan gambar membantu anak-anak dalam memahami koneksi antara kata-kata dengan gambar, memperkuat pemahaman membaca, dan membangun keterampilan literasi mereka. Komponen yang harus ada dalam buku cerita bergambar anak ialah gambar dan teks, adapun unsur visual dalam buku cerita bergambar harus diperhatikan, yaitu meliputi: (1) warna; (2) efek visual; (3) narasi; (4) tokoh; (5) efek gambar dan teks; dan (6) latar belakang. Dengan adanya buku cerita bergambar ini, anak-anak akan diundang untuk aktif terlibat dalam proses cerita, mereka dapat merancang karakter, menggagas alur cerita, dan bahkan merakit bagian-bagian cerita sendiri. Melalui partisipasi ini, kreativitas anak-anak akan terasah dan terstimulasi dengan lebih baik, karena mereka memiliki peran aktif dalam mengembangkan elemen-elemen cerita. *Storybook* interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan hewan dan habitatnya pada anak-anak. Selain bercerita, *storybook* ini juga diselingi dengan latihan-latihan yang masih sesuai dengan alur cerita.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian tentang pembuatan media pembelajaran buku cerita bergambar dalam meningkatkan kemampuan literasi dan kreativitas anak, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah sebuah cara atau metode penelitian yang lebih menekankan analisa atau deskriptif. Pada penelitian kali ini, tujuannya adalah dapat meningkatkan literasi dan kreativitas anak dengan melalui media pembelajaran *storybook* yang akan dihasilkan dalam sebuah produk. Semua data yang bersifat kualitatif akan dianalisis secara kualitatif atau di deskripsikan. Model yang dipakai dalam pengembangan media ini adalah model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Mengenai proses perancangan *storybook*, penulis melakukan tahap penentuan tema, pembuatan alur, penulisan teks narasi, pembuatan *storyboard*, ilustrasi dan desain, dan penyuntingan dan penggabungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dari perancangan *storybook* interaktif sebagai berikut:

1. Menentukan Tema

Dalam perancangan *storybook*, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis tema dengan seksama. Tema dalam sebuah cerita adalah seperti akar yang menjalar ke seluruh bagian dari pohon cerita itu sendiri. Sebagaimana akar memberikan fondasi yang kokoh pada sebuah pohon, begitu juga tema menjadi fondasi utama yang membimbing dan memberi bentuk pada keseluruhan cerita. Ketika kita memilih tema, kita sebenarnya menentukan arah cerita yang akan dijelajahi, mengukir jejak bagi alur cerita, karakter, serta pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Keberhasilan sebuah cerita sering kali bergantung pada tema yang dipilih. Tema yang menarik dan relevan akan memikat perhatian pembaca, membuatnya terhubung secara emosional, dan memungkinkan mereka untuk terlibat sepenuhnya dalam perjalanan cerita. Sebuah tema yang dipilih dengan bijak tidak hanya memengaruhi alur cerita, tetapi juga membentuk karakter-karakternya, menuntun bagaimana mereka bertindak, berbicara, dan berinteraksi satu sama lain. Tema menjadi landasan dari cerita yang akan diciptakan, dan oleh karena itu, haruslah direfleksikan dengan seksama. Pemilihan tema yang tepat akan menjadi dasar kuat yang memungkinkan cerita untuk berkembang dan memberi pengaruh yang mendalam kepada pembacanya.

Gede Dharmawan Gunawan et al., n.d. menyatakan bahwa pemilihan tema cerita untuk anak dapat disesuaikan dengan usia anak. Dalam hal ini tema yang terpilih untuk *storybook* adalah tema hewan. Tema hewan dalam *storybook* bertujuan untuk membantu anak-anak mengenal dunia binatang dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Fokus utama dari tema hewan adalah membawa anak-anak ke dalam petualangan yang memperkenalkan mereka pada berbagai jenis hewan, karakteristik uniknya, dan habitat tempat mereka tinggal. Melalui cerita dan ilustrasi, anak-anak akan diajak untuk menjelajahi kehidupan hewan di dalam kebun binatang.

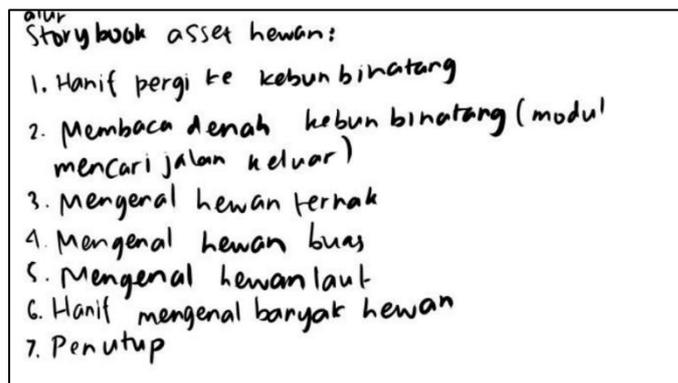
2. Pembuatan Alur

Langkah kedua dalam merancang *storybook* untuk anak usia dini adalah pembuatan alur. Pembuatan alur ini merupakan fondasi cerita yang akan dibangun. Alur akan menentukan bagaimana cerita akan berkembang dari awal hingga akhir. Peran alur dalam sebuah cerita sangatlah penting. Ia tidak hanya memberikan kerangka struktural, tetapi juga memegang peranan emosional bagi pembaca atau pendengar. Alur yang baik mampu menimbulkan rasa penasaran, membuat pembaca ingin terus mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. Balai et al. (2016), berpendapat bahwa alur cerita dalam cerita anak perlu dibuat menarik karena anak-anak senantiasa memiliki keingintahuan tinggi yang membangkitkan minat mereka untuk terus mengikuti perkembangan alur cerita.

Sebuah alur yang terstruktur dengan baik membantu mengarahkan perjalanan cerita, memastikan bahwa setiap adegan memiliki arti dan kontribusi terhadap keseluruhan narasi. Selain itu, alur juga berperan dalam menyampaikan pesan atau moral yang ingin disampaikan oleh penulis. Dengan membawa pembaca melalui perjalanan yang tertata baik, alur membantu memperkuat makna dari cerita itu sendiri, memungkinkan pesan atau pelajaran yang ingin disampaikan menjadi lebih terasa dalam pengalaman membaca. Bagi anak-anak, alur yang jelas

dan menarik sangatlah penting. Ini membantu mereka dalam memahami cerita secara keseluruhan, mengikuti jalan cerita dengan lebih baik, dan menangkap pesan atau nilai yang ingin disampaikan oleh cerita tersebut. Alur yang baik dapat membentuk dasar yang kuat bagi pemahaman dan minat mereka terhadap dunia cerita dan membaca.

Pemilihan alur dilakukan dengan cara brainstorming dan mengumpulkan berbagai referensi dari internet. Dari proses tersebut, *storybook* interaktif pengenalan hewan ini memiliki gambaran alur sebagai berikut:



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 1. Alur *Storybook*

3. Penulisan Teks Narasi

Penulisan teks narasi memiliki peran yang sangat penting dalam menghubungkan gambar atau ilustrasi dengan cerita yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Proses ini dimulai dengan merencanakan alur cerita yang menarik dan sesuai dengan target usia anak. Seorang penulis harus mempertimbangkan kata-kata yang mudah dipahami, menyenangkan, dan sesuai dengan tema yang diusung. Dalam menulis teks narasi, penting untuk memperhatikan panjangnya kalimat dan kompleksitasnya agar sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia.

Selain itu, penggunaan dialog atau kata-kata yang menarik akan membantu mempertahankan perhatian anak-anak. Penulis harus mampu mengeksplorasi imajinasi dan kreativitas mereka untuk menuliskan cerita yang menginspirasi dan menghibur. Menggunakan pengulangan atau pola yang dapat diingat juga bisa menjadi strategi efektif untuk membantu anak-anak memahami dan mengikuti alur cerita dengan lebih baik. Tujuan utama dari penulisan teks narasi untuk *storybook*, adalah menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan sekaligus edukatif bagi anak-anak.

<ol style="list-style-type: none">1. Perkenalan keluarga2. Hari yang menyenangkan bagi Hanif dan keluarga karena akan pergi ke kebun binatang!3. Hanif dan keluarga naik mobil berwarna kuning4. Hanif sudah sampai di depan gerbang kebun binatang yang sangat besar! Hanif terlihat sangat senang.5. Setelah masuk ke dalam kebun binatang Hanif membaca denah agar tidak tersesat.6. Hanif bingung, dia ingin pergi melihat binatang laut. Yuk bantu Hanif menuju ke Seaworld!7. Akhirnya Hanif berhasil menuju ke seaworld! Yuk kita bersama-sama melihat dan mempelajari berbagai jenis hewan laut!8. Mari mewarnai gambar penguin dan anjing laut yang lucu ini bersama Hanif9. Sekarang Hanif ingin pergi melihat binatang ternak, yuk kita bantu Hanif menuju ke peternakan!10. Hanif sangat senang bisa melihat berbagai binatang ternak, mari belajar bersama berbagai binatang ternak!	<ol style="list-style-type: none">11. Selanjutnya, Hanif ingin melihat berbagai macam binatang yang biasa ada di hutan, Yuk kita menuju ke safari bersama Hanif!12. Hanif sangat bersemangat melihat berbagai binatang yang ada di Safari! Mari bersama belajar berbagai binatang yang ada disini bersama Hanif!13. Hanif jadi penasaran, binatang yang ada disini itu makan apa sih? Yuk bantu Hanif menemukan jawabannya!14. Di tengah perjalanan Hanif melihat bayangan binatang!, binatang apa sajakah itu?15. Sekarang saatnya kita belajar menulis nama binatang! Binatang apakah itu?16. Bersama Hanif, yuk hubungkan titik-titik untuk membentuk binatang di bawah ini. Binatang apakah itu?17. Yuk bersama-sama kita hitung sekelompok binatang di bawah ini! Mari belajar berhitung agar kita menjadi anak yang pintar18. Sudah selesai petualangan bersama Hanif pada hari ini. Dengan pergi ke kebun binatang kita bisa belajar mencintai makhluk ciptaan Allah SWT Yang Maha Pencipta. Hanif mengucap Subhanallah untuk memberi pujian kepada Allah SWT.
--	--

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

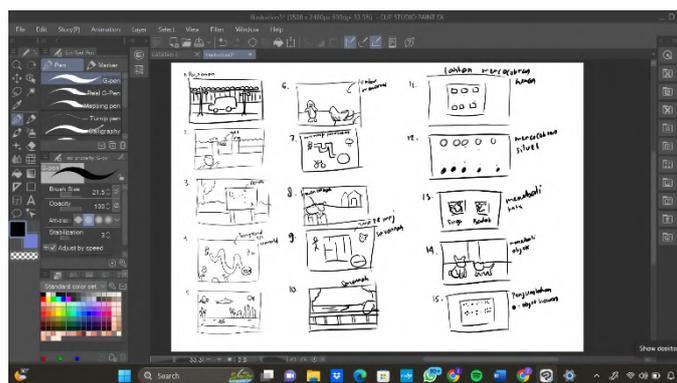
Gambar 2. Narasi *Storyboard*

4. Pembuatan *story board*

Menurut Moriarty, SandWilliamra, Mitchell, Nancy, dan Wells (2018), *Storyboard* adalah urutan gambar yang diatur seiring dengan skenario. Penggunaan *storyboard* mempermudah kita dalam menyampaikan ide cerita kepada orang lain. *Storyboard* berisi serangkaian gambar atau ilustrasi yang menggambarkan adegan-adegan dalam cerita. Dengan membimbing imajinasi seseorang melalui gambar-gambar yang disajikan, kita bisa menciptakan persepsi yang sejalan terhadap ide cerita yang ingin disampaikan. *Storyboard* merupakan langkah awal yang penting sebelum pembuatan *storybook* sebenarnya dimulai. *Storyboard* memberikan pandangan umum tentang bagaimana cerita akan disampaikan secara visual sebelum ilustrasi akhir dan teks cerita diterapkan ke dalam *storybook*. Proses ini membantu menggambarkan alur cerita dan memvisualisasikan bagaimana narasi akan berkembang dari satu adegan ke adegan lainnya. Pembuatan *storyboard* merupakan proses penting dalam merancang *storybook* di mana cerita yang direncanakan dijabarkan dalam bentuk serangkaian gambar atau ilustrasi.

