



Perancangan Desain Karakter Pada Buku Interaktif Satelit Bulan Untuk Anak Kelas 6 Sekolah Dasar

Kholifatus Sa'diyah*, Aris Sutejo, Aninditya Daniar

Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

*20052010017@student.upnjatim.ac.id

Abstract

Learning about outer space, particularly satellites, is an important part of basic education that can foster motivation, curiosity, and interest in exploration among students. In the Semester Learning Plan (RPS) for Thematic Grade 6 Theme 8, the topic of the moon's satellite is often taught. However, this learning is often ineffective due to less creative teachers and inadequate learning media. Therefore, more engaging media is needed to increase student enthusiasm and understanding. This paper focuses on character design in the development of interactive book media about satellites for 6th-grade elementary school students. The method used is qualitative with qualitative descriptive analysis techniques. Primary data were obtained from interviews and observations, while secondary data were obtained from books and journals. The illustration design process includes determining the characteristics of each character, building character concepts, collecting references, determining design concepts, creating design alternatives, evaluating designs, and finalizing designs. Verbal and visual concepts are tailored to the target audience. The results of this design show that attractive interactive book media can enhance the understanding and interest of 6th-grade students in learning about outer space.

Keywords: Character Design; Moon Satellite; 6th Grade Elementary School Children

Abstrak

Pembelajaran tentang luar angkasa, khususnya satelit, merupakan bagian penting dalam pendidikan dasar yang dapat menumbuhkan motivasi, rasa ingin tahu, dan minat eksplorasi siswa. Dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Tematik kelas 6 Tema 8, materi satelit bulan seringkali diajarkan. Namun, pembelajaran ini sering kurang efektif karena tenaga pendidik yang kurang kreatif dan media pembelajaran yang tidak memadai. Oleh karena itu, diperlukan media yang lebih menarik untuk meningkatkan antusiasme serta pemahaman siswa. Fokus tulisan ini adalah pada desain karakter dalam perancangan media buku interaktif tentang satelit untuk anak kelas 6 sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data primer diperoleh dari hasil wawancara dan observasi, sementara data sekunder diperoleh dari buku dan jurnal. Proses perancangan ilustrasi mencakup penentuan karakteristik masing-masing karakter, pembangunan konsep karakter, pengumpulan referensi, penentuan konsep desain, pembuatan alternatif desain, evaluasi desain, dan finalisasi desain. Konsep verbal dan visual disesuaikan dengan target audiens. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa media buku interaktif yang menarik dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas 6 dalam mempelajari topik tentang luar angkasa.

Kata Kunci: Desain Karakter; Satelit Bulan; Anak Kelas 6 Sekolah Dasar

Pendahuluan

Materi tentang satelit Bulan termuat dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Tematik kelas 6 Tema 8, yang merupakan bagian dari kajian tentang Tata Surya. Tujuan dari pembelajaran ini adalah untuk menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa serta meningkatkan minat eksplorasi terhadap dunia di sekitar mereka, khususnya dunia luar angkasa. Namun, pembelajaran seringkali tidak efektif karena tenaga pendidik kurang kreatif dan media pembelajaran yang tidak memadai. Penggunaan ceramah konvensional dan buku pegangan siswa yang kurang menarik menyebabkan suasana belajar menjadi monoton, sehingga minat siswa untuk belajar menurun dan materi tidak tersampaikan dengan baik, yang berdampak pada tingginya tingkat kejenuhan siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Daniel Goleman (2004), hanya sekitar 20% dari kesuksesan seseorang yang dapat diatribusikan kepada kecerdasan intelektual (IQ), sedangkan 80% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang melibatkan kecerdasan emosional (EQ). EQ mencakup kemampuan penting seperti memotivasi diri sendiri, mengatasi rasa frustrasi, mengendalikan emosi, mengatur mood, berempati terhadap orang lain, dan bekerja sama secara efektif. Oleh karena itu, motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar, karena dapat mendorong pembelajaran yang efektif. Sebaliknya, kurangnya motivasi dapat mengurangi semangat belajar sehingga siswa tidak akan mencapai potensi belajarnya secara maksimal. Berdasarkan wawancara pada 26 Februari 2024 dengan salah satu guru UPT SD Negeri 19 Gresik, proses pembelajaran peserta didik kelas 6 masih kurang efektif.

