

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI
RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun Oleh:
RAIHANAH YASMINE DARIYAH
NIM: 21100126**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI
RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun Oleh:
RAIHANAH YASMINE DARIYAH
NIM: 21100126**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interaktif “Bercocok Tanam di Rumah”
untuk anak TK IT EL FAJRIN.

Penulis : Raihanah Yasmine Dariyah

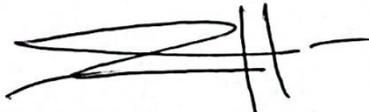
NIM : 21100126

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

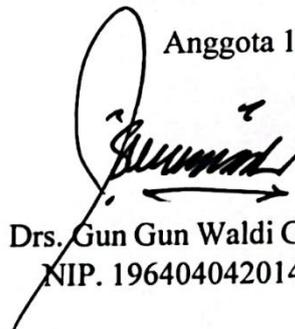
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Selasa, tanggal 23 Juli 2024.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji



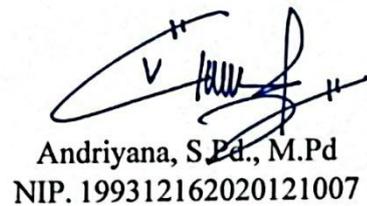
Drs. Hari Purnomo, M.Sn.
NIP. 196611271994031001

Anggota 1



Drs. Gun Gun Walidi Gumilar, M.M.
NIP. 196404042014091001

Anggota 2



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199312162020121007

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Sapiyanti, S.Kom.,M.T
NIP. 198011122010122003

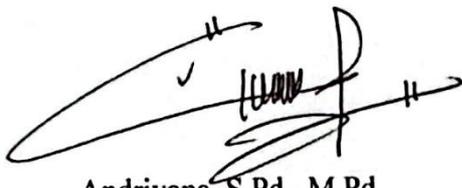
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Interatif “Bercocok Tanam di Rumah” untuk anak TK IT EL FAJRIN
Penulis : Raihanah Yasmine Dariyah
NIM : 21100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 10 Juli 2024

Pembimbing 1



Andriyana, S.Pd., M.Pd

NIP.199312162020121007

Pembimbing 2



Heri Wijayanto, M.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Yayah Nursiah, M. Pd.

NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihanah Yasmine Dariyah
NIM : 21100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 - 2024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN adalah **original**, **belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenarnya.

Jakarta, 6-Juli-2024

Yang menyatakan,



Raihanah Yasmine Dariyah
NIM: 21100126

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raihanah Yasmine Dariyah
NIM : 21100126
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021 - 2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: LAPORAN TUGAS AKHIR PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 6-Juli-2024
Yang menyatakan,



Raihanah Yasmine Dariyah
NIM: 2110126

ABSTRAK

Children's interactive storybooks can be a gateway to creativity, intellectual development and a lifelong love of reading. The benefits of children's interactive books are to improve fine motor skills, enhance memory retention, develop sensory skills and encourage creativity. The many benefits of this interactive book make it very suitable for children's learning media, especially at kindergarten level. TK IT EL FAJRIN wants to add to it's collection of learning media and general knowledge interactive books with environmental themes, which it does not have yet. The design of the book is based on the theory of interactive books, illustration and graphic design. The method used in designing this interactive book is through observations, interviews with the director and teachers of TK IT EL FAJRIN. The design of this interactive book on the environment is entitled 'Planting at Home', which uses different types of interactivity such as lift the flap, participation and pull the tab with supporting media in the form of packaging, X banners, posters, spinach seeds and merchandise.

Keywords: Interactive Books, Kindergarten, Children's Illustrations.

