

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN BUKU CERITA DAN DONGENG BERGAMBAR**  
**BERBAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**

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

**Madya**



**Disusun Oleh:**

**IRSYAD FADHIL RAHMANTO**

**NIM: 20100071**

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**JAKARTA**

**2024**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita dan Dongeng Bergambar  
Berbahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar

Penulis : Irsyad Fadhil Rahmanto

NIM : 20100071

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 Jumat, tanggal 19 Juli  
2024.

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Jati Raharjo, S.Sn., M.Sn.

NIP. 198107201010121002

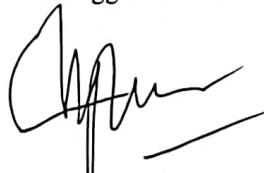
Anggota 1



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I.

NIP. 198005072023211013

Anggota 2



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.

NIP. 197711132010121001

Mengetahui, Ketua Jurusan Desain Grafis

Trifajar Yurmama S., S. Kom., MT.

NIP. 198011122010122003

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Buku Cerita dan Dongeng Bergambar  
Berbahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar

Penulis : Irsyad Fadhil Rahmanto

NIM : 20100071

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2024.

Pembimbing I



Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I.

NIP. 197711132010121001

Pembimbing II

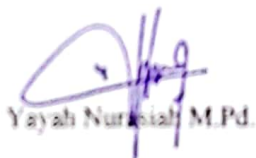


Widhi Sriyanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199104182019031013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurksiah, M.Pd.

NIP. 199308012020122013

## PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irsyad Fadhil Rahmanto

NIM : 20100071

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:

**“Perancangan Buku Cerita dan Dongeng Bergambar Berbahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar” 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, 4 Juli 2024

Yang menyatakan,



Tanda tangan

Irsyad Fadhil Rahmanto

NIM: 20100071

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Irsyad Fadhil Rahmanto

NIM : 20100071

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tahun Akademik : 2023/2024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Perancangan Buku Cerita dan Dongeng Bergambar Berbahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar” 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 sebenar-benarnya.

Jakarta, 4 Juli 2024

Yang menyatakan,



Tanda tangan

Irsyad Fadhil Rahmanto

NIM: 20100071

## ABSTRAK

*The aim of writing this final assignment is to design an English picture book for elementary school children. English as an international language has an impact on Indonesia, especially in this era of globalization. In this era of globalization, Indonesian people should be fluent in English. However, many Indonesians are not fluent in English, and some consider it trivial. The reason the author chose this topic is because Indonesian people consider English to be trivial, especially elementary school students. To solve this problem, the author decided to create an English picture story book. The stories raised are legends from Indonesia, namely Malin Kundang, Dayang Sumbi and Sangkuriang, and Roro Jonggrang. The author's reason for highlighting legends from Indonesia is to educate elementary school students about local legends and folklore along with the moral messages contained in these stories. The research method used to solve this problem was through observation, interviews and surveys. In designing the work, the author used other English picture story books as references, from layout to color selection. The author also created many sketches that will be used in the book. These sketches range from just focusing on one or two characters to having backgrounds. The works created are three story books and fairy tales in English. The conclusion of this research is that bilingual picture storybooks are an interesting way to guide elementary school children in learning English.*

**Keywords:** *Picture Books, English Reading Ability, Children, Elementary School Level*

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang sebuah buku bergambar berbahasa Inggris untuk anak sekolah dasar. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional memiliki dampak bagi Indonesia, terutama dalam era globalisasi ini. Dalam era globalisasi ini, masyarakat Indonesia seharusnya sudah bisa fasih berbahasa Inggris. Namun, banyak masyarakat Indonesia yang tidak fasih berbahasa Inggris, dan ada pula yang menganggapnya remeh. Alasan penulis mengambil topik ini karena masyarakat Indonesia menganggap Bahasa Inggris sebagai hal yang sepele, terutama murid-murid sekolah dasar. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, penulis memutuskan untuk membuat sebuah buku cerita bergambar berbahasa Inggris. Cerita yang diangkat adalah legenda-legenda dari Indonesia, yaitu Malin Kundang, Dayang Sumbi dan Sangkuriang, dan Roro Jonggrang. Alasan penulis mengangkat legenda-legenda dari Indonesia adalah untuk mendidik murid-murid sekolah dasar soal legenda dan cerita rakyat setempat beserta pesan moral yang terkandung dalam cerita-cerita tersebut. Metode penelitian yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah melalui metode observasi, wawancara, dan survei. Dalam merancang karya, penulis menggunakan buku cerita bergambar berbahasa Inggris lainnya sebagai referensi, mulai dari *layout* hingga pemilihan warna. Penulis juga membuat banyak sketsa yang akan digunakan dalam buku. Sketsa-sketsa ini beragam mulai dari hanya memfokuskan pada satu atau dua karakter hingga memiliki *background*. Karya yang dibuat adalah tiga buah buku cerita dan dongeng berbahasa Inggris. Kesimpulan dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar dua bahasa adalah cara yang menarik dalam membimbing anak SD dalam mempelajari Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** *Buku Bergambar, Kemampuan Membaca Bahasa Inggris, Anak-Anak, Tingkat Sekolah Dasar*

## **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 Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai ilustrator yang membuat sebuah buku cerita berbahasa Inggris tentang dongeng Nusantara. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Buku Cerita dan Dongeng Bergambar Berbahasa Inggris untuk Anak Sekolah Dasar”.

