

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “PETUALANGAN
KE NEGERI GIGI PINTAR” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK
USIA DINI**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Pendidikan Multimedia



Oleh:

Rahmah Siti Nurfallah

NIM 2002862

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “PETUALANGAN KE NEGERI GIGI PINTAR” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK USIA DINI

Oleh:

Rahmah Siti Nurfallah

2002862

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Rahmah Siti Nurfallah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Tidak diperkenankan skripsi ini untuk
diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, baik melalui percetakan ulang,
fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RAHMAH SITI NURFALLAH

**PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “PETUALANGAN KE NEGERI
GIGI PINTAR” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK USIA DINI**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1:



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.
NIP. 920171219860906201

Pembimbing 2:



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.
NIP. 920171219870811201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia,
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.
NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini, saya :

Nama : Rahmah Siti Nurfallah
NIM : 2002862
Program Studi : Pendidikan Multimedia
Fakultas : Kampus UPI Cibiru

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Petualangan Ke Negeri Gigi Pintar” Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Usia Dini”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Rahmah Siti Nurfallah

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur tak henti peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya atas izin-Nya lah peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Petualangan Ke Negeri Gigi Pintar” Sebagai Media Edukasi Bagi Anak Usia Dini”**. Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena didalamnya masih terdapat kekurangan-kekurangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti baik dalam segi kemampuan, pengetahuan, serta pengalaman peneliti. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dalam penyusunan karya tulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik.

Proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasam dari berbagai pihak baik moril maupun materil, skripsi ini dapat peneliti selesaikan.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.Kom., MCE selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru;
2. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd selaku wakil direktur bidang akademik dan kemahasiswaan;
3. Bapak Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd selaku wakil direktur bidang sumber daya, keuangan dan umum;
4. Ibu Lilis, S.Pd.I selaku kepala sekolah TK Pratiwi II, ibu Asri Yulianti, S.Pd.I dan ibu Enok Nurhayati, S.Pd.I selaku guru di TK Pratiwi II yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di TK Pratiwi II;
5. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T selaku ketua program studi Pendidikan Multimedia Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru;

6. Ibu Dian Rinjadi, S.Pd., M.Ds selaku pembimbing 1 yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan ilmunya selama proses penyusunan skripsi ini;
7. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T selaku pembimbing 2 yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan ilmunya selama proses penyusunan skripsi ini;
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang telah berkontribusi serta memberikan ilmunya selama perkuliahan;
9. Orang tua peneliti yaitu Ibu Wati Rahmawati dan Bapak Dindin Rahmat yang tak henti-hentinya memberikan do'a dan dukungan kepada peneliti. Tanpa adanya do'a dan dukungan dari orang tua, peneliti tidak akan mampu melewati berbagai macam hal yang terjadi selama proses penyelesaian skripsi ini;
10. Rizky Amalia dan Ananda Raihana terimakasih sudah membersamai, mendukung, dan selalu memberikan yang terbaik dimulai dari awal perkuliahan hingga masa akhir perkuliahan. Terimakasih sudah memilih peneliti sebagai saksi dan teman berjuang selama perkuliahan. Terimakasih untuk semua suka dan duka yang telah dilalui bersama;
11. Ingridyaningrum, Tinna Khoirunnisa, Neng Siti Nurhalisah, dan Alia Nuroeni Muhlis terimakasih sudah membersamai sejak SMK hingga saat ini, terimakasih atas semua dukungan dan do'a yang diberikan kepada peneliti;
12. Rifky Navajo yang telah membersamai dari awal kuliah hingga saat ini, terimakasih telah memberikan dukungan dan do'a untuk peneliti selama proses penyusunan skripsi ini;
13. Fatih Nurrobi Alanshori yang telah membantu dalam perakitan tombol interaktif untuk kebutuhan media yang digunakan pada penyusunan skripsi ini;
14. Teman-teman Pedia B dan Wirasena, terimakasih sudah menemani masa perkuliahan menjadi kenangan yang tidak akan pernah terlupakan. Terimakasih telah saling membantu selama masa perkuliahan, semoga kita semua sukses;

15. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds, ibu Dr. Cucu Sutianah S.Pd., M.Pd, bapak Nurhidayatullah S.Pd., M.T selaku penguji peneliti yang telah meluangkan waktu, memberikan kesempatan, memberikan saran dan masukan terhadap penyusunan skripsi ini;
16. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah berkontribusi banyak membantu peneliti secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini;

Bandung, Agustus 2024

Rahmah Siti Nurfallah

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF “PETUALANGAN KE NEGERI GIGI PINTAR” SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAGI ANAK USIA DINI

Rahmah Siti Nurfallah

NIM. 2002862

ABSTRAK

Masalah kesehatan gigi dan mulut pada anak-anak di Indonesia cukup tinggi, dengan prevalensi sebesar 10,4% pada kelompok usia 1-4 tahun dan 28,9% pada kelompok usia 5-9 tahun. Meskipun penyuluhan tentang pentingnya menjaga kesehatan dan kebersihan gigi telah dilakukan kepada anak usia dini, efektivitasnya masih kurang optimal karena frekuensi yang tidak teratur, sehingga sulit membentuk kebiasaan pada anak. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini mengembangkan media edukasi berupa buku ilustrasi interaktif yang menarik bagi anak-anak guna membantu mereka mempelajari cara merawat kesehatan gigi. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang meliputi lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli media memberikan skor 93% dengan kriteria “Sangat Layak,” dan respon siswa terhadap media ini juga memperoleh skor 93% dengan kriteria “Sangat Layak.” Dengan demikian, buku ilustrasi interaktif “Petualangan Ke Negeri Gigi Pintar” yang dirancang dalam penelitian ini dinyatakan berhasil dan layak digunakan sebagai media edukasi untuk anak usia dini. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan buku ilustrasi dengan fitur interaktif yang lebih menarik dan efisien di masa mendatang serta kembangkan buku ilustrasi interaktif dalam beberapa bahasa untuk menjangkau cakupan yang lebih luas.

Kata Kunci: Buku Ilustrasi Interaktif, Anak Usia Dini, Media Edukasi

***DESIGNING AN INTERACTIVE ILLUSTRATION BOOK "ADVENTURE
TO THE COUNTRY OF SMART TEETH" AS AN EDUCATIONAL MEDIA
FOR EARLY AGE CHILDREN***

Rahmah Siti Nurfallah

NIM. 2002862

ABSTRACT

The proportion of oral health issues among children in Indonesia is quite high, with a prevalence of 10.4% in the 1-4 year age group and 28.9% in the 5-9 year age group. Although educational outreach on the importance of maintaining oral health and hygiene has been conducted for young children, its effectiveness remains suboptimal due to irregular frequency, making it difficult to establish habits in children. To address this issue, this study developed an interactive illustration book as an engaging educational media for children to help them learn about oral health care. The research employed the ADDIE method, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results indicate that media experts rated the book with a score of 93% with the criterion "Very Feasible," and student responses to the media also received a score of 93% with the criterion "Very Feasible." Therefore, the interactive illustration book "Adventure To The Country Of Smart Teeth" designed in this study is deemed successful and suitable as an educational media for young children. For future research, it is recommended to develop interactive illustration books with more engaging and efficient features, as well as to expand the book into multiple languages to reach a broader audience.

Keywords: Interactive Illustrated Books, Early Childhood, Educational Media

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Batasan Masalah Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Teoritis	4
1.5.2 Manfaat Praktis	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Buku Ilustasi	6
2.1.1 Pengertian Buku Ilustrasi	6
2.1.2 Manfaat Buku Ilustrasi	8
2.1.3 Tujuan Buku Ilustrasi	9