Buku cerita interaktif anak dapat menjadi pintu gerbang menuju kreativitas, pengembangan intelektual, dan kecintaan membaca seumur hidup. Manfaat buku interaktif anak untuk meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan retensi memori, mengembangkan keterampilan sensorik dan mendorong kreativitas. Banyaknya manfaat dari buku interaktif ini menjadikan buku tersebut sangat cocok untuk media pembelajaran anak khususnya ditingkat Taman Kanak – Kanak. TK IT EL FAJRIN ingin menambah media pembelajaran dan koleksi buku interaktif pengetahuan umum dengan tema lingkungan yang memang belum mereka miliki. Dalam perancangan buku, kajian teori yang digunakan adalah teori mengenai buku interaktif, ilustrasi dan desain grafis. Metode yang digunakan dalam perancangan buku interaktif ini dengan melakukan observasi, wawancara dengan Kepala sekolah dan guru TK IT EL FAJRIN. Perancangan buku interaktif tema lingkungan ini berjudul “Bercocok Tanam di Rumah” yang menggunakan beberapa jenis interaktif seperti *lift the flap*, *participation* dan *pull the tab* dengan media pendukung berupa *packaging*, *X banner*, poster, bibit bayam serta *merchandise*.

Kata Kunci : Buku Interaktif, Taman Kanak – Kanak, Ilustrasi Anak.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai desainer grafis dan ilustrator telah merancang buku interaktif untuk anak TK IT EL FAJRIN. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF “BERCOCOK TANAM DI RUMAH” UNTUK ANAK TK IT EL FAJRIN”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom.,M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Yayah Nurasih M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
5. Andriyana, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I
6. Heri Wijayanto, M.Sn., selaku pembimbing II
7. Para dosen dan Tenaga Kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta yang telah melayani dan membantu penulis menempuh Pendidikan di sini.
8. Keluarga penulis, terutama bagi kedua orang penulis yang selalu mendukung dan mendoakan kelancaran penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
9. TK IT EL FAJRIN, Ibu Yani Suyani selaku Kepala Sekolah dan Ibu Rian Handayani selaku guru yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

10. Teman-teman Desain Grafis Polimedia Angkatan 2021 yang telah berjuang Bersama dalam menempuh studi akademis tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raihanah Yasmine Dariyah', with a long horizontal stroke extending to the right.

Raihanah Yasmine Dariyah

NIM : 21100126

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak pada usia 0-6 tahun berada pada usia *golden age* (periode emas) dimana pada usia ini terjadi perkembangan yang pesat dalam berbagai aspek mulai dari fisik maupun psikis anak. Perkembangan anak pada usia emas (*golden age*) ini hanya terjadi satu kali dalam masa perkembangan kehidupan, sekaligus masa yang kritis bagi kehidupan anak (Sudaryanti dalam Khaironi & Ramdhani, 2017:83). Pada masa ini anak menjadi peka dalam menerima setiap stimulasi dari lingkungan sekitar. Sehingga pada masa ini kemampuan anak akan berkembang secara maksimal jika orang tua maupun lembaga pendidikan memberikan stimulasi pada enam aspek yang berbeda.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 pasal 1 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Usia Dini dimana standar tingkat pencapaian anak usia dini yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama, dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Aspek-aspek perkembangan tersebut harus distimulasi secara seimbang karena pada setiap aspeknya penting bagi perkembangan anak. Salah satu dari aspek tersebut yang penting adalah perkembangan kognitif dan bahasa anak. Kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan), yaitu segala proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya (Desmita dalam Paramita, Rintayati & Wahyuningsih, 2019:128)

Piaget meyakini bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan. Masing-masing tahapan berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda-beda. Menurut Piaget, semakin banyak informasi tidak membuat pikiran anak lebih maju, kualitas kemajuannya berbeda-beda. Tahap-tahap perkembangan kognitif tersebut adalah tahap sensori motorik (usia 0–2 tahun), tahap pra-operasional (usia 2–7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7–11 tahun) dan tahap operasional formal (usia 11–15 tahun) (Mu'min, 2013:91)

Pada tahap Pra-operasional anak-anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Anak juga mulai menilai sesuatu berdasarkan dengan apa yang dilihat atau didengar. Anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu yang menarik dan mengabaikan ciri lainnya (Marinda, 2020:123). Sehingga pada tahap ini lingkungan sekitar berperan besar terhadap proses pengenalan dan perkembangan anak. Usaha yang dapat dilakukan oleh orang tua dan lembaga pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) adalah dengan memberikan pendidikan informasi mendalam mengenai lingkungan sosial seperti budaya, pekerjaan dan kehidupan beragama, serta lingkungan alam seperti hewan, laut dan seisinya, tanah, dan juga tanaman.