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., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany R., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S. Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., Sekretaris Program Studi Desain Grafis.
7. Yusuf Nurrachman, S.T., M.M.S.I., selaku Pembimbing I.
8. Widi Sriyanto, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II.

9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Sekolah Dasar Negeri Depok Baru 2 Depok yang telah membantu pengumpulan data terkait tugas akhir ini.
11. Keluarga yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
12. Teman-teman yang telah membantu bersama dalam berbagai hal.

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

Jakarta, 4 Juli 2024

Penulis,

Irsyad Fadhil Rahmanto  
NIM 20100071



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan .....	4
F. Manfaat Penulisan .....	5
1. Manfaat Bagi Penulis .....	5
2. Manfaat Bagi Politeknik Negeri Media Kreatif .....	5
3. Manfaat Bagi Masyarakat .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. Pengertian Komunikasi .....	6
1. Desain Grafis .....	6
2. Buku .....	7
3. Dongeng .....	8
4. Ilustrasi .....	8

5. Buku Cerita Bergambar .....	9
6. Bahasa Inggris untuk Anak SD .....	10
7. Teori Manfaat Buku Cerita Berbahasa Inggris .....	10
8. Psikologi Warna .....	11
9. <i>State of the Art</i> .....	11

### **BAB III METODE PELAKSANAAN ..... 13**

A. Data/Objek Penulisan .....	13
B. Teknik Pengumpulan Data .....	15
1. Observasi .....	15
2. Wawancara .....	15
3. Survei .....	15
4. Studi Pustaka .....	16
C. Ruang Lingkup .....	16
1. Peran Penulis .....	16
2. Kategori Karya .....	16
3. Ide Kreatif .....	18
D. Langkah Kerja .....	18
1. Tahap Praproduksi .....	19
2. Tahap Produksi .....	19
3. Tahap Pascaproduksi .....	19

### **BAB IV PEMBAHASAN ..... 21**

A. Faktor yang Mempengaruhi Minat Baca .....	21
B. Perancangan Buku Cerita dan Dongeng Bergambar untuk Mempelajari Bahasa Inggris bagi Anak Sekolah Dasar .....	22
1. Praproduksi .....	23
a. Observasi .....	24
b. Wawancara .....	25
c. Survei .....	26
d. Mind Mapping .....	42
e. Mood Board .....	43

f. Sketsa Gambar .....	43
g. Pemilihan Warna .....	47
h. Pemilihan Tipografi .....	47
2. Produksi .....	49
a. Karakter .....	50
b. Cover Buku .....	54
c. <i>Layout</i> Buku .....	56
3. Pascaproduksi .....	57
C. Media Pendukung .....	58
1. <i>Gimmick</i> .....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran .....	62
1. Saran untuk Penulis .....	62
2. Saran untuk Kampus .....	62
3. Saran untuk Masyarakat .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Papan SDN Depok Baru 2 Depok .....	13
Gambar 3.2 Gedung SDN Depok Baru 2 Depok .....	14
Gambar 3.3 Cover Buku Malin Kundang .....	17
Gambar 3.4 Cover Buku Dayang Sumbi & Sangkuriang .....	17
Gambar 3.5 Cover Buku Roro Jonggrang .....	18
Gambar 4.1 SWOT Produk .....	22
Gambar 4.2 Suasana di SDN Depok Baru 2 Depok .....	24
Gambar 4.3 Wawancara Dengan Kepala Sekolah SDN Depok Baru 2 Depok, Ibu Kusrini .....	25
Gambar 4.4 Survei Kompetensi Bahasa Inggris .....	26
Gambar 4.5 Survei Kompetensi Pembicaraan Bahasa Inggris .....	27
Gambar 4.6 Survei Kompetensi Pembicaraan Bahasa Inggris .....	27
Gambar 4.7 Survei Hobi Membaca Dongeng .....	28
Gambar 4.8 Mengenai Pengetahuan Dongeng dari Indonesia .....	28
Gambar 4.9 Survei Kesukaan Dongeng Nusantara Berbahasa Inggris .....	29
Gambar 4.10 Survei Preferensi Dongeng Nusantara Berbahasa Inggris ....	29
Gambar 4.11 Survei Perbandingan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Buku Dongeng Bergambar & Buku Sekolah .....	30
Gambar 4.12 Survei Mengenai Kisah Malin Kundang .....	30
Gambar 4.13 Survei Mengenai Pembacaan Kisah Malin kundang .....	31
Gambar 4.14 Survei Asal Daerah Kisah Malin Kundang .....	31
Gambar 4.15 Survei Pesan Moral Kisah Malin Kundang .....	32