2.1.4	Teknik – Teknik Ilustrasi Dalam Buku	9
2.2	Media Edukasi	12
2.3	Media Interaktif	13
2.4	Buku Interaktif	14
2.5	Prinsip Desain	15
2.6	Elemen-Elemen Desain Grafis	17
2.7	Desain Komunikasi Visual	21
2.8	Karakteristik dan Kebutuhan Anak Usia Dini	24
2.8.1	Karakteristik Anak Usia Dini	24
2.8.2	Perkembangan Masa Anak Usia Dini	26
2.9	Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Objek Penelitian	35
3.2	Metode Penelitian	35
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	36
3.2.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	38
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	41
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	41
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	41
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	41
3.4	Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	42
3.4.1	Wawancara	42
3.4.2	Lembar Validasi	43
3.4.3	Respon Siswa	47
3.5	Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		50

4.1	Tahap Analisis	50
4.1.1	Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	50
4.1.2	Analisis Kebutuhan Media	50
4.1.3	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	51
4.2	Tahap Desain	52
4.2.1	Penyusunan Alur Cerita Atau <i>Storyline</i>	53
4.2.2	Pengonsepan Karakter	57
4.2.3	Penentuan Warna	60
4.3	Tahap Pengembangan	62
4.3.1	Pembuatan <i>Storyboard</i>	63
4.3.2	Proses Pembuatan Aset Digital.....	70
4.3.3	Perekaman dan <i>Editing</i> Suara	72
4.3.4	Pemilihan Jenis <i>Font</i>	76
4.3.5	<i>Final Design</i>	76
4.3.6	Validasi Ahli	88
4.4	Tahap Implementasi.....	91
4.5	Tahap Evaluasi.....	93
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		95
5.1	Simpulan.....	95
5.2	Implikasi	95
5.3	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....		97
LAMPIRAN.....		100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi	7
Gambar 2. 2 Buku Ilustrasi Anak	8
Gambar 2. 3 Ilustrasi Cat Air	10
Gambar 2. 4 Ilustrasi Pensil Warna	10
Gambar 2. 5 Teknik Digital Freehand	11
Gambar 2. 6 Prinsip Kesatuan (<i>Unity</i>)	15
Gambar 2. 7 Prinsip Keseimbangan (<i>Balance</i>)	16
Gambar 2. 8 Prinsip Penekanan (<i>Emphasis</i>)	17
Gambar 2. 9 Prinsip Irama (<i>Rhythm</i>)	17
Gambar 2. 10 Elemen Titik	18
Gambar 2. 11 Elemen Garis	19
Gambar 2. 12 Elemen Bidang	19
Gambar 2. 13 Elemen Tekstur	20
Gambar 2. 14 Elemen Warna	21
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	36
Gambar 3. 2 Wawancara dan Observasi Pra-Survei	38
Gambar 3. 3 Mencari Referensi Warna	40
Gambar 3. 4 <i>Google Fonts</i>	40
Gambar 3. 5 Rumus Presentase Interpretasi Skor	49
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter Moza	57
Gambar 4. 2 Konsep Warna Karakter Moza	58
Gambar 4. 3 Sketsa Karakter Chiko	58
Gambar 4. 4 Konsep Warna Karakter Chiko	59
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Pendukung	59
Gambar 4. 6 Konsep Warna Karakter Pendukung	60
Gambar 4. 7 <i>Website Adobe Color</i>	60
Gambar 4. 8 <i>Shade</i>	61
Gambar 4. 9 <i>Complementary</i>	61
Gambar 4. 10 <i>Double Split Complementary</i>	62
Gambar 4. 11 <i>Analogous</i>	62
Gambar 4. 12 Membuat Karakter Moza	70