Siswa sering mengantuk di kelas, kurang antusias, dan suka mengajukan pertanyaan berulang, terutama terkait materi tentang gerak seperti rotasi Bulan, fase-fase Bulan, dan gerhana Bulan. Selain itu, materi dalam buku pegangan siswa masih kurang terstruktur dan mendetail. Menurut Winkel (2009), media pembelajaran adalah sarana non-personal yang digunakan oleh pengajar untuk mencapai tujuan instruksional. Media pembelajaran yang kreatif sangat penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk memotivasi dan memfasilitasi pemahaman siswa. Ilustrasi interaktif memiliki potensi besar untuk menyampaikan pesan, konsep, dan informasi dengan cara yang lebih menarik. Penggunaan ilustrasi interaktif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, memicu imajinasi, dan meningkatkan minat belajar (Khasanah, 2021). Jean Piaget dalam teorinya tentang tahap perkembangan kognitif membagi kemampuan kognitif manusia berdasarkan usia menjadi empat tahapan, sensori-motor (lahir hingga 1,5 tahun), pra-operasional (1,5-6 tahun), operasional konkrit (6-12 tahun), dan operasional formal (12 tahun ke atas) (Ibda, 2015). Siswa kelas 6 berada dalam tahap peralihan antara operasional konkrit dan operasional formal, dimana mereka mulai bisa berpikir konkrit, abstrak, dan logis. Untuk membantu proses ini, penggunaan media pembelajaran yang efektif seperti buku ilustrasi sangat penting. Buku ilustrasi dapat membantu menggambarkan konsep-konsep sulit menjadi lebih mudah dipahami karena penyajian visualnya.

Effendi (2007) menjelaskan bahwa buku ilustrasi terdiri atas visual dari tulisan dengan menggunakan teknik fotografi, drawing, atau teknik seni rupa lainnya. Buku interaktif, menurut Loarid (2015), adalah buku yang memerlukan interaksi dan partisipasi dari pembacanya. Berdasarkan wawancara tidak terstruktur dengan siswa UPT SD Negeri 19 Gresik, mereka lebih tertarik membaca buku interaktif karena dianggap lebih menarik. Desain karakter dalam buku interaktif juga harus sesuai dengan preferensi anak-anak, yaitu gaya visual yang colorful dan desain yang sederhana (Hermanudin & Ramadhani, 2019).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku interaktif terkait satelit Bulan yang sesuai dengan RPS. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik

pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai buku dengan gaya gambar kartun, karakter yang lucu, dan buku interaktif dibandingkan buku ilustrasi biasa. Kata kunci Asik Menjelajah Bulan mencerminkan antusiasme untuk berpetualang menjelajahi Bulan dan dikembangkan menjadi konsep verbal, visual, dan media. Diharapkan perancangan buku interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 6 sekolah dasar dan digunakan oleh tenaga pendidik untuk mengajarkan materi satelit Bulan dengan cara yang menyenangkan.

Metode

Perancangan desain karakter buku interaktif ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada persepsi suatu fenomena atau kejadian dengan pendekatan datanya menghasilkan analisis deskriptif berupa kalimat secara lisan dari objek penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Sumber data yang digunakan pada perancangan ini adalah data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi. Wawancara formal dilakukan dengan guru sekolah dasar UPT SD Negeri 19 Gresik, psikolog anak, dan ilustrator, wawancara tidak formal dilakukan dengan sepuluh siswa UPT SD Negeri 19 Gresik. Observasi partisipatif dilakukan di perpustakaan SD Negeri 19 Gresik dan beberapa toko buku besar di Surabaya yaitu toko buku Gramedia Jalan Basuki Rahmat Surabaya, Gramedia Maspion Square, dan Gramedia Tunjungan Plaza.