Mengenai tanaman dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena tanaman banyak ditemui di lingkungan sekitar anak. Tanaman juga memiliki beragam jenis dan bentuk yang berbeda yang memudahkan anak untuk mengamati secara langsung dan merangsang rasa ingin tahunya. Dengan mempelajari mengenai tanaman dapat membantu anak untuk mengenal struktur tanaman dan proses pertumbuhannya, dengan itu anak dapat berinteraksi dengan lingkungan dan dapat terus menambah pengetahuannya. Pembelajaran mengenai tanaman bisa dimulai dari memperkenalkan jenis & bagian tanaman sampai dengan bagaimana cara bercocok tanam. Pembelajaran juga dapat dilakukan melalui praktik langsung maupun dengan media buku.

Orang tua maupun lembaga pendidikan kanak-kanak dapat memperkenalkan konsep dari tanaman dan bercocok tanam melalui buku cerita. Dengan membaca buku cerita, anak dapat langsung membayangkan dan mengasah kemampuan kognitif maupun bahasanya. Buku cerita anak juga dapat menarik minat anak terhadap kegiatan bercocok tanam, dimana kegiatan tersebut dapat menunjang aspek-aspek perkembangan anak. Albert Jesse menyatakan bahwa buku cerita salah satu media yang paling disukai oleh anak-anak terutama yang memiliki ilustrasi dan sedikit permainan yang melibatkan anak (Khasanah 2020:439) Jenis buku ini yang biasa disebut buku interaktif.

Hingga kini, buku interaktif menjadi salah satu media pembelajaran yang mudah dipahami anak-anak, karena tidak hanya membaca dan melihat gambar,

anak dapat langsung menggerakkan media interaktif yang ada pada buku. Namun, ketersediaan buku cerita interaktif sangat terbatas terutama di TK IT EL Fajrin yang terletak di Jl. Raya semplak, Kec. Kemang, Kab. Bogor, Jawa Barat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan, ditemukan bahwa TK IT EL FAJRIN belum memiliki buku cerita interaktif tentang pengetahuan umum khususnya materi tanaman dan bercocok tanam.

Kebanyakan media pembelajaran berupa buku bacaan anak membahas tentang keagamaan. Guru harus mencari bahan dan materi untuk anak dan biasanya hanya berupa print gambar mengenai hal apa yang akan dikenalkan kepada anak. Memang tersedia buku paket untuk pembelajaran anak namun secara visual belum mampu menarik minat anak dalam membaca atau membuka buku tersebut. Maka dari itu penulis berkeinginan untuk membuat buku interaktif anak dengan tujuan sebagai media pembelajaran anak. Dengan materi tanaman tentang konsep dasar bercocok tanam dan pengenalan awal mengenai sayuran.

Buku interaktif yang penulis rencanakan akan menggunakan jenis buku interaktif *pull tab*, *participation*, dan *lift a flap* sehingga anak tidak hanya melihat visual tetapi juga bisa sambil bermain. Keunggulan dari buku interaktif mengenai bercocok tanam ini dapat melatih motorik halus anak dan juga menjadi pembelajaran mengenai konsep awal bercocok tanam dan konsep awal mengenai tanaman. Buku interaktif ini akan didukung oleh media pendukung berupa packaging, bibit tanaman bayam, gantungan kunci, poster, banner dan kaos anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran terutama buku pengetahuan umum yang menarik anak di TK IT EL FAJRIN sehingga mengakibatkan kurangnya minat baca anak.
2. Kurangnya media pendukung untuk menunjang promosi buku?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah diatas maka penulis akan membatasi masalah sebagai berikut.

