

LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN BUKU CERITA ANAK BERGAMBAR DENGAN
JUDUL “BERBEDA TAPI SAMA ?!” UNTUK
MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KELAS 1 SD
NEGERI 064025 MEDAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

EKIN LIBRANDO SIHOMBING

NIM: 2290473007

JURUSAN DESAIN

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PSDKU MEDAN

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Buku Cerita Anak Bergambar Dengan
Judul "Berbeda Tapi Sama ?!" Untuk Meningkatkan
Minat Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 064025

Penulis : Ekin Librando Sihombing

NIM : 2290473007

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain Grafis

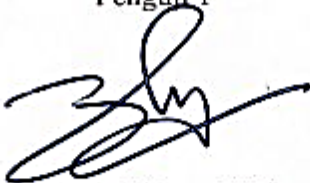
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu tanggal 23 Juli 2025.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



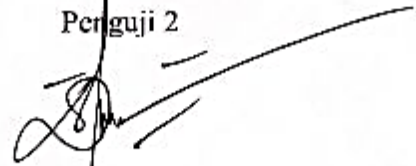
Murtopo, SE., M.Si
NIP. 197205282006041001

Penguji 1



Andrian, S.Kom., M.Kom
NIP. 198611302020121004

Penguji 2



Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 19841213201931009

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola Polimedia PSDKU
Medan



Komda Salarja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Ilustrasi Buku Cerita Anak Bergambar Dengan
Judul "Berbeda Tapi Sama?!" Untuk Meningkatkan Minat
Membaca Siswa Kelas I SD Negeri 064025 Medan
Penulis : Ekin Librando Sihombing
NIM : 2290473007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

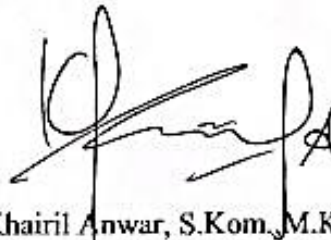
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan. Ditandatangani di
Medan, 11 Juli 2025.

Pembimbing I



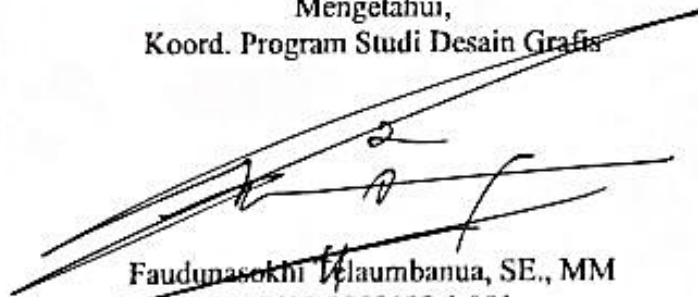
Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom
NIP. 198412132019031009

Pembimbing II



Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom
NIP. 198504012019031010

Mengetahui,
Koord. Program Studi Desain Grafis



Faudunasokhi Walaumbanua, SE., MM
NIP. 19800602 2002122 1 001

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ekin Librando Sihombing
NIM : 2290473007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:
Pembuatan Ilustrasi Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Judul "Berbeda Tapi Sama?!" Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 064025 Medan 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 sebenar-benarnya.

Medan, 11 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ekin Librando Sihombing
NIM. 2290473007

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ekin Librando Sihombing
NIM : 2290473007
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi 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: Pembuatan Ilustrasi Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Judul "Berbeda Tapi Sama?!" Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 064025 Medan.

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.

Medan, 11 Juli 2025

Yang menyatakan,



Ekin Librando Sihombing
NIM. 2290473007

ABSTRACT

This study aims to develop an illustrated children's storybook as a learning medium and increase reading interest in grade 1 students of SD Negeri 064025 Medan. This storybook was created by utilizing graphic design elements such as illustrations, colors, and typography to support emotional and psychological development in children and the main ideas in the book through visual and text styles in the story that are appropriate for the development process of early childhood. The results in this storybook are the result of the thoughts and understanding of children who have just entered elementary school towards illustrated storybooks. The use of software to create this storybook uses Adobe Illustrator 2020 and IbisPaintX.