Langkah pertama dalam pembuatan *storyboard* adalah memilih adegan atau momen-momen kunci dari cerita. Hal ini melibatkan pemilihan adegan yang mewakili poin-poin penting dalam alur cerita, terutama yang memiliki relevansi tinggi untuk audiens anak-anak. Kemudian, untuk setiap adegan yang dipilih, ilustrator atau pengarang menggambar gambar atau sketsa yang menggambarkan adegan tersebut. Setiap gambar ditempatkan dalam kotak kecil atau panel dengan ruang untuk menambahkan teks deskriptif di sekitarnya. Gambar-gambar ini haruslah jelas dan menarik bagi audiens anak-anak, dengan warna yang cerah dan detail yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Selain gambar, teks pendukung juga ditambahkan ke setiap panel. Ini bisa berupa deskripsi singkat adegan, dialog antar karakter, narasi pendek, atau keterangan yang membantu menjelaskan apa yang terjadi dalam adegan tersebut. Proses pembuatan *storyboard* melibatkan penciptaan urutan logis dari gambar-gambar ini. Urutan ini harus memastikan bahwa cerita terbaca dengan lancar dan mudah dipahami, serta mengikuti alur cerita dengan benar.

Setelah dilakukannya proses pembuatan *storyboard*, didapatkan hasil sebagai berikut:



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 3. Storyboard

5. Ilustrasi dan Desain

Buku Bergambar et al. (2008), berpendapat bahwa ilustrasi yang terdapat dalam cerita anak harus mencocokkan tema, setting, karakter, dan alur cerita. Demikian pula, dalam buku cerita bergambar (picture story book), ilustrasi berperan dalam menggambarkan tokoh, latar,

serta aktivitas yang digunakan untuk membentuk alur cerita suatu narasi. Sebuah buku bergambar yang berkualitas dapat memberikan kesenangan dan pengalaman estetika kepada anak-anak. Setelah dilakukannya pembuatan *storyboard*, kemudian dilakukan pembuatan ilustrasi dari *storyboard* yang telah dibuat. Setiap adegan dalam *storyboard* menjadi landasan bagi ilustrator untuk menggambarkan momen-momen penting dengan kejelasan dan keceriaan yang maksimal. Berikut adalah tahap-tahap ilustrasi dan desain dalam perancangan *storybook*:

a. *Lineart*

Tahap *lineart* merupakan proses menggambar garis tepi atau kerangka dasar suatu gambar tanpa warna atau bayangan, fokus pada detail dan presisi. Ady Prasetyo et al. (2014), berpendapat bahwa penampilan visual yang simpel namun menarik dan berwarna membuat cerita terasa lebih ringan dan menyenangkan bagi anak-anak. Oleh karena itu *lineart* pada *storybook* interaktif ini menyesuaikan bentuk sketsa pada *storyboard* dengan style anak-anak yaitu cenderung memiliki bentuk yang *simple rounded*.

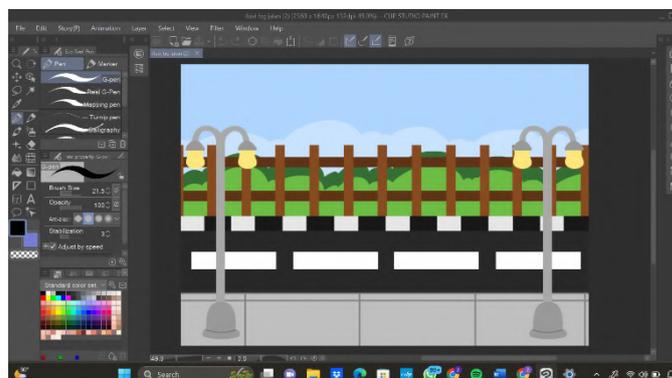


Sumber: Data Pribadi, 2023

Gambar 4. *Lineart*

b. *Base color*

Setelah *lineart* dibuat, *lineart* diisi dengan *base color*. Tahap *base color* adalah langkah awal dalam proses pewarnaan, di mana warna dasar diterapkan. Dalam hal ini, warna yang dipilih adalah warna dengan tone cerah untuk membuat anak-anak tertarik.



Sumber: Data Pribadi, 2023

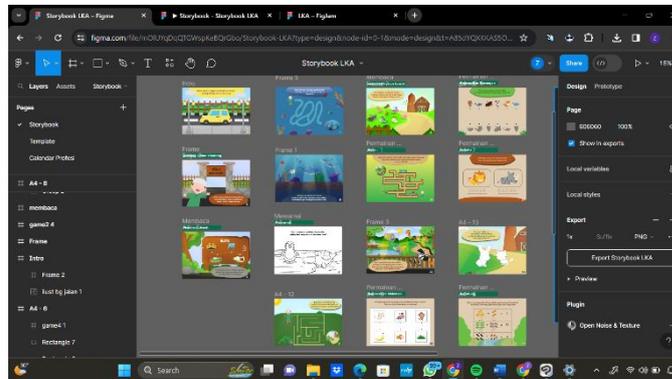
Gambar 5. *Base Color*

c. *Shading dan rendering*

J PERANCANGAN STORYBOOK INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN UNTUK MENGEMBANGKAN LITERASI DAN KREATIVITAS ANAK DI WILAYAH SIDOARJO

Zakiyah Kharismatuzzahra, Aninditya Daniar

Shading dan *rendering* pada *storybook* melibatkan penggunaan gradasi warna dan detail untuk memberikan dimensi serta kehidupan pada gambar. Dengan *shading* yang tepat, karakter dan elemen dalam cerita dapat terlihat lebih realistis, menciptakan nuansa yang mendalam dan emosional. Proses *rendering* kemudian memastikan setiap elemen tergambar dengan jelas dan memikat, meningkatkan pengalaman visual pembaca dalam menjelajahi dunia cerita tersebut.



Sumber: Data Pribadi, 2023

Gambar 6. Shading dan Rendering

6. Penyuntingan dan Penggabungan (*Layout*)

Ilustrasi yang sudah dibuat kemudian digabungkan dengan narasi teks dalam satu halaman. Satria et al., n.d., berpendapat bahwa penataan (*layout*) dalam sebuah buku cerita ilustrasi merupakan susunan dari berbagai elemen desain yang terkait yang ditempatkan dalam satu ruang yang sama untuk membentuk karya seni dalam susunan. Prinsip-prinsip utama dalam tata letak yang perlu dipertimbangkan meliputi kesatuan, variasi, keseimbangan, irama, proporsi, ukuran, dan penekanan. Langkah pertama dalam proses ini adalah mengumpulkan semua elemen yang diperlukan, mulai dari ilustrasi hingga teks cerita dan dialog. Setiap elemen ini kemudian disusun dan diperiksa secara rinci untuk memastikan kejelasan pesan yang ingin disampaikan serta kesesuaian dengan audiens yang dituju. Pemilihan jenis *font* pada teks narasi perlu disesuaikan dengan *style* ilustrasi yang telah dibuat untuk memastikan bahwa harmoni visual tercipta dalam keseluruhan tampilan *storybook* tersebut.

Langkah selanjutnya adalah menyusun urutan cerita dan menggabungkan elemen-elemen tersebut secara hati-hati. Teks cerita diletakkan dengan teliti di sekitar ilustrasi, sehingga keduanya saling melengkapi dan memperkuat alur cerita secara visual. Dalam kesepakatan ini, disetujui untuk menempatkan teks narasi di bagian atas, memberikan penekanan pada cerita utama sambil memberi ruang bagi ilustrasi untuk menggambarkan cerita dengan lebih jelas. Setelah proses penggabungan, evaluasi dilakukan untuk memastikan keselarasan dan kesesuaian antara teks dan ilustrasi. Koreksi terakhir diperlukan jika ada hal-hal yang perlu disesuaikan agar cerita terlihat lebih kohesif. Tahap terakhir adalah finalisasi, di mana semua elemen telah terintegrasi dengan baik. Detail terakhir ditambahkan, penyesuaian terakhir dilakukan, dan persiapan terakhir dilakukan untuk produksi atau publikasi buku cerita.

7. Ulasan Akhir: Memeriksa keseluruhan *storybook* untuk kesalahan tata bahasa, kesesuaian, dan kualitas.

Ulasan akhir adalah titik krusial dalam perancangan pembuatan *storybook*, di mana keseluruhan karya dikaji secara menyeluruh sebelum tahap akhir produksi. Hal ini menuntut

peninjauan menyeluruh terhadap berbagai aspek untuk memastikan cerita memiliki kualitas yang prima sebelum disajikan kepada pembaca, terutama anak-anak. Pada tahap ini, proses peninjauan dilakukan dengan cermat. Dimulai dari tata bahasa yang mencakup pengecekan kesalahan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat. Tujuannya adalah memastikan cerita tersaji dengan jelas, bebas dari kesalahan tata bahasa, dan mudah dipahami oleh audiens yang dituju. Selain itu, konten cerita dievaluasi untuk memastikan kesesuaian dan relevansinya. Pesan moral atau nilai-nilai yang ingin disampaikan juga dinilai, memastikan cerita tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan edukasi yang bermanfaat bagi anak-anak.

