

PERANCANGAN BUKU DIGITAL FOLKLORE KEONG EMAS DENGAN TEKNIK DIGITAL PAINTING SEBAGAI UPAYA EDUKASI MORAL KEPADA ANAK USIA 7-9 TAHUN

Joshe Adelin Tesalonica Marland¹⁾, Karsam²⁾, Siswo Martono³⁾

Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika

Email: 1) 17420100004@dinamika.ac.id,

Email: 2) karsam@dinamika.ac.id,

Email: 3) Siswo@dinamika.ac.id

ABSTRAK: Pada penelitian ini dilakukan perancangan buku cerita digital yang dilatar belakangi dengan permasalahan anak kurang memiliki moral yang baik, selain itu tantangan media informasi digital semakin berkembang pesat, anak menjadi kurang mengenal kisah dongeng dalam negeri .tepatnya Jawa Timur, sehingga tujuan peneliti ingin merancang sebuah buku digital agar dapat menarik perhatian anak usia 7-9 tahun agar memudahkan mereka berimajinasi, mencari tahu melalui buku cerita digital, juga memudahkan mereka membaca dimanapun dan kapanpun. Peneliti menggunakan metode kuisisioner, studi literatur, observasi, dan studi literatur peneliti mendapatkan hasil data untuk penelitian. Hasil pengumpulan data akan disimpulkan menjadi data sehingga terciptanya buku cerita bergambar “The Tale’s of Keong Emas”. Kesimpulan peneliti dalam penelitian ini adalah buku cerita bergambar digital Keong Emas ini diharapkan dapat membantu anak dalam memahami moral yang dapat diteladani serta mendukung dalam mengembangkan industri buku cerita anak di Indonesia dengan lebih luas lagi.

Kata kunci: Moral, Folklore, Keong Emas, Buku Cerita anak, Buku Cerita Bergambar, Buku Digital

1. PENDAHULUAN

Saat ini banyak kasus yang memperlihatkan anak kurang memiliki karakter yang baik. Pernah terjadi pada murid SD yang menantang dan berkata kasar pada guru yang sedang menasehatinya karena merokok (sumber: sindo.news). Di Surabaya ada juga seorang murid SD yang marah-marah karena berpakaian tidak sepatasnya pada acara memperingati Hari Kartini sampai menendang seorang guru hingga membuatnya patah tulang (sumber: tribunews.com). Sementara itu, tantangan dalam mengembangkan teknologi informasi semakin berkembang pesat. Banyak anak usia dini dan sekolah dasar sudah dapat mengoperasikan perangkat mereka dengan kemudahan fungsi yang diberikan, terlebih jejaring sosial yang terbuka luas dan padat diakses oleh khalayak yang memiliki media gawai sehingga mengakibatkan anak mudah meniru hal-hal yang negative dan diaplikasikan kehidupan sehari-harinya.

Anak usia 7-9 tahun yang mengenyam Pendidikan Sekolah Dasar diajarkan pembentukan karakter. Salah satu cara untuk pembentukan karakter anak adalah melalui buku cerita. Cara menanamkan moral pada anak banyak sekali caranya salah satunya melalui metode bercerita.

Cara ini dapat mengubah etika anak, karena cerita dapat menginspirasi anak untuk mencintai dan memperhatikan serta mencatat semua ide dan peristiwa yang terkandung dalam cerita. Anak-anak juga memiliki rasa ingin tahu yang cenderung lebih besar dari pada orang dewasa pada umumnya. Anak-anak juga selalu senang mendengarkan sebuah cerita, alat bantu yang cocok untuk menyampaikan adalah buku anak. Menurut Puryanto:2008 dalam Marina (2020) Buku anak-anak adalah karya yang akrab dengan dunia anak-anak. mudah dipahami maksud ceritanya. Buku anak di peruntukkan untuk anak yang berusia bayi hingga 12 tahun.