Data sekunder diperoleh dari literatur terkait dan studi eksisting. Studi eksisting yang digunakan sebagai acuan adalah buku *Space, A Visual Encyclopedia* oleh Smithsonian Institution dan diterbitkan oleh DK Publishing, yang menyajikan informasi lengkap tentang luar angkasa dengan foto dan digital painting. Sebagai studi komparator, digunakan buku *Lift the Flap, Questions and Answers*, yang menggunakan teknik lift the flap untuk meningkatkan ketertarikan anak dan melatih kemampuan motorik. Namun, teknik ini memiliki kelemahan karena pola yang digunakan sama, sehingga dapat membuat anak merasa bosan. Ada tiga matriks dalam proses mendesain sebuah karakter:

1. *Form Matrix* merupakan metode matriks yang menggunakan parameter bentuk sebagai referensi. Matriks ini menggabungkan berbagai objek untuk menciptakan objek baru. Contohnya, karakter kuda terbang merupakan hasil gabungan antara kuda dan burung.
2. *Costume Matrix* merupakan metode perancangan karakter yang memperhitungkan kostum yang sesuai dengan tema karakter yang akan dibuat. Pengembangan kostum ini tidak hanya berfungsi sebagai pelindung tubuh, tetapi juga menjadi fitur yang mencerminkan karakteristik individu karakter tersebut. Sebagai contoh, kostum Batman menunjukkan kepribadian karakternya.
3. *Personality Matrix* merupakan konsep penggunaan elemen-elemen yang ada pada setiap karakter sebagai penguat bagi beragam sifat-sifat yang melekat oleh karakter yang dibuat.

Perancangan ini menggunakan matriks ketiga yaitu mendesain karakter yang memiliki sifat-sifat yang melekat dengan audiens. Setelah mengumpulkan data, perancang merumuskan ide dan mencari referensi untuk dikembangkan menjadi konsep desain. Konsep tersebut kemudian dikembangkan menjadi beberapa alternatif desain karakter, mulai dari tahap sketsa hingga pewarnaan. Proses validasi dilakukan kepada beberapa ahli di bidangnya, yang memberikan evaluasi berupa saran dan komentar terkait desain yang telah dibuat. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan dan memberikan perbaikan guna menyempurnakan desain yang telah dibuat.

Hasil dan Pembahasan

1. Konsep Desain Karakter

Dalam proses pembuatan desain karakter, langkah pertama yang dilakukan adalah merumuskan konsep. Setelah melakukan riset dan analisis data, diperoleh informasi yang menjadi dasar konsep awal yang sesuai dengan karakteristik anak-anak. Konsep desain karakter ini mencakup aspek verbal dan visual.

a. Konsep Verbal

1) Karakter Luna

- Nama Luna diambil dari kata lunar yang memang identik dengan bulan terutama dalam bahasa Inggris. Dalam mitologi Romawi, Luna adalah dewi bulan
- Terdiri dari 2 suku kata yang mudah diingat dan diucapkan oleh anak. Hal ini sesuai dengan buku Panduan Penulisan Buku Cerita Anak milik badan bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Warna yang digunakan sesuai dengan karakteristik anak yang ceria dan antusias
- Pemilihan gaya rambut dan pakaian mengacu pada referensi visual anak kelas 6 SD

2) Karakter Astronot

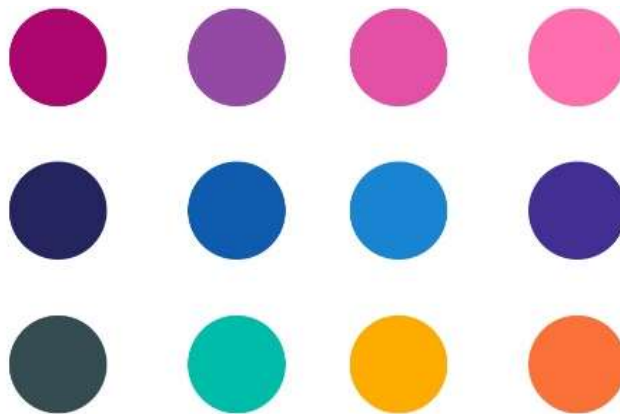
- Karakter astronot mengacu pada Neil Armstrong serta para astronot yang lain
- Karakter astronot digambarkan sebagai karakter yang menyenangkan dan memiliki pengetahuan yang luas terkait satelit bulan

b. Konsep Visual

Pada tahap ini, perancang mengumpulkan berbagai referensi gambar yang digunakan untuk merancang desain karakter.