Bagian visual buku cerita, seperti ilustrasi, diperiksa untuk menilai kualitasnya secara menyeluruh. Detail, kejelasan, dan daya tarik visual dari setiap gambar dievaluasi guna memastikan bahwa ilustrasi mendukung cerita dengan baik dan dapat menarik minat pembaca. Kohesivitas antara teks dan gambar menjadi fokus penting dalam ulasan akhir ini. Bagaimana alur cerita mengalir dari satu adegan ke adegan berikutnya, bagaimana teks dan ilustrasi saling melengkapi, semuanya menjadi perhatian utama untuk memastikan cerita terasa utuh dan menyatu. Terakhir, kesesuaian dengan audiens anak-anak menjadi perhatian khusus. Bahasa yang digunakan haruslah sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, sementara ilustrasi haruslah menarik dan mendukung pemahaman cerita bagi mereka. Ulasan akhir adalah kesempatan terakhir untuk menemukan dan memperbaiki segala kesalahan atau ketidaksesuaian sebelum buku cerita akhirnya siap untuk disajikan kepada audiens. Tahap ini memastikan bahwa *storybook* yang disampaikan siap untuk menginspirasi, menghibur, dan memberikan pengalaman membaca yang bermutu bagi anak-anak.

KESIMPULAN

Storybook pengenalan hewan merupakan buku yang menunjang kreativitas dan menambah wawasan anak usia dini. Dari pembahasan jurnal tentang perancangan *storybook* interaktif, beberapa tahapan kunci dalam proses pembuatan cerita interaktif untuk anak-anak telah diuraikan secara rinci. Pertama-tama, penentuan tema menjadi langkah awal yang penting dalam merancang *storybook*. Tema menjadi fondasi utama yang membimbing keseluruhan cerita, mempengaruhi alur cerita, karakter, serta pesan yang ingin disampaikan. Dalam konteks ini, tema hewan dipilih untuk membantu anak-anak mengenal dunia binatang secara menyenangkan dan mendidik. Langkah kedua adalah pembuatan alur, yang menjadi landasan cerita. Alur yang baik memberikan struktur naratif yang menarik, membangun ketegangan, dan memandu pembaca melalui perjalanan cerita dengan baik. Bagi anak-anak PAUD, alur yang jelas dan menarik sangatlah penting untuk pemahaman cerita. Penulisan teks narasi merupakan tahap selanjutnya yang memiliki peran penting dalam menghubungkan ilustrasi dengan cerita yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Penulis harus mempertimbangkan pemilihan kata yang mudah dipahami, menyenangkan, serta sesuai dengan tema dan kapasitas pemahaman anak-anak.

Pembuatan storyboard menjadi langkah berikutnya yang memberikan pandangan umum tentang bagaimana cerita akan disampaikan secara visual sebelum proses ilustrasi dan penulisan teks cerita sebenarnya dimulai. Proses berikutnya adalah ilustrasi dan desain, di mana ilustrasi dari storyboard dibuat dalam beberapa tahap untuk memperoleh hasil akhir yang berkualitas. Penggabungan elemen-elemen, seperti ilustrasi dan teks, dilakukan dalam proses penyuntingan dan penggabungan. Tahap ini memastikan kohesivitas antara elemen-elemen tersebut agar membentuk kesatuan cerita yang baik. Terakhir, ulasan akhir dilakukan untuk memeriksa keseluruhan buku cerita sebelum tahap akhir produksi. Proses ini mencakup evaluasi tata bahasa, kesesuaian konten, kualitas visual, kohesivitas, dan kesesuaian dengan audiens anak-anak. Ulasan akhir memastikan bahwa *storybook* yang disajikan

siap untuk memberikan pengalaman membaca yang bermutu, menginspirasi, dan menghibur bagi anak-anak. Dari uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pembuatan *storybook* interaktif untuk anak-anak usia dini melibatkan serangkaian tahapan yang sangat mendalam dan teliti untuk memastikan cerita yang disajikan tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan sesuai dengan kapasitas pemahaman serta minat audiens yang dituju.

Ucapan Terimakasih

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T., yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga artikel jurnal Perancangan *Storybook* Interaktif Pengenalan Hewan untuk Mengembangkan Literasi dan Kreativitas Anak di Wilayah Sidoarjo terselesaikan. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan artikel jurnal ini, diantaranya Allah SWT, pihak Hexa Integra yang telah memberikan kesempatan penulis untuk merancang *storybook* interaktif dan juga Ibu Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn., sebagai dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan selama penulisan artikel jurnal. Penulis menyadari keterbatasan ilmu yang dimiliki sehingga mungkin dapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan. Namun penulis berharap, artikel jurnal ini dapat bermanfaat bagi pembaca, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ady Prasetyo, Y., Seni Rupa, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2014). Arty: Journal of Visual Arts ILLUSTRASI BUKU CERITA FABEL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK. In *Arty* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>
- Balai, D., Daerah, B., Yogyakarta, I., Ratih, R., Ahmad, U., & Yogyakarta, D. (2016). *MENULIS CERITA ANAK: MENANAM KATA BERBUAH KARYA*.
- Buku Bergambar, P., Santoso, D. H., & Sos, S. (2008). *MEMBANGUN MINAT BACA ANAK USIA DINI MELALUI*.
- Gede Dharman Gunawan, I., UNHI Denpasar, P., & Palangka Raya, I. (n.d.). *CERITA DONGENG SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI*. <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/tampung-penyang>
- Gora, R., Maryam, S., & Christianti, M. F. (2022). Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3). <https://journal.sinergicendikia.com/index.php/emp>
- Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, D., & Vidya Fakhriyani, D. (2016). *PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI*. 4(2).
- Miranda, D., Prodi, D., Paud, P. G., & Untan, F. (n.d.). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS AUD*.
- Pertama Wati, T., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). *Jurnal Pendidikan e-issn* (Vol. 5, Issue 2).
- Rosvita, O. A., & Anugraheni, I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEMAMPUAN MEMBACA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Pendidikan Rokania*, VI(1), 23–34.
- Satria, G., Iskandar, R., & Usman, R. (n.d.). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Buku Cerita Bergambar Permainan Sipak Tekong*. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v13i1.1>

Link Media Massa:

Mahasiswa UPN 'Veteran' Jawa Timur: Membuat Jejak Inovasi dalam Kegiatan Magang di CV. Hexa Integra Mandiri

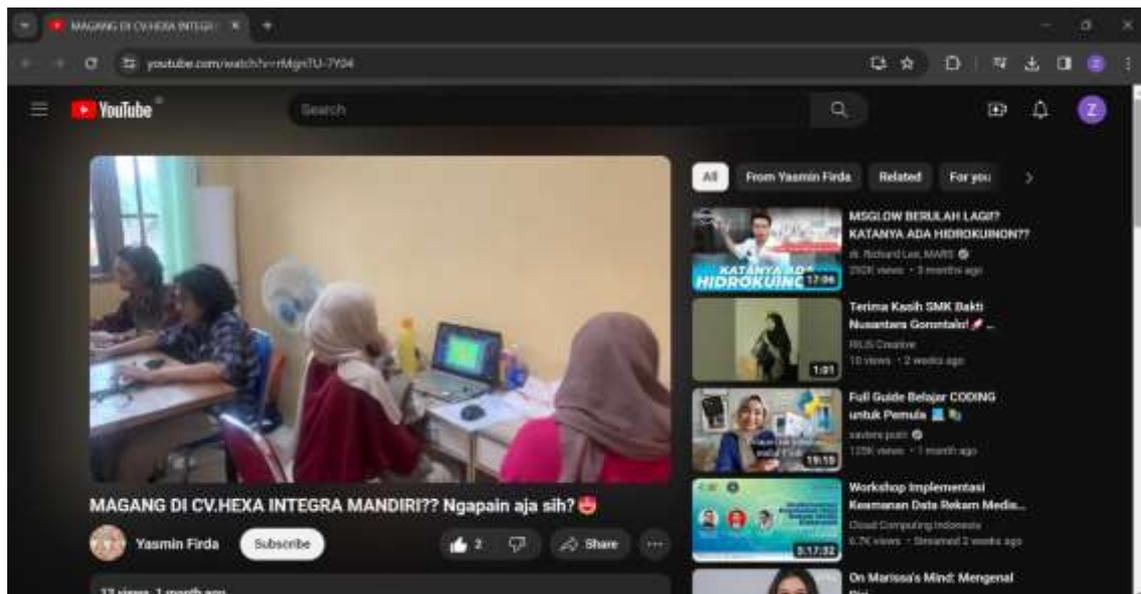
<https://jurnalpost.com/mahasiswa-upn-veteran-jawa-timur-membuat-jejak-inovasi-dalam-kegiatan-magang-di-cv-hexa-integra-mandiri/62118/>



Link Video Dokumentasi:

MAGANG DI CV.HEXA INTEGRA MANDIRI?? Ngapain aja sih? 🤔

<https://www.youtube.com/watch?v=rMgnTU-7Y04>



Link Berita Online:

5 Hal Penting yang Harus Diperhatikan dalam Membuat Artstyle untuk Anak-anak

<https://zakiyahkhaa.blogspot.com/2023/11/5-hal-penting-yang-harus-diperhatikan.html>



PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK ANAK USIA DINI (AUD)

MODUL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK AUD



Oleh:

ANINDITYA DANJAR, S.SN., M.SN (NIDN. 0024119401)
ZAKIYAH KHARISMATUZZAHRA (21052010082)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
Jalan Raya Rungkut Madya Gunung Anyar Telp. (031) 8706369 (Hunting Surabaya 60294
Email: dikjar_fad@upnjatim.ac.id Faximile: 031-9706371 Laman : <https://www.fad.upnjatim.ac.id>

**SURAT REKOMENDASI / PENGANTAR PENDAFTARAN MBKM MAHASISWA PROGRAM
MAGANG DAN STUDI INDEPENDEN BERSERTIFIKAT KAMPUS MERDEKA**
Nomor : 15 /UN63.5/DIKJAR/ 2024

Disusun oleh:
Aninditya Daniar, S.Sn., M.Sn., Zakiyah Kh



Kepada:
Yth. CV. Hexa Integra Mandiri
Kompleks Balai RW Jl. Bukit Kismadani III No.13, Dusun Tegal Gn., Bluru Kidul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten
Sidoarjo, Jawa Timur 61233
di Tempat.

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ibnu Sholichin, ST. MT.
NIP : 19710916 202121 1004
Jabatan : Dekan FAD UPN "Veteran" Jawa Timur

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Modul : Perancangan Buku Cerita Ber Dini (AUD)
2. Nama Dosen Pembimbing
 - a. Nama Lengkap : Aninditya Daniar, S.Sn, M.Sn.
 - b. NIDN : 0024119401
 - c. Jabatan Fungsional : Dosen
 - d. Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - e. Nomor HP : 085291316146
 - f. Alamat e-mail : aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id
 - g. Perguruan tinggi : UPN "Veteran" Jawa Timur
3. Lokasi Kegiatan : CV. Hexa Integra Mandiri
4. Anggota
 - Nama Lengkap : Zakiyah Kharismatuzzahra
 - NPM : 21052010082
 - Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Surabaya, 29 November 2023

Menyetujui, Dosen Pembimbing

Ket



Aninditya Daniar, S.Sn, M.Sn.