Menurut Hamis Darmadi dijelaskan sikap-sikap moral seperti sikap rendah hati, tolong menolong, jujur dari tokoh dalam cerita dapat disampaikan dengan baik tanpa memaksa anak untuk langsung memahami dalam Lia Yuliana (2013). Dalam jurnal Hadisa Putri 2017, Moeslichatoen (2004: 169) menjelaskan bahwa tujuan dalam metode Bercerita bertujuan untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam cerita dan nilai-nilai sosial, moral dan agama. Mengedepankan contoh-contoh perilaku baik dan

buruk dapat dipakai sebagai suatu pijakan selanjutnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada 43 responden berupa anak berusia 7-9 tahun di wilayah Surabaya Barat sebanyak 27 responden (62,8%) yang memiliki ketertarikan dalam membaca buku cerita sebanyak 21 responden (51,2%), diantara responden berusia 7-9 tahun terdapat 1 responden (2,3%) yang tidak pernah mendengar dongeng rakyat dan antusias untuk mencoba membaca dongeng rakyat sebanyak 32 responden (91,4%). Mereka tertarik pada buku cerita bergambar dan berwarna cerah sebanyak 42 responden (100%). Kesimpulan yang didapat berdasarkan kuisioner yang telah disebar oleh peneliti adalah anak usia 7-9 tahun saat ini memiliki antusiasme yang tinggi untuk membaca cerita dongeng rakyat melalui sebuah buku, namun ternyata cerita rakyat yang mereka ketahui salah satunya cerita Keong Emas ditemukan banyak versi yang beragam.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti akan merancang sebuah buku digital folklore cerita rakyat Keong Mas yang berasal dari Jawa Timur. Cerita tentang seorang Putri yang berubah menjadi seekor keong karena sebuah sihir dari keiri dan dengkian kakak perempuannya kepadanya. Menjalani keadaan yang tidak terduga dan perjalanannya untuk menemukan jalan pulang yang tidak mudah karena dirinya menjadi seekor keong kecil yang jauh dari rumah.

Dipilihnya cerita ini karena mengandung banyak nilai karakter yang dapat diinternalisasikan kepada anak karena karakter dalam alur ceritanya yang mengisahkan bagaimana cara menghadapi masalah, bagaimana perilaku tokoh tersebut, sehingga dapat dipetik hikmah positif dari tokoh dan menirunya. Nilai moral yang dapat ditanamkan pada anak adalah tolong menolong, jujur, adil, bertanggung jawab, tidak mudah menyerah, sopan santun dan sabar.

Folklore Keong Emas tersebut akan ditampilkan dalam bentuk buku digital agar mudah diakses dimanapun dan kapanpun serta memiliki visual ilustrasi yang menarik, alamiah dan disukai oleh anak. Ada beberapa alasan mengapa ilustrasi yang digambar dengan baik dapat membuat perbedaan besar dalam buku anak-anak, yaitu ilustrasi memberikan gambaran tentang cerita yang ingin penulis sampaikan dengan memadukan warna

dan bentuk, serta menjaga narasi yang baik bagi audience agar tersampainya cerita kepada anak menjadi prioritas dalam pembuatan buku anak sebagai bentuk edukasi moral seperti jujur dan bertanggung jawab, tolong menolong pada anak yang berusia 7-9 tahun yang berada di Surabaya Barat dengan Teknik digital painting.

2. METODE PENELITIAN

Berdasarkan tema penelitian, penulis menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Hal ini dikarenakan perlunya menggunakan penelitian deskriptif untuk memahami fenomena sosial dan permasalahan yang terjadi sehari-hari agar dapat tercipta suatu konsep ide dalam menciptakan sebuah karya (Sunnyato, 2005: 136). Melalui kuisioner, studi literatur, observasi, dan studi literatur peneliti mendapatkan hasil data untuk penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep dan Keyword

Berdasarkan topik penelitian, penulis menggunakan langkah pertama dalam membuat konsep dan kata kunci, perlunya analisis STP, USP, dan SWOT untuk memudahkan pencarian kata kunci dan konsep.

