

014/DKV-S1/FKOM-UNIKU/SKR/2026

**PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
LAGU DAERAH SUNDA “*TOKÉCANG*” UNTUK
MENANAMKAN NILAI MORAL BERBAGI UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual S1



Oleh

Silvia Nur Aulia Zahra

20221810025

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KUNINGAN

2026

**LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
LAGU DAERAH SUNDA “*TOKÉCANG*” UNTUK
MENANAMKAN NILAI MORAL BERBAGI UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR**

Disusun Oleh

Silvia Nur Aulia Zahra

20221810025

Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Skripsi ini telah dibimbing kepada para pembimbing sesuai dengan Surat Keputusan Bimbingan Skripsi di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Hari : Jum'at

Tanggal Bulan Tahun : 19 Juni 2026

DOSEN PEMBIMBING:

Pembimbing 1,



Elin Herlina, M.I.Kom.
NIK. 410105920230

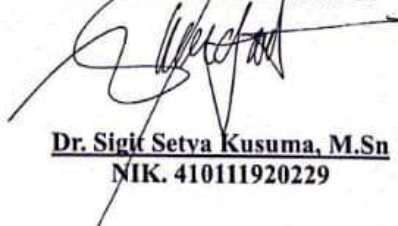
Pembimbing 2,



Azhar Natsir Ahdivat, M.Ds.
NIK. 41010295055

Mengetahui/Mengesahkan

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1



Dr. Sigit Setva Kusuma, M.Sn
NIK. 410111920229

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERBASIS
LAGU DAERAH SUNDA “TOKÉCANG” UNTUK
MENANAMKAN NILAI MORAL BERBAGI UNTUK ANAK
SEKOLAH DASAR

Disusun Oleh

Silvia Nur Aulia Zahra

20221810025

Program Studi Desain Komunikasi Visual S1

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dosen Penguji dan Penelaah Sidang Skripsi Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

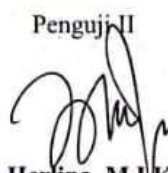
Hari : Jum'at

Tanggal : 19 Juni 2026

DOSEN PENGUJI:

Penguji I


Yulyanto, M.T.I
NIK. 410106830231

Penguji II


Elin Herlina, M.I.Kom.
NIK. 410105920230

Penguji III



Jerry Dounald
Rahajaan, M.Sn.
NIK. 410107740228

Mengetahui/Mengesahkan

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer,


Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng.
NIK. 41038101348

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1,

Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn
NIK. 410111920229

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Silvia Nur Aulia Zahra
NIM : 20221810025
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 12 Januari 2004
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi** dengan judul sebagai berikut :

Perancangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lagu Daerah Sunda "*Tokécang*"
untuk Menanamkan Nilai Moral Berbagi untuk Anak Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing 1 : Elin Herlina, M.I.Kom

Dosen Pembimbing 2 : Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 02 Juli 2026
Yang menyatakan,



Silvia Nur Aulia Zahra

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Perancangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lagu Daerah Sunda "*Tokécang*" untuk Menanamkan Nilai Moral Berbagi untuk Anak Sekolah Dasar beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 02 Juli 2026
Yang membuat pernyataan,



Silvia Nur Aulia Zahra

MOTTO dan PERSEMBAHAN

MOTO

“Setiap proses yang dijalani dengan kesabaran dan keikhlasan akan membawa hasil terbaik pada waktunya.”

PERSEMBAHAN

1. Orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan doa yang tiada henti, dukungan, kasih sayang, serta pengorbanan yang begitu besar. Terima kasih atas setiap perjuangan, kepercayaan, dan cinta yang selalu menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak tersayang, yang selalu membantu, memberikan dukungan, serta menjadi tempat bersandar dan berbagi dalam berbagai kondisi. Terima kasih atas perhatian dan semangat yang terus diberikan kepada penulis.
3. Adik tersayang, yang dengan sabar selalu mendengarkan setiap cerita, keluh kesah, dan perjalanan yang penulis lalui. Kehadiranmu menjadi penguat dan pengingat bahwa penulis tidak pernah sendiri.
4. Abah tercinta (kakek) yang telah berpulang ke rahmatullah, yang semasa hidupnya turut membantu mewujudkan langkah awal penulis dalam menempuh pendidikan ini hingga satu semester pertama. Terima kasih atas segala kebaikan, perhatian, dan kasih sayang yang pernah diberikan. Meskipun kini tidak lagi bersama, doa dan kenangan tentang Abah akan selalu menjadi motivasi dan penguat bagi penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. Semoga segala kebaikan Abah mendapatkan balasan terbaik di sisi-Nya.