NPT. 21219941124261



Zakiyah

2.

Mengetahui,
Koordinator Prodi Desain Komunikasi V



Nama : Zakiyah Kharismatuzzahra
NPM : 21052010082
Program Studi : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
Akreditasi : B
Fakultas : Arsitektur dan Desain
Semester : 5 (lima)
IPK : 3,75 SKS
Email Mahasiswa : 21052010082@student.upnjatim.ac.id
Jumlah SKS yang sudah ditempuh dan lulus : 21 (DUA PULUH SATU)
MBKM yang diikuti : MAGANG MANDIRI
MBKM ini atas persetujuan dosen Pembimbing : YA
Nama Program Kegiatan : Graphic Designer & UI UX Designer
Lama Kegiatan : 6 (ENAM) BULAN ATAU I (SATU) SEMESTER
Institusi Perguruan Tinggi : UPN "Veteran" Jawa Timur
Konversi Mata Kuliah : DV141365/Komunikasi Visual Multimedia 1 (Company profile)/5SKS; DV141366/Desain Antarmuka dan Interaktif/3SKS; DV141367/Sinematografi/3SKS; UV21012/Kewirausahaan/3SKS; DV141151/Praktek Profesi/3SKS; UV141115/Kuliah Kerja Nyata (KKN)/2SKS; UV21009/Bahasa Indonesia/2SKS

Untuk mengikuti/menjadi peserta Program Magang Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024 dengan ketentuan:

1. Mahasiswa akan mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024 secara penuh dan bertanggung jawab.
2. Mahasiswa sanggup ditempatkan di Mitra-Mitra Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat di Seluruh Wilayah Indonesia sesuai dengan hasil seleksi dan proses konsolidasi antara prodi asal mahasiswa terpilih dengan Mitra Industri yang telah ditetapkan.
3. Mahasiswa sanggup melakukan perjalanan lintas Kabupaten/Kota/Provinsi/Negara jika diperlukan sesuai penempatan yang ditetapkan oleh mitra program Magang dan Studi Independen Bersertifikat dengan memperhatikan secara ketat protokol Kesehatan.

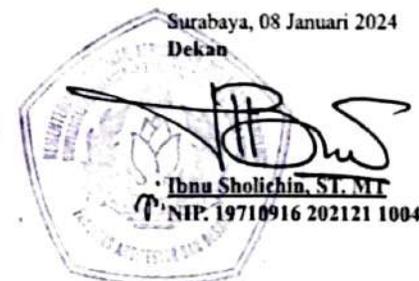
Selain hal tersebut di atas, sebagai bentuk dukungan dan fasilitasi bagi mahasiswa, kami menyatakan kesediaan untuk:

1. Memberikan dukungan sepenuhnya serta bertanggung jawab bilamana terjadi sesuatu hal selama mengikuti Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024 sejak awal sampai akhir program.
2. Mendukung proses belajar mahasiswa melalui pengalaman Magang dan Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024.
3. Memberikan pengakuan dan konversi 20 sks atau hal-hal yang sudah menjadi kesepakatan antara prodi asal mahasiswa dengan mitra industri bagi mahasiswa setelah penyelesaian program Magang dan Studi Independen Bersertifikat Tahun Akademik 2023/2024.

Demikian surat rekomendasi ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 08 Januari 2024

Dekan



serta penerapan konsep interaktivitas yang relevan dengan tingkat pemahaman anak-anak. Dengan menggunakan modul ini, diharapkan anak-anak dapat memperoleh pengalaman membaca yang lebih mendalam, meningkatkan kreativitas mereka, dan merangsang minat mereka terhadap membaca.

Simpulan dan rekomendasi dari modul ini menggarisbawahi pentingnya pengembangan sumber daya pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Rekomendasi juga meliputi integrasi modul ini dalam kurikulum pendidikan formal, serta penekanan pada peran aktif orang tua dan pendidik dalam memfasilitasi penggunaan modul ini sebagai alat bantu pembelajaran.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
1. PENDAHULUAN.....	1
2. PELAKSANAAN KEGIATAN.....	4
3. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	5
4. PENUTUP.....	24
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Buku Cerita Bergambar	9
Gambar 2. Narasi Buku Cerita Bergambar	11
Gambar 3. <i>Storyboard</i>	13
Gambar 4. <i>Lineart</i>	16
Gambar 5. <i>Base Color</i>	17
Gambar 6. <i>Shading dan Rendering</i>.....	20

PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK ANAK USIA DINI (AUD)

Aninditya Daniar¹, Zakiyah Kharismatuzzahra²

¹aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id;

²21052010082@student.upnjatim.ac.id

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang sedang berlangsung, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan cepat. Kemampuan untuk berkreasi, produktif, memiliki minat dalam pendidikan, serta memiliki daya saing yang kuat sangatlah krusial. Menurut Abdurrahman (2005), kreativitas anak meliputi kemampuan untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang unik, tak biasa, dan sangat adaptif dalam merespons dan mengembangkan ide serta kegiatan. Kreativitas memiliki peran penting dalam kehidupan seseorang, termasuk pengaruhnya pada ide-ide, pemecahan masalah, dan pencapaian di bidang akademik.

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini menjadi sangat krusial karena fase ini dianggap sebagai masa emas atau fondasi yang krusial bagi perkembangan anak di masa mendatang. Proses kreatif pada anak pada usia ini seringkali melibatkan penyelesaian masalah, eksplorasi lingkungan sekitar, dan pengembangan beragam keterampilan seperti seni, bahasa, dan keterampilan non-verbal. Mendorong dan memahami kreativitas anak pada tahap ini memiliki dampak besar dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial

mereka. Hal ini memungkinkan mereka untuk tumbuh sebagai individu yang inovatif, adaptif, dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Proses ini membantu mereka membangun fondasi yang kuat untuk mengeksplorasi, belajar, dan tumbuh secara holistik sebagai bagian dari perjalanan perkembangan mereka.

Setiap langkah kecil dalam merangsang dan menggali kreativitas anak dianggap sebagai fondasi yang tak ternilai dalam perjalanan luar biasa perkembangan mereka. Memahami dan mendorong proses ini memiliki dampak yang substansial dalam membentuk karakter anak-anak serta memperkuat kemampuan mereka untuk beradaptasi. Hal ini bukan sekadar mengasah kreativitas, namun juga merupakan investasi dalam persiapan anak-anak untuk menghadapi berbagai situasi dan tantangan yang akan mereka temui di masa depan.

Melalui setiap pencapaian kecil dalam menggali kreativitas, anak-anak tidak hanya belajar tentang karya mereka sendiri, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan keberanian untuk mengeksplorasi hal-hal baru. Ini membentuk karakter yang kokoh, memberi mereka alat untuk menavigasi dunia yang terus berubah dengan kepercayaan diri yang tinggi. Dengan memahami serta mendukung proses ini, kita memberikan pondasi yang kuat bagi anak-anak untuk berkembang menjadi individu yang adaptif, inovatif, dan siap menghadapi dinamika kehidupan di masa mendatang.

Pertama Wati & Sunan Kalijaga Yogyakarta (2021), berpendapat bahwa kreativitas pada dasarnya adalah suatu kemampuan seseorang dalam menemukan suatu ide-

ide/gagasan-gagasan yang dapat dituangkan dalam suatu karya baru. Kreativitas dalam pendidikan sangat diperlukan sebagai upaya mengasah potensi manusia. Miranda et al., n.d. mengungkapkan bahwa, secara mendasar, anak-anak adalah individu yang memiliki sifat kreatif. Mereka menunjukkan karakteristik yang sering diakui oleh para ahli sebagai ciri khas individu yang kreatif. Contohnya, memiliki rasa ingin tahu yang besar, sering mengajukan pertanyaan, memiliki imajinasi yang melimpah, memiliki minat yang beragam, tidak takut untuk membuat kesalahan, bersedia menghadapi risiko, memiliki kebebasan dalam berpikir, antusias terhadap hal-hal yang baru, dan sebagainya. Dalam konteks ini, orang tua dan pendidik perlu berkolaborasi serta memahami kreativitas anak-anak dengan sikap yang fleksibel dan kreatif juga. Oleh karena itu, penting untuk memberikan stimulasi yang baik kepada anak guna mengembangkan hal tersebut. Salah satu media pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas dan literasi anak adalah melalui buku cerita atau buku cerita bergambar. Bower (2014), Biddle (2014), Mitchell (2003), mengemukakan bahwa dalam buku cerita bergambar, terdapat teks yang berpadu dengan gambar-gambar, saling melengkapi untuk mengisahkan cerita. Diharapkan dengan adanya kehadiran buku cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Selain itu, kombinasi teks dan gambar membantu anak-anak dalam memahami koneksi antara kata-kata dengan gambar, memperkuat pemahaman membaca, dan membangun keterampilan literasi mereka. Komponen yang harus ada dalam buku cerita bergambar anak ialah gambar dan teks, adapun unsur visual dalam buku cerita bergambar harus diperhatikan, yaitu meliputi: (1) warna; (2) efek visual; (3) narasi; (4) tokoh;

(5) efek gambar dan teks; dan (6) latar belakang. Dengan adanya buku cerita bergambar ini, anak-anak akan diundang untuk aktif terlibat dalam proses cerita, mereka dapat merancang karakter, menggagas alur cerita, dan bahkan merakit bagian-bagian cerita sendiri. Melalui partisipasi ini, kreativitas anak-anak akan terasah dan terstimulasi dengan lebih baik, karena mereka memiliki peran aktif dalam mengembangkan elemen-elemen cerita. Buku cerita bergambar interaktif ini bertujuan untuk mengenalkan hewan dan habitatnya pada anak-anak. Selain bercerita, buku cerita bergambar ini juga diselengi dengan latihan-latihan yang masih sesuai dengan alur cerita.

2. PELAKSANAAN KEGIATAN

Perancangan buku cerita bergambar interaktif untuk mengembangkan kreativitas AUD tahun merupakan salah satu komponen kegiatan yang tercakup dalam Program Magang PKK (Program Kompetisi Kampus Merdeka) yang diimplementasikan di CV. Hexa Integra Mandiri. Dalam lingkup program ini, mahasiswa terlibat secara langsung dalam pengembangan proyek perancangan buku anak, dimana mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama masa studi mereka. Kegiatan Magang PKK (Program Kompetisi Kampus Merdeka) di CV. Hexa Integra Mandiri ini dilaksanakan selama 4 bulan, mulai dari 7 Agustus hingga 8 Desember 2023. Jadwal kerja yang diterapkan adalah lima hari kerja yaitu mulai hari Senin sampai Jumat dengan rincian tujuh jam per hari atau tiga puluh lima jam per minggu. Dengan kegiatan ini, diharapkan, mahasiswa dapat

mengembangkan *skill*, pemahaman mendalam tentang kebutuhan literasi anak-anak, dan kreativitas dalam merancang materi pendidikan yang menarik dan bermutu untuk AUD.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan dari perancangan buku cerita bergambar interaktif sebagai berikut:

1. Menentukan Tema

Dalam perancangan buku cerita bergambar, langkah pertama yang dilakukan adalah menganalisis tema dengan seksama. Tema dalam sebuah cerita adalah seperti akar yang menjalar ke seluruh bagian dari pohon cerita itu sendiri. Sebagaimana akar memberikan fondasi yang kokoh pada sebuah pohon, begitu juga tema menjadi fondasi utama yang membimbing dan memberi bentuk pada keseluruhan cerita. Ketika kita memilih tema, kita sebenarnya menentukan arah cerita yang akan dijelajahi, mengukir jejak bagi alur cerita, karakter, serta pesan yang ingin disampaikan kepada pembaca.