Analisis Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

1. Segmentasi

- a. Geografis
 - Wilayah : Jawa Timur, Indonesia
 - Lokasi : Sidoarjo
- b. Demografis
 - Usia : 7-9 tahun
 - Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
 - Siklus hidup : belum menikah
 - Pendidikan : Sekolah Dasar
- c. Psikografis

Anak-anak usia 7-9 yang peduli dengan legenda local dan tertarik pada hal-hal baru seperti membaca, berimajinasi, serta aktif menggunakan buku sebagai sumber informasi.

2. Targeting

Subjek penelitian ini adalah masyarakat berusia 6 sampai 7 tahun yang tidak mengetahui cerita rakyat tentang keong mas.

3. Positioning

Buku cerita bergambar digital folklore Keong Emas ini memosisikan sebagai salah satu buku cerita bergambar digital folklore asal Jawa Timur, yang mengangkat kisah dongeng rakyat tentang seorang putri yang dikutuk karena rasa iri dan dengki sesama saudara.

Unique Selling Proposition (USP)

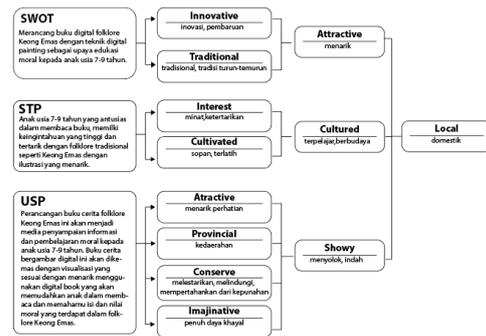
USP dari buku cerita bergambar Keong Emas adalah buku digital yang berfokus pada Candra Ajeng Kirana yang dikutuk menjadi seekor keong dan sebagai upaya penanaman moral. Kisah dalam cerita ini memiliki interpretasi suasana pada zaman kerajaan sebelum menjadi negara kesatuan Indonesia.

Analisis SWOT

	Strengths	Weakness
	<ul style="list-style-type: none"> • rasa keingintahuan anak yang tinggi. • anak aktif bertanya. • dapat menciptakan suasana edukasi antara anak dan orang tua. 	<ul style="list-style-type: none"> • anak menjadi manja ketika ada orang tua di sekitar mereka. • cerita Keong Mas memiliki banyak versi yang berbeda. • masih banyak anak yang tidak mengerti dongeng rakyat, salah satunya cerita keong mas.
Opportunities	Strategi S+O	Strategi W+O
<ul style="list-style-type: none"> • anak mudah tertarik dengan bentuk buku dengan cover serta warna yang menarik. • Dapat meningkatkan pelestarian cerita rakyat yang mulai pudar. • Anak dapat lebih mudah memahami karena adanya bentuk visual. • motivasi anak untuk belajar membaca agar lebih fasih meningkat dengan adanya gambar ilustrasi dan warna yang menarik. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang sebuah buku cerita bergambar yang menarik dari segi gambar dan warna untuk anak. • Menciptakan media yang memudahkan anak untuk membaca buku cerita selain buku fisik. • Menanamkan Pendidikan moral melalui perancangan buku cerita bergambar Keong Mas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menciptakan ikatan antara anak dan orang tua, guru, kakak melalui sebuah buku cerita bergambar digital. • Memberikan edukasi moral dengan memperkenalkan kembali cerita rakyat, yakni kisah Keong Mas. • Menciptakan tata Bahasa yang memudahkan anak untuk mengerti cerita yang ingin disampaikan dalam cerita.
Threat	Strategi S+T	Strategi W+T
<ul style="list-style-type: none"> • Persaingan buku anak semakin meningkat dari segala media. • Tidak semua orang tua aware dengan media penunjang Pendidikan moral anak. • Tidak semua anak menyukai gambar ilustrasi yang sama. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang sebuah buku cerita yang dapat memberikan edukasi moral dengan media e-book agar anak lebih mudah mengakses buku cerita di manapun. 	<ul style="list-style-type: none"> • Merancang buku digital ilustrasi yang mudah dipahami dan menjadikannya sebagai media penanaman moral, dan menggunakan pandangan tokoh utama agar relevan dengan audience.
<p>Kesimpulan untuk strategi utama: Merancang Buku digital folklore keong emas. Dengan teknik digital painting sebagai upaya edukasi moral kepada anak usia 7-9 tahun.</p>		