1) Warna

Pemilihan jenis warna disesuaikan dengan usia, karakter, dan kesukaan siswa. Warna-warna yang cerah dan beragam cocok digunakan, dan untuk konsep imajinatifnya akan digunakan warna-warna mimpi seperti navy, ungu, dan pink. Berikut adalah palet warna yang digunakan dalam perancangan desain karakter ini:

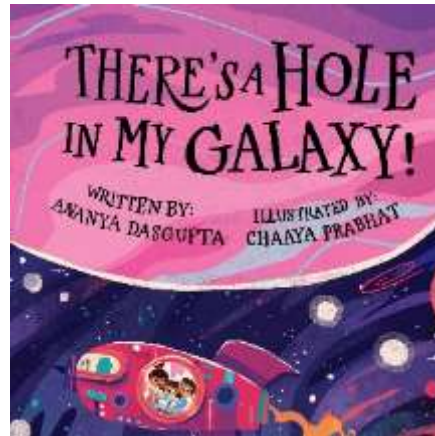


Gambar 1. Palet warna

Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

2) Gaya Gambar

Gaya gambar yang digunakan pada perancangan desain karakter ini adalah gaya gambar dari buku *There's a Hole in My Galaxy* yang diilustrasikan oleh Chaaya Prabat.



Gambar 2. Cover Buku *There's a Hole in My Galaxy*
 Sumber: Behance.net (2024)

3) Acuan Visual Karakter Luna



Gambar 3. Acuan Visual Karakter Luna
 Sumber: Detik.com (2024)

4) Acuan Visual Karakter Astronot



Gambar 4. Acuan Visual Karakter Astronot
 Sumber: Merdeka.com (2024)

Desain karakter yang menarik dapat mempengaruhi daya tarik siswa terhadap materi yang diajarkan. Literasi visual, yaitu kemampuan untuk memahami dan memanfaatkan gambar dan simbol untuk berkomunikasi, sangat penting dalam konteks pembelajaran. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Smith & Jones (2020), karakter yang menarik dan sesuai dengan minat anak-anak dapat meningkatkan perhatian dan retensi informasi. Dengan menggunakan karakter seperti Luna dan Astronot, siswa diharapkan dapat lebih tertarik untuk belajar tentang luar angkasa. Elemen desain karakter seperti warna, bentuk, dan ekspresi wajah dapat mendukung teori pembelajaran visual.

Menurut Mayer (2009), visualisasi membantu siswa untuk membangun representasi mental yang lebih baik dari informasi yang disajikan. Dalam konteks ini, karakter Luna dan Astronot dirancang dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang dapat meningkatkan pembelajaran visual, seperti penggunaan warna cerah untuk menarik perhatian dan desain yang sesuai dengan usia anak. Berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa UPT SD Negeri 19 Gresik serta observasi di perpustakaan dan toko buku, diperoleh data yang menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada buku dengan karakter yang menarik dan berwarna cerah. Hasil ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Brown & Green (2018) yang menunjukkan bahwa penggunaan warna cerah dalam desain karakter dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Alternatif Desain Karakter

Dalam proses perancangan desain karakter, langkah-langkah yang diambil berfokus pada pemahaman yang mendalam tentang karakteristik siswa kelas 6 SD, khususnya di Indonesia. Karakter-karakter yang dibuat bertujuan untuk mencerminkan sifat-sifat yang khas dari anak-anak pada usia tersebut, yang umumnya sangat antusias, banyak bertanya, aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Keaktifan dan rasa ingin tahu ini sangat penting dalam mendesain karakter yang dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar, terutama dalam konteks materi yang mungkin dianggap sulit atau teknis seperti satelit bulan. Selain itu, dalam wawancara yang telah dilakukan, ilustrator menyetujui konsep desain berdasarkan perspektif dari karakter Luna, yang dianggap sebagai perwakilan yang tepat dari seorang anak kelas 6 SD.