Keberhasilan sebuah cerita sering kali bergantung pada tema yang dipilih. Tema yang menarik dan relevan akan memikat perhatian pembaca, membuatnya terhubung secara emosional, dan memungkinkan mereka untuk terlibat sepenuhnya dalam perjalanan cerita. Sebuah tema yang dipilih dengan bijak tidak hanya memengaruhi alur cerita, tetapi juga membentuk karakter-karakternya, menuntun bagaimana mereka bertindak, berbicara, dan berinteraksi satu sama lain. Tema menjadi landasan dari cerita yang akan

diciptakan, dan oleh karena itu, haruslah direfleksikan dengan seksama. Pemilihan tema yang tepat akan menjadi dasar kuat yang memungkinkan cerita untuk berkembang dan memberi pengaruh yang mendalam kepada pembacanya.

Gede Dharman Gunawan et al., n.d. menyatakan bahwa pemilihan tema cerita untuk anak dapat disesuaikan dengan usia anak. Dalam hal ini tema yang terpilih untuk buku cerita bergambar adalah tema hewan. Tema hewan dalam buku cerita bergambar bertujuan untuk membantu anak-anak mengenal dunia binatang dengan cara yang menyenangkan dan mendidik. Fokus utama dari tema hewan adalah membawa anak-anak ke dalam petualangan yang memperkenalkan mereka pada berbagai jenis hewan, karakteristik uniknya, dan habitat tempat mereka tinggal. Melalui cerita dan ilustrasi, anak-anak akan diajak untuk menjelajahi kehidupan hewan di dalam kebun binatang.

2. Pembuatan Alur

Langkah kedua dalam merancang buku cerita bergambar untuk anak usia dini adalah pembuatan alur. Pembuatan alur ini merupakan fondasi cerita yang akan dibangun. Alur akan menentukan bagaimana cerita akan berkembang dari awal hingga akhir. Peran alur dalam sebuah cerita sangatlah penting. Ia tidak hanya memberikan kerangka struktural, tetapi juga memegang peranan emosional bagi pembaca atau pendengar. Alur yang baik mampu menimbulkan rasa penasaran, membuat pembaca

ingin terus mengetahui apa yang akan terjadi selanjutnya. Balai et al. (2016), berpendapat bahwa alur cerita dalam cerita anak perlu dibuat menarik karena anak-anak senantiasa memiliki keingintahuan tinggi yang membangkitkan minat mereka untuk terus mengikuti perkembangan alur cerita.

Sebuah alur yang terstruktur dengan baik membantu mengarahkan perjalanan cerita, memastikan bahwa setiap adegan memiliki arti dan kontribusi terhadap keseluruhan narasi. Selain itu, alur juga berperan dalam menyampaikan pesan atau moral yang ingin disampaikan oleh penulis. Dengan membawa pembaca melalui perjalanan yang tertata baik, alur membantu memperkuat makna dari cerita itu sendiri, memungkinkan pesan atau pelajaran yang ingin disampaikan menjadi lebih terasa dalam pengalaman membaca. Bagi anak-anak, alur yang jelas dan menarik sangatlah penting. Ini membantu mereka dalam memahami cerita secara keseluruhan, mengikuti jalan cerita dengan lebih baik, dan menangkap pesan atau nilai yang ingin disampaikan oleh cerita tersebut. Alur yang baik dapat membentuk dasar yang kuat bagi pemahaman dan minat mereka terhadap dunia cerita dan membaca.

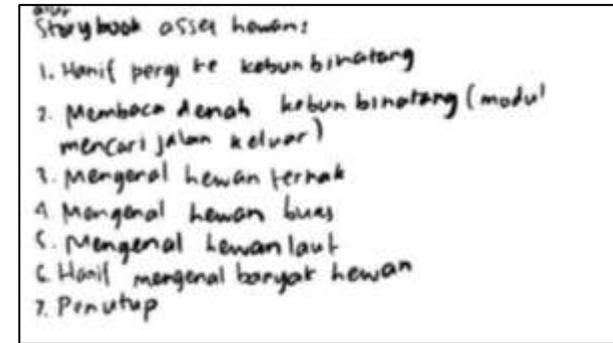
Pemilihan alur untuk buku cerita bergambar interaktif pengenalan hewan ini melibatkan proses brainstorming yang intensif serta pengumpulan berbagai referensi dari internet. Melalui langkah-langkah tersebut, gambaran alur cerita telah terbentuk dengan jelas dan terstruktur.

Pertama-tama, tahap pengumpulan ide dan pemikiran secara kolektif memberikan ruang bagi berbagai gagasan untuk bermunculan. Dari situ, konsep-konsep awal tentang bagaimana cerita akan berkembang diungkapkan, memungkinkan pemilihan ide yang paling menarik dan sesuai untuk dikembangkan lebih lanjut.

Selanjutnya, dari banyaknya referensi yang dikumpulkan dari internet, elemen-elemen cerita yang menarik telah dipetakan. Informasi yang diperoleh membantu memperkuat dan mengembangkan inti alur cerita, memastikan bahwa cerita tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memberikan nilai edukatif yang kuat.

Dari dua sumber utama ini, buku cerita bergambar interaktif pengenalan hewan ini berhasil membentuk gambaran alur yang kuat dan terperinci. Alur ini menggambarkan petualangan yang menyenangkan dan informatif saat anak-anak menjelajahi dunia binatang, memberikan pengalaman belajar yang mengasyikkan dan mendalam sekaligus.

Dari proses yang telah dijelaskan, didapatkan gambaran alur buku cerita bergambar interaktif sebagai berikut:



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 1. Alur Buku cerita bergambar

3. Penulisan Teks Narasi

Penulisan teks naratif memiliki peran sentral dalam menghubungkan ilustrasi dengan cerita yang hendak disampaikan kepada anak-anak. Proses ini dimulai dengan perencanaan alur cerita yang menarik dan cocok dengan rentang usia target anak-anak. Seorang penulis harus mempertimbangkan penggunaan kata-kata yang sederhana, mengasyikkan, dan sesuai dengan tema yang ingin diangkat. Ketika menulis teks naratif, perhatian terhadap panjang kalimat dan kompleksitasnya sangatlah penting agar sesuai dengan kemampuan pemahaman anak usia dini. Dengan demikian, pesan cerita dapat tersampaikan dengan jelas tanpa menghambat pemahaman mereka.

Selain itu, penting juga untuk memperhatikan penggunaan dialog atau kata-kata yang menarik untuk mempertahankan perhatian anak-anak. Seorang penulis harus memiliki kemampuan untuk menjelajahi imajinasi

dan kreativitasnya agar dapat menulis cerita yang tidak hanya menginspirasi tetapi juga menghibur. Strategi menggunakan pengulangan atau pola yang mudah diingat juga bisa menjadi kunci untuk membantu anak-anak dalam memahami dan mengikuti alur cerita dengan lebih baik. Inti dari penulisan teks narasi untuk buku cerita bergambar adalah menciptakan pengalaman membaca yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga bernilai edukatif bagi anak-anak. Dengan demikian, kombinasi antara kata-kata yang menarik, strategi pengulangan yang efektif, serta fokus pada pengalaman membaca yang menggugah menjadi elemen penting dalam menghasilkan cerita yang sesuai dan menarik bagi audiens anak-anak.



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 2. Narasi Buku cerita bergambar

4. Pembuatan *Storyboard*

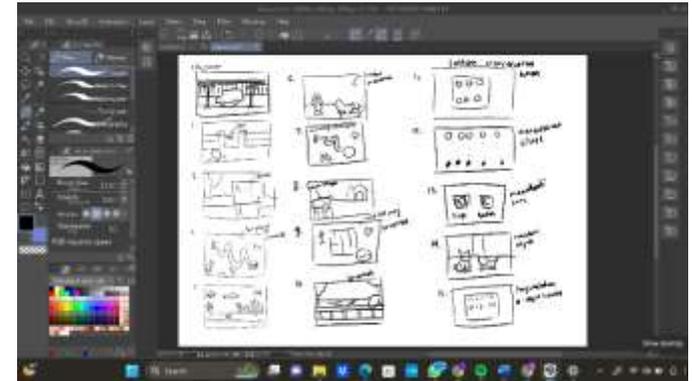
Menurut Moriarty, SandWilliamra, Mitchell, Nancy, dan Wells (2018), *Storyboard* adalah urutan gambar yang diatur seiring dengan skenario. Penggunaan *storyboard* mempermudah kita dalam menyampaikan ide cerita kepada orang lain. *Storyboard* berisi serangkaian gambar atau ilustrasi yang menggambarkan adegan-adegan dalam cerita. Dengan membimbing imajinasi seseorang melalui gambar-gambar yang disajikan, kita bisa menciptakan persepsi yang

sejalan terhadap ide cerita yang ingin disampaikan. *Storyboard* merupakan langkah awal yang penting sebelum pembuatan buku cerita bergambar sebenarnya dimulai. *Storyboard* memberikan pandangan umum tentang bagaimana cerita akan disampaikan secara visual sebelum ilustrasi akhir dan teks cerita diterapkan ke dalam buku cerita bergambar. Proses ini membantu menggambarkan alur cerita dan memvisualisasikan bagaimana narasi akan berkembang dari satu adegan ke adegan lainnya. Pembuatan *storyboard* merupakan proses penting dalam merancang buku cerita bergambar di mana cerita yang direncanakan dijabarkan dalam bentuk serangkaian gambar atau ilustrasi.

Langkah pertama dalam pembuatan *storyboard* adalah memilih adegan atau momen-momen kunci dari cerita. Hal ini melibatkan pemilihan adegan yang mewakili poin-poin penting dalam alur cerita, terutama yang memiliki relevansi tinggi untuk audiens anak-anak. Kemudian, untuk setiap adegan yang dipilih, ilustrator atau pengarang menggambar gambar atau sketsa yang menggambarkan adegan tersebut. Setiap gambar ditempatkan dalam kotak kecil atau panel dengan ruang untuk menambahkan teks deskriptif di sekitarnya. Gambar-gambar ini haruslah jelas dan menarik bagi audiens anak-anak, dengan warna yang cerah dan detail yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Selain gambar, teks pendukung juga ditambahkan ke setiap panel. Ini bisa berupa deskripsi singkat adegan, dialog antar karakter, narasi pendek, atau keterangan yang membantu menjelaskan apa yang terjadi dalam adegan tersebut. Proses pembuatan *storyboard* melibatkan

penciptaan urutan logis dari gambar-gambar ini. Urutan ini harus memastikan bahwa cerita terbaca dengan lancar dan mudah dipahami, serta mengikuti alur cerita dengan benar.