Tabel 1 Analisi SWOT

Keyword



Tabel 2 Keyword

Deskripsi Keyword

Berdasarkan hasil analisis kesimpulan SWOT, STP, dan USP, kata kunci yang dihasilkan adalah lokal. Makna lokal bersifat domestik dan berlaku pada tempat secara terbatas. Maksud dalam perancang buku ilustrasi cerita rakyat Keong Emas ini adalah untuk menanamkan warisan budaya lokal daerahnya pada anak-anak masa kini, dan tentunya bagi anak-anak usia 7-9 tahun yang akan disajikan lebih menarik dalam bentuk buku dengan ilustrasi tertulis untuk tahun-tahun mendatang.

Strategi Kreatif

Strategi yang digunakan adalah dengan menggunakan desain ilustrasi yang menarik dengan menggunakan teknik gambar digital. Karena target audiens penelitian ini adalah anak-anak usia 7-9 tahun, maka, desain ilustrasi yang disajikan memiliki visualisasi yang menarik dan desain buku yang disukai oleh anak usia 7-9 tahun. mudah dipahami dan mencegah anak bosan saat membaca.

1. Konsep buku

Cerita pada buku ilustrasi ini terpecah menjadi dua bagian yang saling berkaitan, pada bagian pembuka menceritakan tentang tokoh utama yakni Candra Ajeng Kirana menjadi seekor keong, dan yang kedua menceritakan alasan tokoh kedua yakni Dewi Ajeng Galuh menjadi tokoh antagonis yang tega mengutuk saudara kandungnya menjadi seekor keong demi mendapatkan Pangeran.

Buku ilustrasi ini dijadikan karena cocok untuk anak usia 7-9 tahun yang sedang masa antusias dalam membaca dan mencari tahu serta berimajinasi melalui media digital yakni dalam bentuk buku digital yang memudahkan pengakses dimanapun.

2. Judul

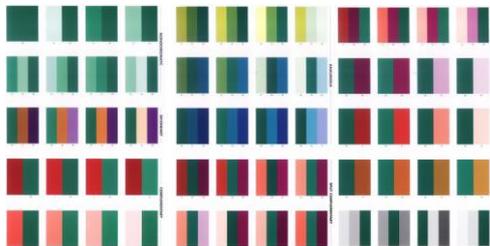
Judul pada rancangan buku cerita bergambar ini adalah "The Tale of: Keong Emas". Judul

tersebut menjelaskan cerita rakyat tentang seorang Putri yang dikutuk menjadi seekor keong berwarna emas kepada anak usia 7-9 tahun.

3. Tipografi

Dalam perancangan, peneliti menggunakan font Caviar Dreams dan Abril Fatface karena memiliki karakteristik yang simple dan mudah dibaca. Digunakannya Caviar Dreams untuk isi dan Abril Fatface untuk judul adalah karena kedua font cocok dengan tema tradisional dan karakteristik yang dapat memudahkan anak dalam membacanya. isi dari buku

4. Warna



Gambar 3 Skema Warna local

Dalam perancangan buku cerita bergambar digital Keong Emas ini, peneliti menggunakan beberapa warna utama dari keyword local yang akan digunakan untuk sampul buku dan isi buku, yang diperoleh melalui buku *Color Harmony Workbook*. Warna local adalah warna yang mempengaruhi visual audience karena warna yang menarik dimata dan sesuai dengan cerita Keong Emas yang pada jaman dahulu.