5. Ema tercinta (nenek) yang telah berpulang lebih dahulu sebelum penulis menempuh pendidikan di bangku kuliah. Meskipun tidak sempat menyaksikan perjalanan ini, doa, kasih sayang, dan kenangan bersama Ema akan selalu menjadi bagian dari semangat penulis dalam menyelesaikan pendidikan ini. Semoga segala kebaikan Ema mendapat tempat terbaik di sisi-Nya.
6. Seseorang yang spesial, yang selalu hadir dalam setiap proses, memberikan semangat, dukungan, serta menjadi tempat berbagi cerita dalam suka maupun duka. Terima kasih telah menjadi bagian penting yang selalu menguatkan langkah penulis hingga sampai pada tahap ini.
7. Teman lama di perantauan, yang meskipun terpisah oleh jarak dan waktu, tetap setia memberikan dukungan, motivasi, serta semangat yang berarti. Kehadiran kalian, walaupun tidak selalu secara langsung, tetap menjadi penguat dalam perjalanan ini.
8. Teman-teman seperjuangan di kampus, yang telah bersama-sama melewati berbagai proses perkuliahan, berbagi pengalaman, saling membantu, dan memberikan semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. kebersamaan yang terjalin akan selalu menjadi kenangan berharga.
9. Seluruh teman di Universitas Kuningan, yang telah menjadi bagian dari perjalanan akademik penulis, memberikan warna, pengalaman, serta cerita yang tidak terlupakan selama masa perkuliahan, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Perancangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lagu Daerah Sunda “*Tokécang*” Untuk Menanamkan Nilai Moral Berbagi Untuk Anak Sekolah Dasar

Silvia Nur Aulia Zahra, Elin Herlina, M.I.Kom., Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810025@uniku.ac.id, elin.herlina@uniku.ac.id, azhra.natsir@uniku.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan globalisasi menyebabkan menurunnya minat anak terhadap lagu daerah sebagai media pembelajaran nilai budaya dan moral. Salah satu lagu daerah Sunda, *Tokécang*, mengandung nilai moral penting tentang berbagi dan anti-keserakahan, namun belum dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pembelajaran yang masih berfokus pada aspek verbal dan performatif membuat siswa kurang memahami makna yang terkandung dalam lagu tersebut. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyampaikan nilai moral secara visual dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang buku cerita bergambar berbasis lagu daerah Sunda *Tokécang* sebagai media untuk mengenalkan makna lagu kepada anak sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan design thinking yang meliputi tahap empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Perancangan difokuskan pada pengembangan konsep visual, ilustrasi, karakter, alur cerita, serta elemen desain seperti warna, tipografi, dan layout yang sesuai dengan karakteristik anak usia 11–12 tahun. Hasil perancangan berupa buku cerita bergambar yang mengadaptasi makna lirik lagu ke dalam narasi visual yang komunikatif. Media ini membantu siswa memahami makna lagu secara lebih konkret, meningkatkan minat terhadap lagu daerah, serta mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendekatan visual yang edukatif dan menarik.

Kata kunci: buku cerita bergambar, desain komunikasi visual, ilustrasi, nilai moral berbagi, *tokécang*

Perancangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lagu Daerah Sunda “Tokécang” Untuk Menanamkan Nilai Moral Berbagi Untuk Anak Sekolah Dasar

Silvia Nur Aulia Zahra, Elin Herlina, M.I.Kom., Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Kuningan

Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45512

20221810025@uniku.ac.id, elin.herlina@uniku.ac.id, azhra.natsir@uniku.ac.id

ABSTRACT

The advancement of technology and globalization has led to a decline in children's interest in regional songs as a medium for learning cultural and moral values. One of the Sundanese traditional songs, Tokécang, contains important moral values related to sharing and avoiding greed; however, it has not been optimally utilized in elementary school learning. Learning activities that still focus on verbal and performative aspects cause students to have difficulty understanding the meaning contained in the song. Therefore, there is a need for learning media that can convey moral values in a visual and contextual manner. This study aims to design a picture storybook based on the Sundanese traditional song Tokécang as a medium to introduce the meaning of the song to elementary school students. The method used is descriptive qualitative with a design thinking approach, including the stages of empathy, define, ideate, prototype, and testing. The design focuses on the development of visual concepts, illustrations, characters, storyline, and design elements such as color, typography, and layout that are appropriate for children aged 11–12 years. The result of this design is a picture storybook that adapts the meaning of the song lyrics into a communicative visual narrative. This media helps students understand the meaning of the song more concretely, increases their interest in regional songs, and supports the preservation of local culture through an educational and engaging visual approach.