Setelah dilakukannya proses pembuatan *storyboard*, didapatkan hasil sebagai berikut:



Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Gambar 3. *Storyboard*

5. Ilustrasi dan Desain

Buku Bergambar et al. (2008), berpendapat bahwa ilustrasi yang terdapat dalam cerita anak harus mencocokkan tema, setting, karakter, dan alur cerita. Demikian pula, dalam buku cerita bergambar (picture story book), ilustrasi berperan dalam menggambarkan tokoh, latar, serta aktivitas yang digunakan untuk membentuk alur cerita suatu narasi. Sebuah buku bergambar yang berkualitas tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak-anak tetapi juga membawa pengalaman estetika yang luar biasa. Proses pembuatan buku bergambar ini dimulai dari pembuatan *storyboard*, di mana setiap adegan dan momen dalam cerita

disusun dengan cermat. Kemudian, dari *storyboard* yang telah dirancang dengan teliti itu, ilustrator mengambil inspirasi untuk menciptakan ilustrasi yang menggambarkan setiap momen penting dengan kejelasan dan keceriaan yang maksimal.

Storyboard berperan sebagai fondasi bagi ilustrator untuk menggarap ilustrasi dengan tepat. Setiap adegan yang terdapat di *storyboard* memberikan landasan yang kuat, memandu ilustrator dalam menyampaikan momen-momen kunci dalam cerita. Ini mencakup ekspresi karakter, detail lingkungan, dan alur cerita yang hendak disampaikan dengan jelas kepada pembaca.

Ilustrator harus mampu mentransformasikan setiap adegan dari *storyboard* menjadi gambar yang memikat dengan menghadirkan kejelasan visual serta keceriaan yang menyertainya. Kemampuan ilustrator untuk menghadirkan cerita dalam gambar menjadi kunci utama dalam memberikan pengalaman estetika yang memukau bagi pembaca. Dengan setiap ilustrasi yang teliti dan cerah, buku bergambar menjadi alat yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memperkaya imajinasi anak-anak dan membiarkan mereka menjelajahi dunia cerita dengan lebih mendalam.

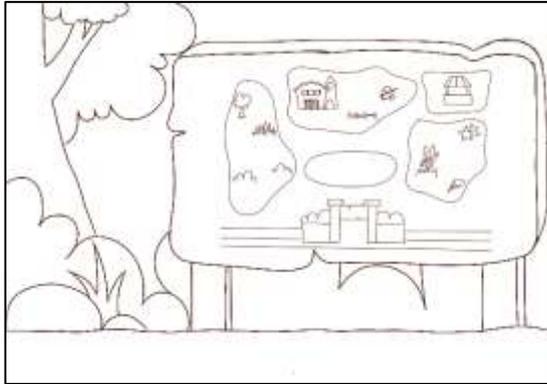
Ilustrasi pada buku cerita bergambar interaktif terdiri dari tiga tahap, yaitu:

a. *Lineart*

Tahap *lineart* dalam proses gambar merupakan langkah awal dalam membentuk garis tepi atau kerangka dasar dari sebuah gambar, yang biasanya dilakukan

tanpa adanya warna atau bayangan, dan difokuskan pada detail serta ketepatan. Menurut Ady Prasetyo et al., (2014), tampilan visual yang sederhana namun menarik dan penuh warna mampu menciptakan kesan cerita yang lebih ringan dan mengasyikkan bagi anak-anak. Oleh karena itu, dalam buku cerita bergambar interaktif ini, tahap *lineart* disesuaikan dengan bentuk sketsa pada *storyboard* dengan gaya yang disukai anak-anak, yang cenderung memiliki bentuk sederhana dan berkontur melingkar.

Dengan memilih pendekatan ini, gambar-gambar yang dihasilkan memiliki daya tarik yang khas bagi anak-anak. *Lineart* yang sederhana namun menarik membantu menciptakan keterhubungan visual yang mudah dipahami, sambil memberikan ruang bagi imajinasi anak-anak untuk berkembang. Kehadiran *style* yang simpel dengan bentuk yang melingkar memungkinkan cerita untuk lebih terhubung dengan audiens muda, menciptakan keterlibatan yang lebih besar dalam memahami dan menikmati setiap momen dalam cerita.



Sumber: Data Pribadi, 2023

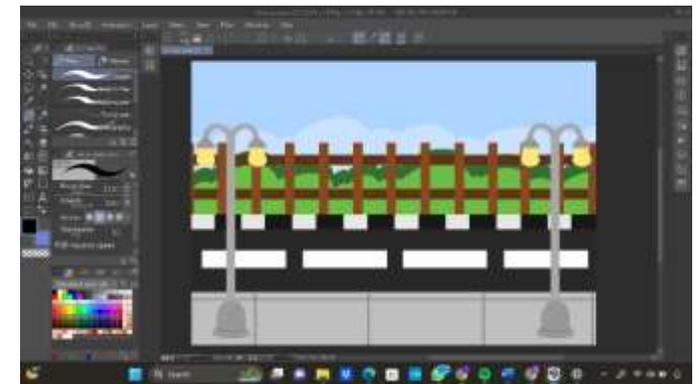
Gambar 4. *Lineart*

b. *Base color*

Setelah tahap *lineart* selesai, langkah berikutnya adalah mengisi gambar dengan *base color*, yang menjadi titik awal dari proses pewarnaan. Proses ini melibatkan penerapan warna dasar pada gambar yang telah digambar dengan garis *outline*. Pada tahap ini, seleksi warna menjadi kunci utama, terutama dalam menarik perhatian anak-anak sebagai audiens utama. Pemilihan warna cenderung mengutamakan tone yang cerah atau riang, bertujuan untuk menarik dan membangkitkan minat anak-anak terhadap gambar yang mereka lihat.

Penggunaan warna-warna cerah memiliki peranan krusial dalam menciptakan atmosfer yang menyenangkan dan penuh keceriaan dalam visualisasi sebuah cerita. Tindakan ini melengkapi pengalaman membaca anak-anak dengan suasana yang

menggembirakan, memberi mereka kesempatan untuk terlibat lebih dalam dalam setiap adegan, serta membantu menghidupkan cerita secara visual. Dengan palet warna yang cerah, gambar-gambar tersebut menjadi lebih mengundang, menciptakan pengalaman visual yang menarik bagi pembaca muda, dan menambah kesenangan dalam proses membaca. Warna-warna cerah ini tidak hanya membantu dalam menciptakan suasana yang membangkitkan imajinasi anak-anak, tetapi juga membuat cerita terasa lebih hidup dalam pandangan mereka.



Sumber: Data Pribadi, 2023

Gambar 5. *Base color*

c. *Shading dan rendering*

Shading merupakan teknik yang menggunakan gradasi warna dan detail untuk menciptakan efek kedalaman, dimensi, dan nuansa pada gambar. Dengan *shading* yang cermat, karakter-karakter serta elemen-elemen dalam cerita bisa terlihat lebih hidup, realistis,

dan menarik. Misalnya, bayangan yang tepat di bawah objek atau di sekitar karakter dapat memberikan kesan dimensi pada gambar, membuatnya terlihat lebih nyata dan terhubung dengan lingkungan sekitarnya.

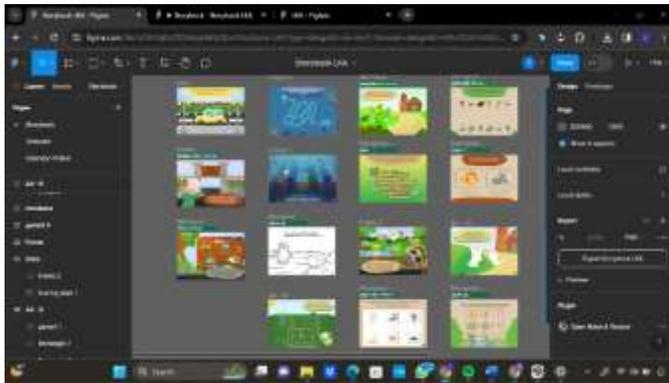
Shading dalam buku cerita bergambar memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana serta emosi yang ingin disampaikan. Penggunaan teknik *shading* yang tepat mampu menghadirkan beragam perasaan dalam gambar, menggambarkan kebahagiaan, ketegangan, atau kesedihan dengan sangat kuat. Hal ini tidak hanya menambah dimensi visual, tetapi juga membantu pembaca terhubung secara emosional dengan alur cerita yang sedang disampaikan. *Shading* yang diterapkan dengan cermat memiliki kekuatan untuk memperdalam narasi dengan membangkitkan atmosfer yang sesuai dengan situasi dan emosi yang ingin disampaikan. Misalnya, pencahayaan yang lembut dan gradasi warna yang hangat dapat menciptakan suasana kehangatan dan keceriaan dalam adegan yang menyenangkan, sementara kontras yang tajam dan bayangan yang kuat dapat menciptakan nuansa tegang atau misterius dalam momen yang menegangkan. Dengan bantuan *shading* yang tepat, gambar-gambar dalam buku cerita bergambar bukan hanya sekadar ilustrasi, tetapi menjadi elemen yang membangkitkan respons emosional yang kuat pada pembaca. Kemampuan untuk menghadirkan berbagai nuansa emosi melalui teknik *shading* memperkaya pengalaman membaca dan memungkinkan pembaca merasakan

secara mendalam alur dan perasaan yang ingin disampaikan oleh cerita..

Saat melakukan proses *rendering*, fokus utama adalah pada penciptaan detail yang jelas dan menarik pada setiap elemen gambar. Ini berarti memastikan bahwa tiap unsur dalam gambar diperlihatkan dengan kejelasan yang memikat. Proses ini seringkali melibatkan penambahan detail-detail kecil yang memperkaya pengalaman visual pembaca secara signifikan. Sebagai contoh, dengan melakukan *rendering* yang teliti, ekspresi wajah karakter, tekstur objek, atau latar belakang dapat disajikan dengan sangat jelas, menciptakan ikatan yang lebih mendalam antara pembaca dan cerita yang dibawakan. Setiap detail yang disempurnakan memainkan peran penting dalam menciptakan hubungan emosional antara pembaca dan dunia yang dipresentasikan dalam gambar, memberikan dimensi yang lebih dalam dalam memahami serta merasakan cerita secara visual.