Sinopsis

Dahulu kala, disaat Indonesia belum di jajah dan masih berupa Kerajaan- Kerajaan, hiduplah Seorang putri cantik jelita Bernama Candra Ajeng Kirana dan saudaranya bernama Dewi Ajeng Galuh serta ayahnya yang seorang Raja Daha bernama Raden Agung Kertamarta.

Hubungan dengan kakaknya awalnya berjalan dengan damai dan Bahagia. Sampai suatu hari Candra berubah menjadi keong dan dibawa pergi oleh seekor gagak raksasa. Pangeran mencari Candra dengan menyamar menjadi rakyat. Apakah pangeran akan menemukan Candra? Apakah Candra dapat kembali menjadi manusia seutuhnya?

Strategi Media

Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media utama dan media pendukung. Media utama penelitian ini adalah buku ilustrasi untuk mendukung desain yang menarik melalui media tambahan. Stiker, tas jinjing, gantungan kunci dan pin mendukung media yang digunakan dalam desain buku digital Keong Emas

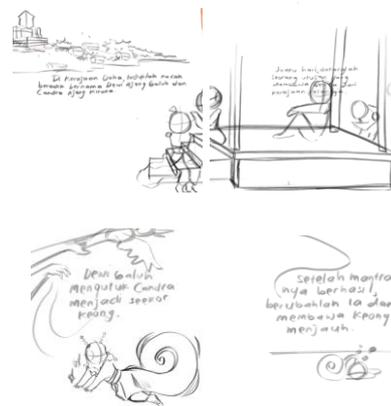
Sketsa Ilustrasi



Gambar 4 Sketsa karakter

Pada rancangan buku ilustrasi ini terdapat 4 karakter utama, yaitu Pangeran Inu Kertapati, Dewi Ajeng Galuh, Candra Ajeng Kirana, dan Nenek Asih.

Sketsa Ilustrasi



Gambar 5 Sketsa Ilustrasi

Sketsa Media Pendukung



Gambar 6 Sketsa media pendukung

Media pendukung yang digunakan antara lain x banner, stiker, tote bag, gantungan kunci, pin, feed instagram, dan lainnya. Media pendukung tersebut di atas menggunakan unsur dan ilustrasi yang berkaitan dengan pokok bahasan penelitian ini, yaitu media buku cerita digital folklore “*The Tale’s of Keong Emas*”

Implementasi Media

Desain Karakter



Gambar 7 Digitalisasi karakter

Karena latar yang digunakan dalam cerita Keong Emas berada di Kerajaan Majapahit, maka keseluruhan desain tokoh menyesuaikan dengan karakteristik kehidupan masyarakat dan wilayah asal tokoh di seluruh kerajaan.

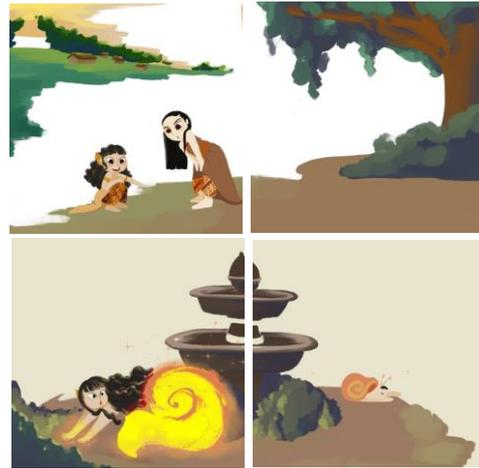
Media Utama

Penelitian ini menggunakan buku ilustrasi dengan teknik lukisan digital cerita rakyat untuk anak usia 7-9 tahun sebagai media utama untuk melindungi budaya lokal dan menanamkan moralitas pada anak melalui dongeng lokal.



Gambar 8 Cover buku

Dalam cover depan buku menunjukkan visual tokoh utama dengan cover belakang berisikan karakter tokoh utama bersamaan dengan wujud pendukung.



Gambar 9 Ilustrasi buku digital folklore Keong Emas

Contoh penerapan ilustrasi gambar diletakkan full spread dengan diberikan teks di beberapa sisi.