Keywords: Story Books, Illustrations, Graphic Design, Psychological, Visual.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita anak bergambar sebagai media pembelajaran dan meningkatkan minat membaca pada siswa kelas 1 SD Negeri 064025 Medan. Buku cerita ini dibuat dengan memanfaatkan elemen-elemen desain grafis seperti ilustrasi, warna, dan tipografi untuk mendukung emosional serta psikologis pada anak dan gagasan pokok pada buku melalui gaya visual dan teks pada cerita yang sesuai untuk proses perkembangan anak usia dini. Hasil pada buku cerita ini merupakan hasil dari pemikiran dan pemahaman pada anak-anak yang baru memasuki sekolah dasar terhadap buku cerita bergambar. Penggunaan perangkat lunak untuk membuat buku cerita ini menggunakan Adobe Illustrator 2020 dan IbisPaintX.

Kata Kunci: Buku Cerita, Ilustrasi, Desain Grafis, Psikologis, Visual.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan 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/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai pembuatan ilustrasi buku cerita anak bergambar dengan judul “Berbeda Tapi Sama?!” untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD Negeri 064025 Medan. Berdasarkan karya tersebut, penulis Menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Ilustrasi Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Judul “Berbeda Tapi Sama?!” Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 064025 Medan”.

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., sebagai Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Try Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom MT., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Komda Saharja, S.Kom, M.Kom., sebagai Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
6. Faudunasokhi Telaumbanua, SE, MM sebagai Koordinator Program Studi Desain Grafis.
7. Syafriandi, S.Pd, M.Sn., sebagai Sekretaris Desain Grafis

8. Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom, selaku Pembimbing I yang sudah meluangkan waktu dan tenaga dalam melaksanakan bimbingan dan arahan dalam tugas akhir.
 9. Khairil Anwar, S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing II yang sudah membantu dan mengarahkan penulis dalam penulisan tugas akhir.
 10. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan disini.
 11. SD Negeri 064025 Medan yang telah memberikan kesempatan berharga kepada penulis untuk menjadi objek penelitian tugas akhir.
 12. Bapak Kepala Sekolah SD Negeri 064025 Medan yaitu Bapak Khozali Mar'I Manurung, S.Ag, yang sudah memberikan penulis kesempatan untuk melakukan penelitian serta membimbing penulis dalam membuat karya Tugas Akhir ini.
 13. Bapak Manahan Sihombing dan Ibu Denni Br. Sembiring selaku orang tua penulis yang senantiasa membantu penulis serta memberikan do'a untuk melakukan tugas akhir ini.
 14. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman penulis Hanna dan teman-teman seperjuangan yang selalu menemani dan memberikan dukungan yang baik dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
- Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan krtitik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 11 Juli 2025



Ekin Lbrando Sihombing

NIM. 2290473007

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat Penulisan	4
1. Bagi Penulis	4
2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan	4
3. Bagi Sekolah Negeri 064025 Medan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Desain Grafis	6
1. Unsur-Unsur Desain Grafis	6
B. Prinsip-Prinsip Desain Grafis	10
1. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	10
2. Proporsi (<i>Proportion</i>)	11
3. Irama	12
4. Penekanan	12
5. Kesatuan	13
6. Kesederhanaan (<i>Simplicity</i>)	13
C. Ilustrasi	14
D. Tata Letak (<i>Layout</i>)	15
E. Sketsa	16
F. Tipografi	16
G. Buku Cerita	17
1. Buku Novel	18
2. Buku Komik	18
3. Buku Dongeng	19
4. Buku Cerita Rakyat	20