Gambar 4. 13 Membuat Karakter Chiko.....	71
Gambar 4. 14 Membuat <i>Background</i>	72
Gambar 4. 15 Contoh Stiker Tombol	72
Gambar 4. 16 Proses <i>Recording</i>	73
Gambar 4. 17 <i>Boogaloo Font</i>	76
Gambar 4. 18 <i>Cover</i> Depan.....	77
Gambar 4. 19 <i>Cover</i> Belakang	77
Gambar 4. 20 Lembar Pengantar	78
Gambar 4. 21 Nama Pemilik Buku	78
Gambar 4. 22 Halaman 1 dan 2.....	79
Gambar 4. 23 Halaman 3 dan 4.....	79
Gambar 4. 24 Halaman 5 dan 6.....	80
Gambar 4. 25 Halaman 7 dan 8.....	80
Gambar 4. 26 Halaman 9 dan 10.....	81
Gambar 4. 27 Halaman 11 dan 12.....	81
Gambar 4. 28 Halaman 13 dan 14.....	82
Gambar 4. 29 Halaman 15 dan 16.....	82
Gambar 4. 30 Halaman 17 dan 18.....	83
Gambar 4. 31 Halaman 19 dan 20.....	83
Gambar 4. 32 Halaman 21 dan 22.....	84
Gambar 4. 33 Halaman 23 dan 24.....	84
Gambar 4. 34 Halaman 25 dan 26.....	84
Gambar 4. 35 Halaman 27 dan 28.....	85
Gambar 4. 36 Halaman 29 dan 30.....	85
Gambar 4. 37 Pilih Jenis Makanan	86
Gambar 4. 38 Teka-Teki.....	86
Gambar 4. 39 Peta Moza.....	87
Gambar 4. 40 Sikat Gigi.....	87
Gambar 4. 41 Profil Penulis	87
Gambar 4. 42 Ucapan Terimakasih	88
Gambar 4. 43 Implementasi Prototipe Produk di TK Pratiwi II	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	28
Tabel 3.1 Lembar Instrumen Ahli Materi.....	44
Tabel 3. 2 Lembar Instrumen Ahli Media	45
Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Respon Siswa.....	47
Tabel 3. 4 Tabel Kriteria Kelayakan Media	48
Tabel 3. 5 Interpretasi Skor	49
Tabel 4.1 <i>Storyline</i>	54
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	63
Tabel 4. 3 <i>Editing</i> Suara di <i>Adobe Audition</i> 2020	74
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	89
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Siswa	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	100
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	102
Lampiran 3. Tabel Hasil Wawancara	103
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara	105
Lampiran 5. Surat Persetujuan Menjadi Ahli Materi	106
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 7. Surat Persetujuan Menjadi Ahli Media.....	109
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media	110
Lampiran 9. Dokumentasi Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	113
Lampiran 10. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Media	114
Lampiran 11. Kartu Bukti Bimbingan Dosen Pembimbing 1	115
Lampiran 12. Kartu Bukti Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	116

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1977. *The Definition of Educational Technology*. Washington: Association for Educational Communication and Technology.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31.
- Andriani, I. H. (2020). Penyuluhan Tentang Plak menggunakan Media Permainan Puzzle Pada Anak Tunarungu Review Literatur.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Bokolas, V., Amanatidis, N., & Koutromanos, G. (2015). *Students as digital games' evaluators: Enhancing media literacy and learning through game playing and evaluation methods*. *ECGBL2015-9th European Conference on Games Based Learning: ECGBL2015*, 75.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer.
- Edmunds, K. M., & Bauserman, K. L. (2010). *What teachers can learn about reading motivation through conversations with children*. *Essential readings on motivation*, 47–60.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Fatimatuazzahro, N., Prasetya, R. C., & Amilia, W. (2017). Gambaran perilaku kesehatan gigi anak sekolah dasar di Desa Bangsalsari Kabupaten Jember. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 12(2).
- Fitriana, R., Mustikawan, A., & Julianto, I. N. L. (2015). Perancangan Buku Interaktif sebagai Penunjang Aktivitas Belajar Pos PAUD Usia 3-4 Tahun di Kelurahan Tugu-Depok. *EProceedings of Art & Design*, 2(2).
- Hamdalah, A. (2013). Efektivitas media cerita bergambar dan ular tangga dalam pendidikan kesehatan gigi dan mulut siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember. *Jurnal Promkes*, 1(2), 118–123.
- Hanisha, F., & Djalari, Y. A. (2018). Bahasa Visual, Gambar Anak, dan Ilustrasi Pada Buku Cergam Anak. *Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 1(1), 63–82.
- Hellige, H., & Klanten, R. (2012). Little big books: illustrations for children's picture books. *(No Title)*.
- Jurczak, A., Jamka-Kasprzyk, M., Bębenek, Z., Staszczuk, M., Jagielski, P., Kościelniak, D., Gregorczyk-Maga, I., Kołodziej, I., Kępisty, M., & Kukurba-Setkowicz, M. (2020). *Differences in sweet taste perception and its association*

with the streptococcus mutans cariogenic profile in preschool children with caries. Nutrients, 12(9), 2592.