Ketika *shading* dan *rendering* digabung secara cermat dalam buku cerita bergambar, hasilnya bukan hanya gambar-gambar yang memikat secara visual, melainkan juga adegan-adegan yang terasa hidup. Gabungan keduanya memungkinkan setiap adegan untuk menyampaikan lebih dari sekadar gambar, melainkan juga emosi dan suasana yang kuat. Hal ini memberikan peluang kepada pembaca untuk merasakan keterlibatan emosional yang lebih dalam terhadap alur cerita. Teknik *shading* dan *rendering* yang terampil

mampu menghadirkan dimensi baru dalam membaca cerita, mengangkatnya dari sekadar pengalaman visual menjadi perjalanan yang memukau dan mendalam. Dengan rincian yang teliti dan pemilihan warna yang tepat, setiap gambar tak hanya menunjukkan apa yang terjadi, tetapi juga mampu menggambarkan perasaan, suasana, dan inti cerita secara visual, memberikan pengalaman membaca yang luar biasa dan menggugah imajinasi pembaca.



Sumber: Data Pribadi, 2023

Gambar 6. *Shading dan Rendering*

6. Penyuntingan dan Penggabungan (*Layout*)

Setelah ilustrasi dibuat, langkah berikutnya adalah mengintegrasikan mereka dengan narasi teks dalam satu halaman. Menurut Satria et al., n.d., penataan atau layout dalam buku cerita ilustrasi adalah susunan dari berbagai elemen desain yang saling terkait, ditempatkan dalam satu ruang yang sama untuk menciptakan karya seni dalam format tertentu. Dalam proses ini, prinsip-prinsip tata letak

menjadi aspek kunci yang perlu dipertimbangkan dengan seksama. Ini termasuk konsep kesatuan, variasi, keseimbangan, irama, proporsi, ukuran, dan penekanan yang memainkan peran penting dalam menciptakan susunan visual yang menarik dan efektif dalam buku cerita. Keselarasan antara teks dan ilustrasi, harmoni dalam penggunaan ruang, serta konsistensi dalam penonjolan elemen-elemen tertentu adalah faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman membaca secara visual dan keseluruhan estetika karya seni tersebut.

Langkah awal dalam proses ini adalah menghimpun semua elemen yang diperlukan, termasuk ilustrasi, teks cerita, dan dialog. Setiap bagian ini kemudian diatur dan diperiksa secara terperinci untuk memastikan pesan yang ingin disampaikan jelas dan sesuai dengan audiens yang dituju. Penentuan jenis font pada teks naratif juga penting untuk disesuaikan dengan gaya ilustrasi yang telah dibuat, hal ini bertujuan agar tercipta harmoni visual yang konsisten dalam keseluruhan penampilan buku cerita bergambar. Keselarasan antara teks dan ilustrasi berperan penting dalam memberikan kesan yang menyeluruh dan menyatukan elemen-elemen kreatif dalam cerita tersebut. Dengan memperhatikan detail ini, cerita dalam buku cerita bergambar dapat lebih menyatu dan menarik bagi para pembaca, menciptakan pengalaman membaca yang lebih mendalam dan kohesif.

Langkah selanjutnya setelah pengumpulan elemen-elemen cerita adalah merangkai mereka dalam urutan yang tepat serta menggabungkannya dengan hati-hati. Teks cerita

ditempatkan dengan cermat di sekitar ilustrasi agar keduanya saling melengkapi dan memperkuat alur cerita secara visual. Dalam penataan ini, diputuskan bahwa teks naratif akan diletakkan di bagian atas, memberikan fokus pada inti cerita sambil memberi ruang bagi ilustrasi untuk memperjelas cerita dengan lebih visual. Setelah penggabungan elemen-elemen tersebut, tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan keselarasan dan kesesuaian antara teks dan ilustrasi. Koreksi terakhir diperlukan jika ada aspek-aspek yang perlu disesuaikan agar cerita terlihat lebih padu secara keseluruhan.

Langkah terakhir adalah proses finalisasi di mana semua elemen telah terintegrasi dengan baik. Detail-detail terakhir ditambahkan, penyesuaian terakhir dilakukan, dan persiapan terakhir untuk produksi atau publikasi buku cerita dilakukan dengan seksama. Tahap ini adalah momen akhir sebelum cerita menjadi produk jadi, di mana segala elemen cerita telah tersusun dengan baik dan siap untuk dinikmati oleh pembaca.

7. Ulasan Akhir: Memeriksa keseluruhan buku cerita bergambar untuk kesalahan tata bahasa, kesesuaian, dan kualitas.

Ulasan akhir merupakan tahapan krusial dalam pengembangan buku cerita bergambar, di mana keseluruhan karya diperiksa secara menyeluruh sebelum memasuki tahap produksi akhir. Proses ini mengharuskan evaluasi komprehensif terhadap semua aspek agar cerita yang

dihasilkan memiliki kualitas terbaik sebelum disajikan kepada pembaca, terutama anak-anak.

Pada tahap ini, proses peninjauan dilakukan dengan sangat teliti. Mulai dari aspek tata bahasa yang mencakup pengecekan kesalahan ejaan, tanda baca, dan struktur kalimat. Tujuannya adalah memastikan cerita disampaikan dengan jelas, bebas dari kesalahan tata bahasa, dan mudah dipahami oleh audiens yang dituju. Selain itu, konten cerita dievaluasi untuk memastikan relevansi dan kesesuaiannya. Pesan moral atau nilai-nilai yang ingin disampaikan dievaluasi agar cerita tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan edukasi yang berharga bagi anak-anak.

Bagian visual buku cerita, seperti ilustrasi, juga mendapat perhatian khusus. Detail, kejelasan, dan daya tarik visual dari setiap gambar dievaluasi untuk memastikan bahwa ilustrasi mendukung cerita dengan baik dan mampu menarik minat pembaca. Keselarasan antara teks dan gambar menjadi fokus utama dalam ulasan akhir ini. Bagaimana alur cerita mengalir dari satu adegan ke adegan berikutnya, serta bagaimana teks dan ilustrasi saling melengkapi, semuanya menjadi perhatian utama untuk memastikan cerita terasa utuh dan padu.

Selanjutnya, kesesuaian dengan audiens anak-anak menjadi perhatian khusus. Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, sementara ilustrasi haruslah menarik dan mendukung pemahaman cerita bagi mereka. Ulasan akhir adalah kesempatan terakhir untuk mengidentifikasi dan memperbaiki segala kesalahan

atau ketidaksesuaian sebelum buku cerita siap untuk disajikan kepada audiens. Tahap ini memastikan bahwa buku cerita bergambar yang disampaikan siap untuk menginspirasi, menghibur, dan memberikan pengalaman membaca yang bermutu bagi anak-anak.

4. PENUTUP

Demikian kegiatan dari perancangan buku cerita bergambar interaktif. Buku cerita bergambar pengenalan hewan bukan hanya sekadar buku biasa; ia menjadi alat yang memperkaya kreativitas dan pengetahuan anak usia dini. Dalam penelitian jurnal mengenai desain buku cerita bergambar interaktif, terdapat beberapa langkah penting yang diuraikan secara rinci untuk merancang cerita interaktif khusus untuk anak-anak. Tahapan pertama yang penting adalah menentukan tema, yang menjadi pondasi utama yang mengarahkan seluruh cerita, memengaruhi alur, karakter, dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam hal ini, tema hewan dipilih untuk mengajak anak-anak menjelajahi dunia binatang secara mengasyikkan dan edukatif.

Langkah kedua adalah merancang alur cerita, yang menjadi landasan cerita itu sendiri. Alur yang kuat membangun struktur naratif yang menarik, menciptakan ketegangan, dan membimbing pembaca melalui perjalanan cerita dengan lancar. Bagi anak-anak usia dini, alur yang jelas dan menarik sangatlah penting untuk memahami cerita. Tahap selanjutnya adalah penulisan teks naratif, yang memiliki peran sentral dalam menghubungkan ilustrasi dengan cerita yang ingin disampaikan

kepada anak-anak. Pemilihan kata yang sesuai dengan tingkat pemahaman anak-anak menjadi faktor kunci dalam tahap ini.

Pembuatan storyboard adalah langkah berikutnya yang memberikan gambaran visual tentang bagaimana cerita akan disampaikan sebelum proses ilustrasi dan penulisan teks sebenarnya dimulai. Tahap berikutnya adalah ilustrasi dan desain, di mana ilustrasi dari storyboard dikerjakan secara berjenjang untuk menghasilkan hasil akhir yang berkualitas. Penggabungan elemen-elemen seperti ilustrasi dan teks dilakukan dalam proses penyuntingan dan penggabungan. Tahap ini memastikan kesatuan cerita yang kohesif dan baik.

Terakhir, ulasan akhir dilakukan untuk mengevaluasi keseluruhan buku cerita sebelum tahap akhir produksi. Proses ini meliputi penilaian tata bahasa, kesesuaian konten, kualitas visual, kohesivitas, dan kesesuaian dengan audiens anak-anak. Ulasan akhir bertujuan untuk memastikan bahwa buku cerita bergambar yang dihasilkan siap memberikan pengalaman membaca yang bermutu, inspiratif, dan menghibur bagi anak-anak.

Dari penjelasan tersebut, tahapan yang sangat rinci dan detail ini bukan hanya sekadar langkah teknis, melainkan juga perwujudan dari komitmen untuk menciptakan cerita yang tidak sekadar menghibur, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang relevan dengan kapasitas pemahaman serta minat khusus audiens yang dituju.

Pembuatan buku cerita bergambar interaktif untuk anak-anak memerlukan pemahaman mendalam akan dunia mereka, mulai dari apa yang mereka sukai, bagaimana mereka belajar, hingga bagaimana mereka merespons visual dan naratif. Setiap tahapan dari proses ini membutuhkan pengamatan, penyesuaian, dan kepekaan terhadap kebutuhan anak-anak, baik dari segi isi cerita maupun cara penyampaian yang dapat menarik minat mereka.

Saat menghadirkan cerita interaktif, penting untuk mempertimbangkan bagaimana pesan pendidikan bisa disampaikan dengan cara yang menarik dan tidak membingungkan bagi anak-anak. Melalui gambar, teks, interaksi, dan alur cerita, perlu diciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Ini berarti menciptakan sesuatu yang lebih dari sekadar hiburan visual; ini adalah cerita yang memperkaya imajinasi, memperluas wawasan, dan memberikan pengalaman membaca yang mendalam dan berharga.