H. <i>Software</i>	20
1. <i>IbisPaintX</i>	21
2. <i>Adobe Illustrator 2020</i>	21
I. <i>Hardware</i>	23
1. Laptop	23
2. Ipad 9 th Gen	23
J. Kurikulum	24
BAB III METODE PELAKSANAAN	25
A. Data/Objek Penelitian	25
1. Profil Sekolah	25
2. Visi dan Misi Sekolah	27
3. Struktur Organisasi	28
4. Objek Karya	28
5. Spesifikasi Karya	29
B. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Observasi	30
2. Studi Pustaka	30
3. Wawancara	30
C. Ruang Lingkup	31
1. Peran Penulis	31
2. Ide Kreatif	31
D. Langkah Kerja	32
1. Praproduksi/Persiapan	32
2. Produksi/Pelaksanaan	33
3. Pascaproduksi/Evaluasi	34
BAB IV PEMBAHASAN	35
A. Perancangan	35
1. Strategi Visual	35
2. Perancangan Konsep	36
3. Strategi Perancangan	38
4. Sketsa Perancangan	38
B. Produksi/Pelaksanaan	48
1. Digitalisasi Karya	49
2. Tipografi dan <i>Layout</i>	66
C. Pasca-produksi/Evaluasi	68
BAB V PENUTUP	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Jenis-Jenis Garis	7
Gambar 2. Elemen Bentuk Grafis	8
Gambar 3. Elemen Warna	9
Gambar 4. Elemen Tekstur	10
Gambar 5. Keseimbangan (<i>Balance</i>)	11
Gambar 6. Proporsi (<i>Proportion</i>)	11
Gambar 7. Irama (<i>Rhythm</i>)	12
Gambar 8. Penekanan	12
Gambar 9. Kesatuan	13
Gambar 10. Kesederhanaan (<i>Simplicity</i>)	14
Gambar 11. Contoh Gambar Ilustrasi	15
Gambar 12. Contoh Gambar Sketsa	16
Gambar 13. Anatomi Tipografi	17
Gambar 14. Buku Novel	18
Gambar 15. Buku Komik	19
Gambar 16. Buku Dongeng	19
Gambar 17. Buku Cerita Rakyat	20
Gambar 18. <i>IbisPaintX</i>	21
Gambar 19. <i>Adobe Illustrator 2020</i>	22
Gambar 20. Laptop ASUS TUF Gaming	23
Gambar 21. Ipad 9 th Gen	23
Gambar 22. SD Negeri 064025 Medan	23
Gambar 23. Struktur Organisasi SD Negeri 064025 Medan	28
Gambar 24. Siklus Praproduksi	32
Gambar 25. Typeface Santalum Font	37
Gambar 26. Perancangan Sketsa 1	39
Gambar 27. Perancangan Sketsa 2	40
Gambar 28. Perancangan Sketsa 3	40
Gambar 29. Perancangan Sketsa 4	41
Gambar 30. Perancangan Sketsa 5	41
Gambar 31. Perancangan Sketsa 6	42
Gambar 32. Perancangan Sketsa 7	42
Gambar 33. Perancangan Sketsa 8	43
Gambar 34. Perancangan Sketsa 9	44
Gambar 35. Perancangan Sketsa 10	44
Gambar 36. Perancangan Sketsa 11	45
Gambar 37. Perancangan Sketsa 12	45
Gambar 38. Perancangan Sketsa 13	46
Gambar 39. Perancangan Sketsa 14	46
Gambar 40. Perancangan Sketsa 15	47

Gambar 41. Perancangan Sketsa 16	48
Gambar 42. Lembar Kerja Baru IbisPaintX	50
Gambar 43. Sketsa Kasar 1	50
Gambar 44. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 1	51
Gambar 45. Sketsa Kasar 2	51
Gambar 46. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 2	52
Gambar 47. Sketsa Kasar 3	52
Gambar 48. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 3	53
Gambar 49. Sketsa Kasar 4	53
Gambar 50. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 4	54
Gambar 51. Sketsa Kasar 5	54
Gambar 52. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 5	55
Gambar 53. Sketsa Kasar 6	55
Gambar 54. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 6	56
Gambar 55. Sketsa Kasar 7	56
Gambar 56. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 7	57
Gambar 57. Sketsa Kasar 8	57
Gambar 58. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 8	58
Gambar 59. Sketsa Kasar 9	58
Gambar 60. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 9	59
Gambar 61. Sketsa 10	59
Gambar 62. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 10	60
Gambar 63. Sketsa 11	60
Gambar 64. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 11	61
Gambar 65. Sketsa 12	61
Gambar 66. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 12	62
Gambar 67. Sketsa 13	62
Gambar 68. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 13	63
Gambar 69. Sketsa 14	63
Gambar 70. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 14	64
Gambar 71. Sketsa 15	64
Gambar 72. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 15	65
Gambar 73. Sketsa 16	65
Gambar 74. Ilustrasi dan Pewarnaan Pada Karakter 16	66
Gambar 75. Lembar Kerja Baru <i>Adobe Illustrator</i> <i>Creative Cloud 2020</i>	67
Gambar 76. Hasil Gambar Yang Dimasukkan Ke Dalam <i>Adobe Illustrator</i>	67
Gambar 77. Hasil Cetak Buku Cerita Anak	68
Gambar 78. Halaman Buku Cerita	69
Gambar 79. Halaman Buku Cerita	69