Media Pendukung

a. X-Banner



Gambar 10 X-Banner

Desain X-Banner menggunakan desain ilustrasi yang sama dengan sampul buku, namun berukuran 60 x 160 cm. media xbanner memiliki judul folklore “*The Tale’s of Keong Emas*”

b. Stiker



Gambar 11 Stiker

Desain stiker berisikan empat karakter utama di dalam folklore “*The Tale's of Keong Emas*”

c. Totebag



Gambar 12 Totebag

Totebag menggunakan ilustrasi yang sesuai dengan cover buku yang berisikan tokoh utama folklore Keong Emas.

d. Pin



Gambar 13 Pin

Desain yang digunakan adalah pemeran utama dan pemeran-pemeran pendukung dalam pada buku “*The Tale's of Keong Emas*”, tetapi ada perubahan pada latar yang dibuat dengan latar polos sesuai warna karakter.

e. Gantungan Kunci



Gambar 14 Gantungan Kunci

Desain yang digunakan dalam gantungan kunci ini adalah karakter Candra Kirana, Keong Emas, Dewi Galuh dan Pangeran Inu Kertapati.

f. Poster



Gambar 15 Poster

Media poster dengan desain masing-masing karakter agar terlihat menarik, poster dapat disebarluaskan baik menggunakan media maya atau fisik dengan memiliki ukuran yaitu 46 x 61 cm.

g. Akun Media Sosial (Instagram)



Gambar 16 Feed Instagram

Dignakannya feed Instagram dengan konten tentang cerita rakyat Keong Emas dengan memperkenalkan karakter utama dan kecil dalam cerita Keong Emas.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari semua penelitian ini adalah pengenalan budaya lokal sangat penting, terutama dalam hal nilai-nilai moral yang baik untuk diterapkan ketika diterapkan kembali. Namun sangat disayangkan banyak orang, terutama orang tua dengan anak usia 7-9 tahun, tidak mengetahui atau peduli dengan warisan budaya lokalnya.

Tujuan ilustrasi ini adalah untuk memberikan informasi kepada anak-anak usia 7-9 tahun tentang cerita rakyat keong mas untuk meningkatkan kecintaan mereka terhadap budaya lokal. Konsep dari buku ilustrasi ini adalah untuk memberikan kebebasan berimajinasi kepada anak-anak dan untuk memudahkan anak-anak dalam memahami unsur-unsur visual yang disajikan dengan memilih kata kunci yang dipilih yaitu warna-warna lokal. Kata kunci diperoleh dengan menggabungkan SWOT, STP, dan USP menjadi satu.

Xbanner, feed Instagram, tas jinjing, pin dan stiker digunakan sebagai media pendukung. Feed Instagram digunakan untuk berbagi informasi tentang cerita rakyat keong mas.

SARAN

Kami berharap kedepannya akan lebih banyak lagi buku-buku bergambar tentang budaya lokal khususnya untuk anak usia 7-9 tahun pada tahap awal sekolah dasar. Sebab, dari pantauan, sebagian anak-anak bahkan remaja tidak tahu apa-apa tentang cerita rakyat tentang keong emas.

DAFTAR PUSTAKA

Berproses Kreatif Menggagas Picture Book. 2010.
<https://manistebu.com/2010/>

04/berproses-kreatif-menggagas-picture-book/. Diakses pada 31 Agustus 2021.

Dellya Halim, Ashiong Parhehean Munthe. 2019. Dampak Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol 9 No.3

Felita Adi Salim, Maria Nala Damajanti, Cindy Muljosumarto. 2018. Perancangan Media Edukasi yang Dapat Mengajarkan Niai Moral Bagi Anak. *Jurnal DKV Adiwarna, Universitas Kristen Petra* Vol 1, No 12 Lia Yuliana. 2013. Penanaman Nilai-Nilai Moral Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah WUNY*.

<https://kbbi.web.id/moral>. Diakses pada 10 Desember 2021.