- Kartaatmadja, H. (2016). Studi Ilustrasi Karakter Anak Indonesia untuk Rekomendasi Pembuatan Buku Cergam Anak. *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*.
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal warna, 2(2), 15–28.*
- Kristanto, K. (2011). Gambar Ilustrasi Buku Cerita Anak-Anak Sebagai Pelestarian Dan Pengembangan Budaya Di Era Globalisasi. *Malih Peddas (Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar), 1(2).*
- 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.*
- Maharsi, I. (2015). Ilustrasi Dalam Bingkai Tipografi. *DeKaVe, 8(1), 71–73.*
- Marsudi, U., & Nanda, J. (2020). Analisa Desain Ilustrasi Buku Cerita Anak Tema Sains Biologi Berjudul “Laskar Bakteri Baik.” *Jurnal Narada, 7(2), 169–188.*
- Mulyana, I., Kom, M., Putra, A. P., Kom, M., Suriansyah, M. I., & Kom, M. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia (Vol. 1). Flash.*
- Nada, L. R., & Permata, R. D. (2023). Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Golden Childhood Education Journal (GCEJ), 4(2), 24–31.*
- Ngatemi, N., Sariana, E., & Yulfita, Y. (2020). Pengaruh Konsumsi Makanan Berserat terhadap Kebersihan Gigi pada Murid Sekolah Dasar Lontar Baru Kota Serang. *Jurnal Ilmu Kesehatan Indonesia (JIKSI), 1(2).*
- Novitasari, V. D., & Anggapuspa, M. L. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Makanan Tradisional Khas Kota Surabaya Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal SI Desain Komunikasi Visual, 3(1), 111–121.*
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra anak: pengantar pemahaman dunia anak*. Ugm Press.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Teori pengkajian fiksi*. UGM 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.*
- Padmasari, A. C., Hernawan, A. H., Rostika, D., & Wahyuningsih, Y. (2021). Usability testing of digital map application using hand gesture recognition as a historical learning media for elementary school. *Journal of Physics:*

Conference Series, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012010>

- Purnama, T., Rasipin, R., & Santoso, B. (2019). Pengaruh Pelatihan Tedi's Behavior Change Model pada Guru dan Orang Tua terhadap Keterampilan Menggosok Gigi Anak Prasekolah. *Quality: Jurnal Kesehatan*, 13(2), 75–81.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
- Rahayu, A. S., & Sakti, C. S. B. (2019). Perancangan Ilustrasi Pada “Gigiku Sehat Dan Kuat” Sebagai Pengetahuan Anak Usia 4-6 Tahun. *PANTAREI*, 3(03).
- Rahmanida, A. M., & Riyanti, M. T. (2022). Perancangan Visual Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Pengenalan Gigi Dan Mulut Kepada Anak. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 7(1), 35–48.
- Rustan, S. (2008). *Layout dasar dan penerapannya*. Gramedia Pustaka Utama.
- Safitri, W. C. D. (2020). Pengembangan media *board game* untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 181–190.
- Saraswati, G., Hikmayani, A. S., & Irawan, D. (2020). Pengembangan Dongeng Antik (Anti Kekerasan) Sebagai Upaya Mengenalkan Nilai-Nilai Moral bagi Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(1), 10–23.
- Siti Rachmawati W, Candra Padmasari A, Hidayatullah Firmansyah. (2022). Rancang Bangun *Game* Edukasi “Noxious” Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Suyanto, M. (2003). Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan bersaing. Penerbit Andi.
- Widayati, N. (2014). Faktor yang berhubungan dengan karies gigi pada anak usia 4-6 tahun. *Jurnal berkala epidemiologi*, 2(2), 196–205.
- Widya, L. A. D., & Darmawan, A. J. (2019). *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- Wijaya, H. (2018). Analisis data kualitatif ilmu pendidikan teologi. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667.
- Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 49–58.