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praproduksi	33
Tabel 2. Produksi	34
Tabel 3. Pasca-Produksi	34
Tabel 4. Palet Warna	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	74
Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA	75
Lampiran 3. Surat Keterangan Izin Penelitian	77
Lampiran 4. Surat Balasan Izin dan Selesai Penelitian TA	78
Lampiran 5. Transkrip Wawancara	79
Lampiran 6. Bukti-Bukti Pengerjaan Secara Utuh	81
Lampiran 7. Dokumentasi Foto Kegiatan TA	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi perkembangan anak, terutama di usia sekolah dasar. Keterampilan ini tidak hanya membantu anak memahami berbagai informasi, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Minat membaca anak-anak di Indonesia, khususnya siswa Sekolah Dasar (SD), masih menjadi perhatian utama dalam dunia pendidikan. Data menunjukkan bahwa banyak siswa kelas awal, terutama kelas 1 SD, kurang memiliki kebiasaan membaca secara aktif. Hal ini dapat berdampak pada perkembangan keterampilan mereka yang menjadi fondasi penting dalam proses belajar mereka. Salah satu faktor penyebab rendahnya minat membaca dan keterbatasan penggunaan ilustrasi pada buku cerita sering kali tidak disesuaikan daya imajinasi anak usia dini, sehingga sulit menarik perhatian siswa untuk membaca

Buku cerita anak bergambar merupakan salah satu media efektif untuk meningkatkan minat membaca pada anak-anak. Buku jenis ini memiliki daya tarik visual melalui ilustrasi yang berwarna dan cerita, anak-anak tidak hanya belajar membaca tetapi juga terinspirasi oleh nilai-nilai moral yang disampaikan melalui kisah. Buku cerita bergambar juga bisa menarik perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita bergambar memiliki fungsi

yang dapat digunakan sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu memudahkan proses pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita bergambar, diharapkan pembaca dapat dengan mudah menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan. Sehingga, buku cerita bergambar dapat tergolong layak untuk digunakan sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa kelas rendah (Apriliani & Radia, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan membuat buku cerita ini untuk membantu siswa menikmati proses membaca dengan menggunakan judul **“ Pembuatan Ilustrasi Buku Cerita Anak Bergambar Dengan Judul “Berbeda Tapi Sama ?!” Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas 1 SD Negeri 064025 Medan”** sebagai Tugas Akhir.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah yang akan dibahas adalah mengenai hal-hal yang berhubungan dengan :

1. Kurangnya pemanfaatan ilustrasi sebagai media penyampaian pesan moral untuk siswa kelas 1SD Negeri 064025.
2. Kurangnya buku cerita anak yang mampu mengkomunikasikan nilai visual untuk kemampuan psikologi siswa kelas 1SD Negeri 064025.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah diuraikan sebelumnya, maka penulis membataskan masalah agar lebih jelas dan spesifik dengan batasan masalah berikut:

1. Buku ini dibuat untuk siswa kelas 1 SD (usia 6-7 tahun), sehingga isi dari cerita dan ilustrasinya disesuaikan dengan kemampuan mereka.
2. Buku cerita ini juga memiliki 18 halaman termasuk cover dengan ukuran kertas *A5 landscape* dan menggunakan warna *full color* agar gambar kelihatan lebih jelas. jenis kertas TIK, menggunakan *cover* dari jenis kertas TIK dilapisi kertas *hardboard* dengan *dominant color* yang dilengkapi beberapa *typografi* yang minimalis sebagai pelengkap.
3. Buku cerita ini di buat dengan *software Adobe Ilustrasi Creative Cloud 2020* dan *Ibis Paint X*.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah yang disampaikan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan buku cerita “*Berbeda tapi sama?!*” dalam meningkatkan minat membaca kelas 1 SD Negeri 064025?
2. Bagaimana hasil akhir ilustrasi yang menarik pada buku cerita “*Berbeda Tapi Sama !?*” dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD Negeri 064025?