<https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/21/132024669/tipografi-pengertian-elemen-fungsi-klasifikasi-dan-contohnya>. Diakses 12 Desember 2021

I Gusti Bagus Ngurah Rama Adiputra, Ni Luh Desi Indiana Sari, Alit Kumala Dewi. 2021. Perancangan Buku Cerita Bergambar Legenda Desa Bungkulan. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.

Imaji Wulan, Suryaning. 2011. *Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta Timur: Bestari

K, Dian. 2004. *100 Cerita Rakyat Nusantara*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer

Kobayasi, Shigenobu. 1998. *Colorist*. Jepang: Kodansha International Ltd.

Kronologis Murid SD di Surabaya Tendang tangan Gurunya hingga Patah. 2019.
<https://www.tribunnews.com/regional/2019/04/25/kronologis-murid-sd-di-surabaya-tendang-tangan-gurunya-hingga-patah?page=2>. Diakses pada 10 Desember 2021

Latif, Muhammad Abdul. 2012. *The Miracle of Storytelling*. Jakarta: Penerbit Zikrul Hakim.

- Layout yang baik. 2002
[.http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html](http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/layout_baik.html). Diakses pada 31 Agustus 2021.
- Legenda Keong Emas – Cerita Rakyat Jawa Timur. 2021 <https://histori.id/legenda-keong-mas/>. Diakses pada 31 Agustus 2021.
- Macam-macam jenis layout.
<https://kelasdesain.com/macam-macam-jenis-layout/>. Diakses 11 Desember 2021
- Marina Wardaya, Acep Iwan Saidi, Wegig Murwonugroho. 2020. Karakter Buku Anak yang Memorable dalam Membangun Karakter Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancangan* (2).
- Murid SD di Surabaya Melawan Guru Karena Ditegur Meroko. 2019.
<https://daerah.sindonews.com/berita/1398934/174/murid-sd-di-surabaya-melawan-guru-karena-ditegur-merokok>. Diakses pada 10 Desember 2021.
- Neina, Qurrota Ayu. 2018. Dongeng Abad 21: Modernisasi Sastra Anak Berbasis Psikologi Perkembangan. *Jurnal Sastra Indonesia*, Universitas Negeri Semarang.
- Ni Kadek Larasanti Kencanadewi, Alit Kumala Dewi, Gede Bayu Segara Putra. 2021. Perencanaan Buku Cerita Bergambar “Be Jeleg Tresna Telaga” Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Bangsa Indonesia. *Jurnal Desain Komunikasi Visual* Vol.2 No.2.
- Omega, Hanifa Agustinov. 2021. Perancangan Buku Digital Ilustrasi “Crossover FOLKLOREe Nusantara”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*.
- Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel. 2020.
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>. Diakses pada 10 Desember 2021.
- Pengertian Nilai Moral, Jenis, dan contohnya
<https://dosensosiologi.com/pengertian-nilai-moral-dan-contohnya/>. Diakses pada 11 Desember 2021
- Pengertian Tipografi, Elemen, Fungsi, Klasifikasi dan Contohnya
- Perbedaan Illustrated Book dengan Picture Book dan Graphic Novel. 2016.
<https://zetizen.jawapos.com/show/2799/perbedaan-illustrated-book-dengan-picture-book-dan-grapic-novel>. Diakses pada 31 Agustus 2021.
- Rustan, Surianto. 2019. *Buku Warna Warni*. Jakarta Selatan: PT Lintas Kreasi
- Pengertian Ebook: Fungsi, Tujuan, Format, dan Cara Membuat Ebook.
<https://penerbitdeepublish.com/pengertian-ebook/>. Diakses pada 17 Desember 2021.
- Tertarik Children Illustration? Mungkin Kamu Butuh Ini. <https://vinsensiana-aprillia.medium.com/tertarik-children-illustration-mungkin-kamu-butuh-ini-af004e57f166>. Diakses pada 17 Desember 2021.
- Pilihan Font Terbaik Untuk Buku. <https://penerbitdeepublish.com/pilihan-font-untuk-buku/>. Diakses pada 8 juni 2022.