Keywords: *illustration, moral value of sharing, picture storybook, tokécang, visual communication design*

KATA PENGANTAR

Puji syukur perancang panjatkan ke hadirat Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya. Aamiin. Adapun judul skripsi yang perancang ambil adalah **“Perancangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Lagu Daerah Sunda “*Tokécang*” Untuk Menanamkan Nilai Moral Berbagi Untuk Anak Sekolah Dasar”**.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, perancang memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga skripsi dapat diselesaikan. Oleh karena itu, perancang mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Anna Fitri Hindriana, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Ibu Elin Herlina, M.I.Kom., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing perancang.
5. Bapak Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds., selaku Pembimbing II yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing perancang.

6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
8. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan perancangan ini, perancang menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, baik dari segi isi maupun penyampaian. Oleh karena itu, perancang mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi penyempurnaan karya ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perancang, tempat/objek perancangan, institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, perancang mengucapkan banyak terima kasih.

Kuningan, 09 Juni 2026

Silvia Nur Aulia Zahra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

MOTTO dan PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang..... 1

1.2 Identifikasi Masalah..... 3

1.3 Rumusan Masalah..... 4

1.4 Batasan Lingkup Perancangan..... 4

1.5 Tujuan Perancangan..... 6

1.6 Manfaat Perancangan..... 6

1.7 Sistematika Penulisan 8

BAB II LANDASAN TEORETIS..... 10

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur 10

2.1.1 Lagu Daerah 10

2.1.2 *Tokécang*..... 12

2.1.3 Nilai Moral Berbagi..... 13

2.1.4 Desain Komunikasi Visual 17

2.1.5 Ilustrasi 38

2.1.6 Media Pembelajaran 55

2.1.7 Buku Cerita Bergambar 58

2.1.8 <i>Design Thinking</i>	84
2.1.9 Perkembangan Kognitif.....	91
2.1.10 Karakteristik Anak Sekolah Dasar	98
2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu	102
2.3 Skema Penggunaan Teori	104
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	105
3.1 Metode Perancangan.....	105
3.1.1 Teknik Pengumpulan Data	105
3.1.2 Metode Penyelesaian Masalah.....	114
3.1.3 Kerangka Metode Perancangan	117
3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data.....	118
3.2.1 Objek Perancangan	118
3.2.2 Analisis Data	119
3.3 Konsep Kreatif.....	121
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	122
3.3.2 Strategi Kreatif	122
3.4 Konsep Visual.....	125
3.5 Konsep Media	136
3.5.1 Target Audiens	136
3.5.2 Konsep Media Utama	139
3.5.3 Konsep Media Penunjang.....	141
3.6 Program Kreatif	146
3.6.1 Jadwal Perancangan.....	146
3.6.2 Biaya Perancangan	147
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	148
4.1 Pengolahan Ide.....	148
4.1.1 Judul Cerita.....	148
4.1.2 Alur Cerita	149
4.1.3 Penokohan	151
4.1.4 Naskah Cerita	152
4.1.5 <i>Storyboard</i>	155

4.2 Eksekusi Visual	158
4.2.1 Warna.....	158
4.2.2 Tipografi	159
4.2.3 Desain Karakter	161
4.2.4 <i>Layout</i>	164
4.2.5 Media Utama	167
4.3 Penerapan Pada Media.....	170
4.3.1 Visualisasi Media Utama.....	170
4.3.2 Visualisasi Desain Penerapan.....	174
4.3.3 Visualisasi Media Penunjang.....	179
4.4 Evaluasi.....	186
BAB V PENUTUP	192
5.1 Simpulan.....	192
5.2 Saran	193
DAFTAR PUSTAKA	194
Riwayat Hidup (<i>Curriculum Vitae</i>).....	197
Lampiran (<i>Appendice</i>)	198