E. Tujuan penulisan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis mengambil tujuan penulisan yang dapat penulis uraikan sebagai berikut:

1. Meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD melalui buku cerita dengan visual yang menarik dan mudah dipahami.
2. Merancang dan menghasilkan buku cerita anak berjudul “*Berbeda Tapi Sama ?!*” dengan ilustrasi yang menarik, penuh warna, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 SD.

F. Manfaat penulisan

Berdasarkan tujuan penulisan sebelumnya, berikut manfaat penulisan yang dapat penulis uraikan sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Penulis dapat meningkatkan kemampuan dalam membuat ilustrasi yang sesuai dengan target pembaca, penulis dapat mengasah kemampuan dalam menciptakan ilustrasi dan cerita yang sesuai dengan usia anak-anak, khususnya siswa kelas 1 SD sehingga menghasilkan karya yang menarik dan edukatif dan hasil karya ini juga dapat dijadikan portofolio profesional.

2. Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Penulisan tugas akhir ini nantinya digunakan sebagai referensi untuk mahasiswa tahun ajaran berikutnya dan menunjukkan bahwa kampus

menghasilkan lulusan kreatif dalam bidang desain dan dapat digunakan sebagai referensi atau inspirasi bagi mahasiswa lain yang ingin membuat proyek serupa, terutama dalam bidang ilustrasi dan buku anak.

3. Bagi Sekolah Negeri 064025 Medan

Buku cerita bergambar ini dirancang untuk menarik perhatian siswa kelas 1 SD sehingga dapat membantu meningkatkan minat baca mereka sejak dini dan buku ini juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhasbi, F., Eko Rochmawan, A., Ayu Wulandari, I., & Hidayatul Amin, L. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Membentuk Identitas. *AL HAZIQ: Journal of Community Service*, 10–24. <https://doi.org/10.54090/haziq.84>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Arisetyawan, R. F. (2021). Penerapan Desain Grafis Pada Media Sosial Sebagai Silent Ambassador Suatu Brand. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Ayyub H.B.N.MS, Arsito Ari Kuncoro, Fendy Suhono, & Mufadhol Mufadhol. (2022). Pemanfaatan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Untuk Menunjang Penjualan Buku Komik Ultimate Glad. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer dan Multimedia*, 1(2), 133–145. <https://doi.org/10.55606/jupikom.v1i2.385>
- Farkhatun, F., Wahyuningsih, S. E., & Suprptono, E. (2021). Increasing Fashion Design Creativity by Using the Ibis Paint X Application Module. *Journal of Vocational Career Education*, 6(17), 150–157.
- Muli, M. S. (2021). *Perancangan Desain Layout Wireframing Website Kasakata Di PT. Inovasi Tanpa Batas Surabaya*. i--39.
- Munawir, M., Lailun Nurul Arofah, & Sari, R. A. P. (2024). Analisis Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 49–54. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2785>
- Ni'mah, S. N., & Kharnolis, M. K. (2020). Penggunaan Media Adobe Illustrator Pada Pelaksanaan Pelatihan Mendesain Busana Secara Digital Bagi Guru Smk Negeri 1 *Jurnal Tata*, 09, 14–19. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-busana/article/view/32864>
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Barik*, 3(1), 111–121. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I*, 4(April), 464–475.
- Rahman, N. N., Utami, R. S., & Raden, A. Z. M. (2018). Analisis Tipografi pada Spanduk Pemasaran Perumahan. *Jurnal Desain*, 5(03), 250. <https://doi.org/10.30998/jurnal desain.v5i03.2572>
- Roosandriantini, J., & Setiawan, F. H. (2023). Penerapan Prinsip Desain Dk.Ching Pada Rumah Bubungan Tinggi. *ALUR : Jurnal Arsitektur*, 6(2), 95–102. <https://doi.org/10.54367/alur.v6i2.2409>
- Studi, P., Komunikasi, D., & Indonesia, U. K. (2012). *Kajian Prinsip Pokok Tipografi (legibility , readibility , visibility , dan clarity) pada Poster Film Beranak dalam Kubur The Movie dan Jelangkung*. 4(1), 87–99.
- Veniaty, S. (2022). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar EKSISTENSI BUKU CERITA ISLAMI DI MTs/SMP ISLAM KOTA PALANGKA RAYA THE EXISTENCE OF ISLAMIC STORY BOOKS IN MTS/ISLAMIC SMP AT PALANGKA RAYA CITY*. 7, 7–20.