- a. Penulis akan merancangan buku interaktif pengetahuan umum dengan tema lingkungan yang berisi mengenai pengenalan jenis sayuran yaitu bayam dan cara menanamnya. Penulis akan membuat dengan ilustrasi yang disukai anak-anak dengan teks yang singkat dan terdapat interaktif sehingga anak akan lebih tertarik untuk membacanya.
- b. Penulis akan merancangan media pendukung buku interaktif berupa *packaging box* untuk menyimpan buku beserta *puzzle*, bibit bayam, gantungan kunci berisi karakter, poster, *banner* dan kaos anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah dipaparkan diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang buku interaktif tentang bercocok tanam di rumah sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca anak TK IT EL FAJRIN?
2. Bagaimana merancangan media pendukung buku interaktif "Bercocok Tanam di Rumah"?

E. Tujuan Penelitian

1. Merancang buku interaktif tentang bercocok tanam di rumah sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca anak TK IT EL FAJRIN.
2. Merancangan media pendukung buku sebagai media promosi yang dapat menarik minat anak untuk menggunakan buku interaktif sebagai media pembelajaran mengenai langkah awal bercocok tanam.

F. Manfaat Penelitian

1. Untuk penulis

Menambah pengalaman dan meningkatkan kemampuan penulis di bidang perancangan buku interaktif dan desain ilustrasi anak.

2. Untuk Polimedia

Sebagai referensi untuk Mahasiswa lainnya.

3. Untuk Klien

Bisa menjadikan buku interaktif anak tersebut sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan bagaimana cara menanam tanaman beserta pengenalan awal mengenai bercocok tanam dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amar, M. (2013) PENERAPAN PRINSIP DESAIN DALAM ELEMEN GRAFIS PADA ILUSTRASI GAMBAR BERITA UTAMA SURAT KABAR TRIBUN JAMBI. Diakses pada tanggal 27 juni 2024 dari https://repository.uin-suska.ac.id/7927/1/2013_201393KOM.pdf
- Anggraini, A. (2021). *Desain Layout*. Depok : Pnj Press
- Asthararianty., & Lesmana, F. (2018). Studi Hermeneutik: Desain Layout Buku Biografi Merry Riana. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 18(1), 13-19. Diakses pada tanggal 30 April 2024 https://repository.petra.ac.id/19645/1/Publikasi1_09029_6776.pdf
- Bacaan Anak Indonesia. Semarang : Universitas STEKOM. https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Bacaan_anak
- Fadli, R. (2023, Oktober 19). Tak Hanya Lezat, Ini 11 Manfaat Bayam bagi Kesehatan Tubuh. Diakses pada tanggal 9 Juli 2024 dari <https://www.halodoc.com/artikel/tak-hanya-lezat-ini-11-manfaat-bayam-bagi-kesehatan-tubuh>
- Hani. A. (2023) Desain Grafis: Pengertian, Unsur & Prinsip Dasar | SMK Kelas 10 . Diakses pada tanggal 27 Juni 2024 dari <https://www.ruangguru.com/blog/unsur-dan-prinsip-dasar-desain-grafis#:~:text=Dalam%20desain%20grafis%2C%20terdapat%20delapan,k esederhanaan%2C%20kejelasan%2C%20dan%20ruang.>
- Herdianing, M., & Syarief, A. (2013). Desain Sarana Berkebun Dan Bermain Untuk Anak Usia 4 – 6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*. Di akses pada tanggal 15 Juni 2024 <https://www.neliti.com/id/publications/162119/desain-sarana-berkebun-dan-bermain-untuk-anak-usia-4-6-tahun-di-taman-kanak-kana>