Luna digambarkan sebagai karakter yang dapat menarik perhatian siswa dengan sikapnya yang penuh rasa ingin tahu dan antusias terhadap pengetahuan baru. Di sisi lain, sosok astronot dipilih sebagai karakter yang memberikan informasi dan penjelasan terkait satelit bulan. Peran astronot sebagai pemberi informasi sangat penting untuk memberikan pemahaman yang jelas dan sederhana tentang materi yang diajarkan. Ilustrator juga menilai bahwa desain karakter yang menggunakan warna cerah dan colorful sangat cocok dengan preferensi anak-anak pada usia kelas 6 SD. Penggunaan warna-warna yang menarik dan menyenangkan ini diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Alternatif desain karakter ini juga didasarkan pada konsep verbal dan konsep visual yang telah ditentukan sebelumnya.

a. Karakter Luna

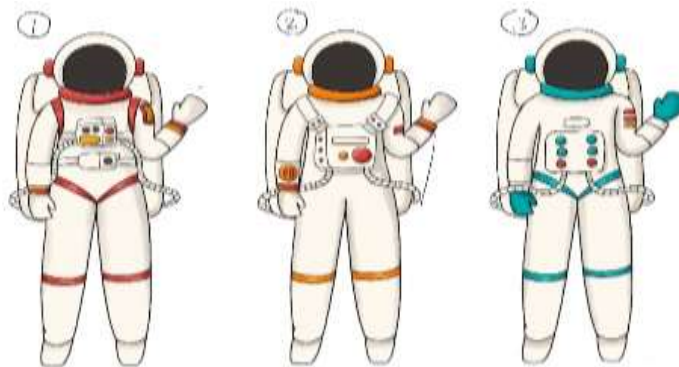


Gambar 5. Sketsa Karakter Luna
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)



Gambar 6. Alternatif Warna Karakter Luna
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

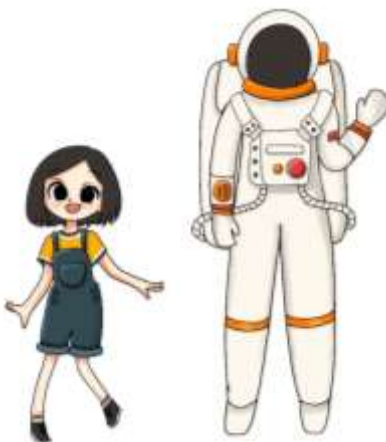
b. Karakter Astronot



Gambar 7. Alternatif Karakter Astronot
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

3. Desain Karakter Final

Tahap awal evaluasi melibatkan asistensi dengan dosen pembimbing yang berperan penting dalam memberikan masukan dan arahan terkait desain karakter. Dosen pembimbing, dengan pengalaman dan keahliannya dalam bidang pendidikan dan desain, memberikan penilaian kritis serta saran perbaikan yang diperlukan untuk memastikan karakter yang dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Selanjutnya, desain divalidasi oleh seorang ilustrator profesional. Kemudian dilanjutkan dengan pemilihan karakter secara langsung oleh siswa kelas 6 di UPT SD Negeri 16 Gresik sehingga diperoleh desain karakter final. Berikut merupakan desain karakter final pada perancangan buku interaktif ini:



Gambar 8. Desain Karakter Terpilih
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

4. Implementasi Pada Media

Setelah terpilih secara final, desain karakter ini kemudian diimplementasikan pada beberapa media, media utamanya adalah buku interaktif, sedangkan media pendukungnya adalah kaos, gantungan kunci, mini notebook dan sticker. Media pendukung berfungsi untuk meningkatkan motivasi siswa dengan materi pelajaran. Misalnya, kaos dan stiker dapat digunakan sebagai penghargaan yang mendorong minat dan partisipasi aktif siswa, sementara buku interaktif dan mini notebook memungkinkan pendalaman materi melalui aktivitas kreatif seperti mencatat dan menggambar. Gantungan kunci berperan sebagai pengingat fisik yang membantu materi tetap dalam ingatan siswa di luar kelas. Dengan demikian, media-media ini tidak hanya mendukung pemahaman siswa secara kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat.