Gambar 4.16 Survei Kisah Dayang Sumbi & Sangkuriang .....	32
Gambar 4.17 Survei Mengenai Pembacaan Kisah Dayang Sumbi & Sangkuriang .....	33
Gambar 4.18 Survei Asal Daerah Kisah Dayang Sumbi & Sangkuriang ....	34
Gambar 4.19 Survei Pesan Moral Kisah Dayang Sumbi & Sangkuriang ....	34
Gambar 4.20 Survei Kisah Roro Jonggrang .....	35
Gambar 4.21 Survei Pembacaan Kisah Roro Jonggrang .....	35
Gambar 4.22 Survei Asal Daerah Kisah Roro Jonggrang .....	36
Gambar 4.23 Survei Pesan Moral Kisah Roro Jonggrang .....	36
Gambar 4.24 Survei Kemahiran Guru Dalam Menggunakan Bahasa Inggris .....	37
Gambar 4.25 Survei Guru Mengenai Kepentingan Bahasa Inggris .....	37
Gambar 4.26 Survei Guru Mengenai Kepentingan Pembelajaran Bahasa Inggris .....	38
Gambar 4.27 Survei Guru Mengenai Kepentingan Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak SD .....	38
Gambar 4.28 Survei Guru Mengenai Kecukupan Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak SD .....	39
Gambar 4.29 Survei guru Mengenai Buku Cerita Bergambar Berbahasa Inggris Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas .....	39
Gambar 4.30 Survei Guru Mengenai Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Anak SD .....	40
Gambar 4.31 Survei Ketertarikan Guru Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Pada Anak SD .....	40
Gambar 4.32 Survei Pelajaran Bahasa Inggris Dalam Kurikulum Mata Pelajaran Wajib .....	41

Gambar 4.33 Survei Pelajaran Bahasa Inggris Bagi Sekolah Yang Belum Ada Kurikulum .....	42
Gambar 4.34 <i>Mind Mapping</i> .....	42
Gambar 4.35 <i>Mood Board</i> .....	43
Gambar 4.36 Sketsa Cover Malin Kundang .....	44
Gambar 4.37 Sketsa Cover Dayang Sumbi & Sangkuriang .....	44
Gambar 4.38 Sketsa Cover Roro Jonggrang .....	45
Gambar 4.39 Sketsa isi Malin Kundang .....	45
Gambar 4.40 Sketsa Isi Dayang Sumbi & Sangkuriang .....	46
Gambar 4.41 Sketsa Isi Roro Jonggrang .....	46
Gambar 4.42 Font Mouse Memoirs Cover Depan Buku .....	47
Gambar 4.43 Font Mouse Memoirs Cover Belakang Buku .....	48
Gambar 4.44 Font Mouse Memoirs Isi Buku .....	48
Gambar 4.45 Font Font Patchwork Stitchlings Color .....	48
Gambar 4.46 Font Font Patchwork Stitchlings Color untuk Poster .....	49
Gambar 4.47 Proses Mendesain Karakter Kisah Malin Kundang .....	50
Gambar 4.48 Proses Mendesain Karakter Kisah Dayang Sumbi & Sangkuriang .....	50
Gambar 4.49 Proses Mendesain Karakter Kisah Roro Jonggrang .....	51
Gambar 4.50 Proses Membuat Cover Buku Malin Kundang .....	54
Gambar 4.51 Proses Membuat Cover Buku Dayang Sumbi & Sangkuriang .....	54
Gambar 4.52 Proses Membuat Cover Buku Roro Jonggrang .....	55
Gambar 4.53 Proses Membuat <i>Layout</i> Buku Malin Kumbang .....	56

Gambar 4.54 Proses Membuat <i>Layout</i> Buku Dayang Sumbi & Sangkuriang .....	56
Gambar 4.55 Proses Membuat <i>Layout</i> Buku Roro Jonggrang .....	57
Gambar 4.56 Hasil Buku .....	58
Gambar 4.57 Sticker .....	59
Gambar 4.58 Poster .....	59
Gambar 4.59 Kaos Bergambar .....	60
Gambar 4.60 Pin .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1. Biodata Penulis .....</b>	<b>66</b>
<b>Lampiran 2. Dokumentasi Pendukung Penyusunan Tugas Akhir .....</b>	<b>70</b>
<b>A. Transkrip Wawancara .....</b>	<b>70</b>
<b>B. Dokumentasi Foto Kegiatan Observasi .....</b>	<b>73</b>
<b>Lampiran 3. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir .....</b>	<b>74</b>