- Herleni, S. (2012). Analisis Struktur Sosial Ceritadalam Cerita Pendek Anak “Anggrek Rara”(Sebuah Kajian Sosiologi Sastra Terhadap Sastra Anak). *Madah*, 3(2). Diakses pada tanggal 30 April 2024 <https://madah.kemdikbud.go.id/index.php/madah/article/view/41/35>
- Hidayat, E.C., Yuliansyah, H., & Triyadi, A. (2020). Perancangan Buku Interaktif Untuk Edukasi Anak Usia 9-12 Tahun Di Sdn 107 Paledang Bandung. *Jurnal Wacadesain*, 2(1), 74-82. Diakses pada tanggal 5 juni 2024 <https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2489976&val=23675&title=PERANCANGAN%20BUKU%20INTERAKTIF%20UNTUK%20EDUKASI%20ANAK%20USIA%209-12%20TAHUN%20DI%20SDN%20107%20PALEDANG%20BANDUNG>
- Hilman, J. (2019). Perancangan Ilustrasi Buku Berjudul “Billy Dan Dunia Permen”. Semarang : Universitas Negeri Semarang. Diakses pada tanggal 10 juni 2024 https://lib.unnes.ac.id/34865/1/2411314013_Optimized.pdf
- Jafarruddin, N. (2021). Pemanfaatan Pekarangan Rumah dengan Bercocok Tanam Melalui Metode Hidroponik. *Jurnal AbdiMU : Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 64-69.
- Khaironi, M., & Ramdhani, S. (2017). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Universitas Hamzanwadi*, 01(2), 82-89.
- Khasanah, Z. (2020). Identifikasi Buku Cerita Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se Gugus Iii Di Kecamatan Kretek. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 438-446.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Maharsi, I. (2016) *Ilustrasi*. Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152. Diakses pada tanggal 10 juni

2024. <https://media.neliti.com/media/publications/340203-teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-00d2756c.pdf>

Paramita, N., Rintayati, P., & Wahyuningsih, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains. *Jurnal Kumara Cendekia*, 7(2), 126-137.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diakses pada tanggal 15 Mei 2024 dari <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>

Ramdani, G. (2019). *Desain Grafis*. Bogor : IPB Press

Rianto, D., & Ahmad, N. (2017). Optimalisasi Kandungan Serat pada Saus Bayam. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pertanian*, 2(2), 227-231. Diakses pada tanggal 01 Juli 2024 dari <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1025974>

Rosa, M.C. (2021, Desember 12). 7 Tanaman Sayur yang Mudah Ditanam dan Cepat Panen. Diakses pada tanggal 5 Juli 2024, dari <https://www.kompas.com/wiken/read/2021/12/12/154500381/7-tanaman-sayur-yang-mudah-ditanam-dan-cepat-panen>

Savila, Zulkarnain. (2022). Perlakuan dan Penghargaan Pemerintah Terhadap Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Yang Sudah Terakreditasi, *Journal life long education*

Suyanto, M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.

Swasty, W. (2017). *Serba Serbi Warna : Penerapan Pada Desain*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y.H. Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. Surabaya : Universitas Kristen Petra
- Tinarbulko, S. (2015) *DEKAVE Desain Komunikasi Visual – Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: CAPS
- Wijaya, P.Y. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *NIRMANA*, 1(1). Diakses pada tanggal 18 Juni 2024 dari <https://ojs.petra.ac.id/ojsnew/index.php/dkv/article/view/16040>
- Witabora, J. (2012) Peran dan Perkembangan Ilustrasi. *HUMANIORA Vol.3 No.2 Oktober 2012*.
- Yusanti, S., Nurtiani, A.T., Oktariana, R. (2022) Pengembangan Media Pasir Kinetik dalam Menstimulasi Kemampuan Logical Thinking Anak Kelompok A di TK Negeri 5 Banda Aceh.. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*.
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., Sofino. (2021) Pengelolaan LKP pada Masa Covid-19.. *Journal life long education*.