a. Cover buku Luna si Petualang Cilik



Gambar 9. Desain Cover Buku Luna si Petualang Cilik
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

b. Kaos



Gambar 10. Kaos
Sumber: Dokumen Pribadi, 2024

c. Mini Notebook



Gambar 11. Mini Notebook
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

d. Gantungan Kunci



Gambar 12. Gantungan Kunci
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

e. Sticker



Gambar 13. Sticker
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

f. Poster



Gambar 14. Poster
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

g. Totebag



Gambar 15. Totebag
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

h. Bolpoint



Gambar 16. Bolpoint
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

i. Tempat Pensil



Gambar 17. Tempat Pensil
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Dalam proses perancangan desain karakter untuk siswa kelas 6 SD, langkah-langkah yang diambil bertujuan untuk menciptakan karakter yang tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga memotivasi siswa dalam belajar. Karakter-karakter yang dirancang, seperti Luna dan Astronot, mencerminkan antusiasme, rasa ingin tahu, dan keaktifan yang khas pada anak-anak usia tersebut. Implementasi desain karakter ini pada berbagai media, seperti buku interaktif, kaos, gantungan kunci, mini notebook, dan stiker, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Media-media ini tidak hanya membantu pemahaman kognitif, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat.

Desain akhir yang dipilih mencerminkan upaya kolaboratif dan perhatian terhadap kebutuhan siswa, menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, desain karakter yang telah dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk memotivasi dan menginspirasi siswa dalam mengeksplorasi pengetahuan baru. Desain ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam proses pembelajaran siswa kelas 6 SD, terutama dalam memahami materi yang dianggap sulit atau teknis seperti satelit bulan.

Kesimpulan

Materi satelit bulan, merupakan salah satu materi yang cukup abstrak dan memainkan peran penting dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) sebagai pengantar sebelum materi planet. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa terhadap dunia sekitar mereka. Buku interaktif dan media pendukung lainnya dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menyenangkan dan interaktif,

serta meningkatkan pemahaman siswa tentang satelit bulan. Berbagai media diperlukan dengan tujuan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Untuk pengembangan lebih lanjut, disarankan media ini diterapkan di berbagai sekolah untuk mengukur efektivitasnya dalam konteks yang berbeda dan mendapatkan umpan balik yang lebih luas untuk perbaikan dan inovasi.

Daftar Pustaka

- Adinda, R. E. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Lift The Flap Dan Pop Up Sebagai Edukasi Berani Mencegah Tindak Kekerasan Untuk Anak Usia 6-12 Tahun (*Doctoral Dissertation, UPN Veteran Jawa Timur*).
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994-1003.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Dewayani, S. (2018). *Panduan Pemilihan Buku Nonteks Pelajaran*. Jakarta: ISBN
- Effendi. (2007). Ilustrasi dan Cerpen. *Ars, Jurnal Seni Rupa*, 4(10).
- Ghozalli, E. (2020). *Panduan Mengilustrasi Dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Goleman, D. (2004). *Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional Mengapa EQ Lebih Penting Daripada IQ*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hermanudin, D. C., & Ramadhani, N. (2019). Perancangan Desain Karakter untuk Serial Animasi 2D Puyu to The Rescue dengan Mengadaptasi Biota Laut. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 8(2), 227–233.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita: Journal of Educattion Sciences and Teacher Training*, 3(1), 27–38.
- Limanto, D. A., Bangsa, P. G., & Christianna, A. (2015). Perancangan Buku Pembelajaran Interaktif Sejarah Peringatan Hari–Hari Perjuangan Nasional Untuk Anak Usia 6-11 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 17.
- Loarid, J., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Buku Cergam Interaktif Untuk Menumbuhkan Sikap Berpikir Kritis Anak Melalui Kebiasaan Membaca. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 12.
- Munadi, Y. (2019). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*. Jakarta: Gaung Persada
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: UMSIDA Press
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan Buku Interaktif Pengenalan Dan Pelestarian Sugar Glider Di Indonesia Bagi Anak 7-12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 11.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM INDONESIA.
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan Buku Interaktif untuk Memperkenalkan Ragam Profesi Sebagai Sarana Pengembangan Minat Pelajar Usia Dini. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3, 828-834.
- Trimansyah, B. (2020). *Panduan Penulisan Buku Cerita Anak*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia. Tahun 2020.

- Widadijo, T. W. (2017). 12 Prinsip Animasi Dalam Serial “Adit & Sopo Jarwo.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 70–85.
- Wijaya, P., Ardana, I. G. N., & Handoko, C. (2013). Perancangan Buku Ilustrasi Anak Berjudul Kerajaan Fantasi Indonesia Bertema Gotong Royong. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(2), 15.
- Winkel, W. S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wright, S. (2008). *Guide to Designing Tactile Illustrations for Children’s Books*. American Printing House for the Blind