Oleh karena itu, proses pembuatan buku cerita bergambar interaktif bagi anak-anak usia dini bukan hanya tentang menggabungkan ilustrasi dan teks, melainkan lebih dari itu: merangkai pengalaman belajar yang menarik, memicu kreativitas, serta merangsang rasa ingin tahu dan keingintahuan anak-anak dalam perjalanan literasi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Ady Prasetyo, Y., Seni Rupa, J., Bahasa dan Seni, F., & Negeri Semarang, U. (2014). *Arty: Journal of Visual Arts ILLUSTRASI BUKU CERITA FABEL SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK*. In *Arty* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Balai, D., Daerah, B., Yogyakarta, I., Ratih, R., Ahmad, U., & Yogyakarta, D. (2016). *MENULIS CERITA ANAK: MENANAM KATA BERBUAH KARYA*.
- Buku Bergambar, P., Santoso, D. H., & Sos, S. (2008). *MEMBANGUN MINAT BACA ANAK USIA DINI MELALUI*.
- Gede Dharman Gunawan, I., UNHI Denpasar, P., & Palangka Raya, I. (n.d.). *CERITA DONGENG SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI*. <https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/tampung-penyang>
- Gora, R., Maryam, S., & Christianti, M. F. (2022). Pelatihan Mendesain Storyboard untuk Produksi Iklan Visual pada Yayasan Rumah Gemilang Indonesia, Depok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3). <https://journal.sinergicendikia.com/index.php/emp>
- Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains, D., & Vidya Fakhriyani, D. (2016). *PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI*. 4(2).
- Miranda, D., Prodi, D., Paud, P. G., & Untan, F. (n.d.). *PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS AUD*.

Pertama Wati, T., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). *Jurnal Pendidikan e-issn* (Vol. 5, Issue 2).

Rosvita, O. A., & Anugraheni, I. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS KEMAMPUAN MEMBACA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK. *Jurnal Pendidikan Rokania*, VI(1), 23–34.

Satria, G., Iskandar, R., & Usman, R. (n.d.). *Jurnal Desain Komunikasi Kreatif Perancangan Buku cerita bergambar Permainan Sipak Tekong*.
<https://doi.org/10.35134/judikatif.v131.1>

LAMPIRAN

1, Surat Kesediaan Mktra



SURAT PERNYATAAN/KETERANGAN KESEDIAAN BEKERJA SAMA MITRA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifqi Izzatur Rizan, S.Si
Jabatan : Direktur utama CV. Hexa Integra Mandiri
Instansi Mitra : CV. Hexa Integra Mandiri
Alamat : Kompleks Balai RW Jl. Bukit Kiamadani III No.13, Dusun Tegal Gm., Bluru Kidul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61233

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM): Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) dari Universitas Pembangunan Nasional "Veteran Jawa Timur. Adapun nama nama peserta program PPKM MBKM yang akan melaksanakan program MBKM PKKM di CV. Hexa Integra Mandiri sebagai berikut:

No	Nama Mahasiswa	NPM
1	Fadjar Satria Dwi Putra	21052010007
2	Yasmin Firda Safira	21052010036
3	Arva Rangga Yudhisirna	21052010042
4	Zakiyah Kharismatuzannah	21052010082
5	Ananta Argy Swardana	21052010141
6	Wavi Krisdiar Hidayat	21052010166

Dengan ini kami sampaikan hal sebagai berikut :

1. Bahwa pada prinsipnya CV. Hexa Integra Mandiri menerima mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur untuk melaksanakan magang MBKM dalam peningkatan ilmu dan kemampuan dibidang Desain Komunikasi Visual.
2. Untuk pelaksanaan kegiatan magang, mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur diharapkan untuk menyesuaikan dengan bidang kegiatan yang ada di CV. Hexa Integra Mandiri (baik administrasi maupun teknis) dalam pelaksanaan magang MBKM.

Demikian surat halasen ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

CV. Hexa Integra Mandiri

Rifqi Izzatur Rizan, S.Si
Direktur Utama

2. Peta UPN "Veteran" Jawa Timur – Hexa Integra



Peta lokasi mitra Hexa Integra, Kompleks Balai RW Jl. Bukit Kismadani III No.13, Dusun Tegal Gn., Bluru Kidul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, 61233

LEMBAR PERSETUJUAN
PROPOSAL MAGANG MBKM-PKKM

Nama : Zakiyah Kharismatuzzahra
NPM : 21052010082

Nama : Fadjar Satria Dwi Putra
NPM : 21052010007

Nama : Ananta Argy Swardana
NPM : 21052010141

Nama : Arva Rangga Yudhistira
NPM : 21052010042

Nama : Wavi Krisdiar Hidayat
NPM : 21052010166

Nama : Yasmin Firda Safira
NPM : 21052010036

Proposal pengajuan magang MBKM-PKKM telah diperiksa pada :

Tanggal: 17 Juli 2023

Dinyatakan: Diterima/~~Ditolak~~*

Di Perusahaan: CV. Hexa Integra Mandiri

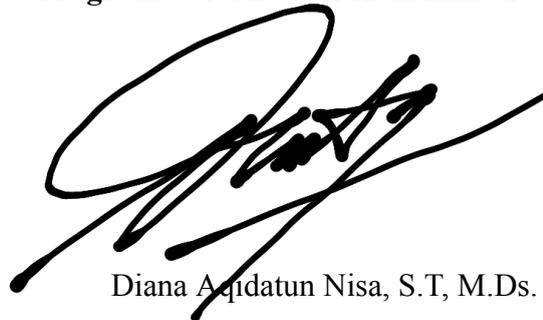
Waktu Pelaksanaan: Agustus - November 2023

Keterangan * coret salah satu

Menyetujui,

Koordinator MBKM

Program Studi Desain Komunikasi Visual



Diana Aqidatun Nisa, S.T, M.Ds.

(NIP. 19900611 201803 2001)

PERSETUJUAN KONVERSI MBKM

Yang bertanda tangan di bawah ini saya Selaku Dosen Wali mahasiswa Fakultas Arsitektur dan Desain UPN “Veteran” Jawa Timur menerangkan, mahasiswa tersebut di bawah :

Nama : Zakiyah Kharismatuzzahra

NPM : 21052010082

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

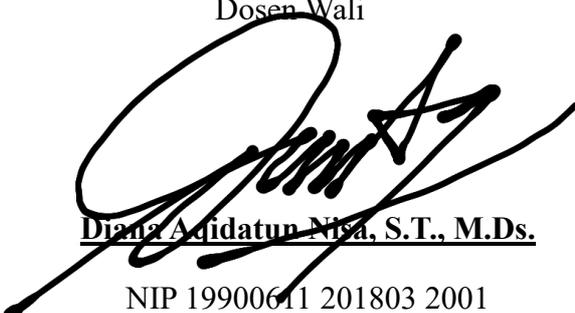
Pada semester Ganjil TA 2023-2024 sedang mengikuti kegiatan MBKM Magang dan berdasarkan hasil evaluasi terhadap KRS mahasiswa tersebut, maka program MBKM yang diikuti akan dikonversikan ke dalam Mata Kuliah sebagai berikut :

No.	PROGRAM MBKM		KONVERSI	
	Nama Kegiatan	SKS	MATA KULIAH	SKS
1	Magang Mandiri PKKMM di CV. Hexa Integra Mandiri	21	Komunikasi Visual Multimedia 1 (Company Profile)	5
			Desain Antarmuka dan Interaktif	3
			Sinematografi	3
			Kewirausahaan	3
			Praktek Profesi	3
			Kuliah Kerja Nyata (KKN)	2
			Bahasa Indonesia	2
JUMLAH				21

Surabaya, 24 Agustus 2023

Menyetujui,
Dosen Wali

Mahasiswa yang mengajukan


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.

NIP 19900611 201803 2001


Zakiyah Kharismatuzzahra

NPM 21052010082

Mengetahui,
Koorprodi DKV


Masnuna, S.T., M.Sn.

NIP3K. 19840512 202121 2004

LEMBAR PENILAIAN MAGANG**Magang Mandiri PKKM****Semester: 5 TA 2023/2024**

Nama : Zakiyah Kharismatuzzahra
NPM : 21052010082
Program Studi/Jurusan : Desain Komunikasi Visual
Pembimbing Lapangan : Mochamad Burhan Islami S.T.
No Telephone : 082245767700
Mitra Satuan Pendidikan : CV. Hexa Integra Mandiri
Waktu Pelaksanaan : 7 Agustus – 8 Desember 2023

NO	ASPEK YANG DINILAI	BOBOT (B)	NILAI (N) (0-100)	JUMLAH (BxN)
1	Kehadiran	10	90	900
2	Kesungguhan melaksanakan kegiatan magang mandiri PKKM	15	91	1365
3	Disiplin dalam menyelesaikan pekerjaan	10	90	900
4	Tanggung jawab	15	90	1350
5	Keahlian / Keterampilan dalam bidang magang mandiri PKKM	20	89	1780
6	Kreatifitas / Inovasi	15	88	1320
7	Sikap dan Perilaku	10	90	900
8	Kemampuan bekerjasama	5	91	455
JUMLAH		100	719	8970
$\text{NILAI AKHIR} = \frac{8970}{100} = 89,7$		$\frac{\text{Jumlah (B x N)}}{\text{Jumlah Bobot}}$		

Sidoarjo, 28 Desember 2023

Pembimbing Lapangan

Mochamad Burhan Islami S.T



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR**

**SURAT KETERANGAN LULUS DAN NILAI AKHIR
MAGANG MANDIRI PKKM MBKM**

Kami yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

NAMA : Zakiyah Kharismatuzzahra
NPM : 21052010082
SEMESTER/TA. : V (Lima) / Gasal 2023-2024
MITRA SATUAN PENDIDIKAN : CV. Hexa Integra Mandiri

Dinyatakan **LULUS** dalam program **Magang Mandiri PKKM MBKM** dengan rincian nilai sbb:

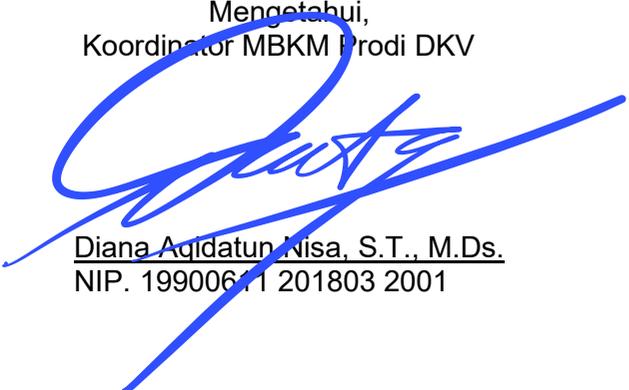
NO	PENILAI	NILAI		
		Prosentase	Nilai Angka	Nilai Index
1	Dosen Pembimbing Prodi	40%	82	32,8
2	Pembimbing Lapangan	60%	89,7	53,82
	Total Nilai	100%	-	86.62

Adapun daftar Mata Kuliah yang dikonversi adalah sbb:

NO	MATA KULIAH	JUMLAH SKS
1	Komunikasi Visual Multimedia 1 (Company Profile)	5
2	Desain Antarmuka dan Interaktif	3
3	Sinematografi	3
4	Kewirausahaan	3
5	Praktek Profesi	3
6	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	2
7	Bahasa Indonesia	2
	Total SKS	21

Surabaya, 3 Januari 2024

Mengetahui,
Koordinator MBKM Prodi DKV


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds.
NIP. 19900611 201803 2001