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Notasi Lagu Tokécang/Lirik Lagu	13
Gambar 2. 2 Komposisi Titik (atas kiri), Titik yang Memberikan Kesan Suatu Wujud (bawah), Komposisi Dari Titik Berwarna (atas kanan)	19
Gambar 2. 3 Garis dan Jenis-jenis Garis	20
Gambar 2. 4 Bentuk Geometri dan Non-geometri	20
Gambar 2. 5 Contoh Tekstur	21
Gambar 2. 6 Warna RGB (kiri) dan Warna CMYK (kanan)	22
Gambar 2. 7 Warna Primer	23
Gambar 2. 8 Warna Sekunder	23
Gambar 2. 9 Warna Intermediate	24
Gambar 2. 10 Warna Tersier	25
Gambar 2. 11 Color Wheel	31
Gambar 2. 12 Objek terpisah tidak bersatu (kiri), diberi objek 'link' agar memiliki kesatuan.....	32
Gambar 2. 13 Contoh gambar simetris	33
Gambar 2. 14 Gambar sebelah kiri adalah proporsi yang benar karena besar huruf dan bidang sesuai. Sedangkan gambar sebelah kanan besar huruf dengan bidang tidak proporsional.....	33
Gambar 2. 15 Irama.....	34
Gambar 2. 16 Kontras	34
Gambar 2. 17 Penekanan.....	35
Gambar 2. 18 Karya Ilustrasi Tradisional	39
Gambar 2. 19 Ilustrasi Digital	40
Gambar 2. 20 Ilustrasi Informatif (Infografik) tentang Candi Borobudur	42
Gambar 2. 21 Contoh Ilustrasi Persuasif. "Sasa Bumbu:#ApaSihYangGaBisa"..	43
Gambar 2. 22 Ilustrasi Poster Propaganda "Wa Can Do It".	43
Gambar 2. 23 Ilustrasi Dibuku Cergam "Serunya Bermain Karinding".	44
Gambar 2. 24 Ilustrasi Dekoratif (mural) pada Desain Interior dan Ilustrasi Dekoratif pada Kemasan Produk lain	45

Gambar 2. 25 Ilustrasi Editorial Karya Kendra Paramita pada Sampul Majalah Tempo Edisi "Kejarlah Daku Kau Kubekap", 16-22 Oktober 2017	46
Gambar 2. 26 Ilustrasi Periklanan	47
Gambar 2. 27 Contoh Ilustrasi Edukatif sebagai Media Pengenalan Profesi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	49
Gambar 2. 28 Contoh Ilustrasi Ilmiah "Indian Pond Heron"	50
Gambar 2. 29 Ilustrasi Teknis "Avionic Component"	50
Gambar 2. 30 Beberapa Concept Art dan Film Serial Animasi "Arcane : League of Legends"	51
Gambar 2. 31 Ilustrasi pada Brand Identity OHI (Korea Selatan)	52
Gambar 2. 32 Ilustrasi/Sketsa Produk Tas	52
Gambar 2. 33 Sambil Album Musik Ilustrasi Band Gorillaz, Kiri:Gorillaz (2001), Tengah:Plastic Beach (2010), Kanan:Cracker Island (2023).....	53
Gambar 2. 34 Ilustrasi untuk Desain Antarmuka Aplikasi Gojek	54
Gambar 2. 35 Alur Cerita Dapat Dideskripsikan Hanya dengan Satu Kalimat, Selebihnya Gambar Berbicara (Trimansyah).....	67
Gambar 2. 36 Bahasa Anak dalam Buku Ke Mana Balon itu Pergi Karya Watiek Ideo (Trimansyah).....	70
Gambar 2. 37 Penggunaan Bahasa pada Buku Sepeda untuk Salam Karya Redy Kuswanto (Trimansyah).....	71
Gambar 2. 38 Novel Nibiru karya Tasaro GK untuk pembaca lancar mengandung gaya bahasa yang berkualitas (Trimansyah)	72
Gambar 2. 39 Ilustrasi Buku Cerita Anak Berjudul Bazar Karya Dini Wahyuni (Trimansyah).....	73
Gambar 2. 40 (Cempluk Ingin Menari, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019).....	74
Gambar 2. 41 (Dina Bisa Cerita, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)	75
Gambar 2. 42 (Hmm, enak, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)	76

Gambar 2. 43 (Makan Siang untuk Dono, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019).....	77
Gambar 2. 44 Hmm,enak!, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)	80
Gambar 2. 45 (Hmm,enak, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)	81
Gambar 2. 46 (liih...Jorok, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2019)	82
Gambar 2. 47 Garis Tengah dan Margin.....	83
Gambar 2. 48 Tahapan Proses Design Thinking.....	87
Gambar 3. 1 Wawancara Ibu Elma Guru Bahasa Sunda	107
Gambar 3. 2 Wawancara Siswa Kelas 5	109
Gambar 3. 3 Wawancara Siswa Kelas 6	109
Gambar 3. 4 Wawancara Bapak Wihendar	111
Gambar 3. 5 Kerangka Perancangan	117
Gambar 3. 6 Referensi Gaya Ilustrasi	126
Gambar 3. 7 Referensi Palet Warna	128
Gambar 3. 8 Referensi Latar Belakang	130
Gambar 3. 9 Referensi Tata Letak Cover.....	131
Gambar 3. 10 Referensi Tataletak Halaman	132
Gambar 3. 11 Referensi Tipografi	134
Gambar 3. 12 Referensi Tipografi Body Teks	135
Gambar 3. 13 Referensi Konsep Media	139
Gambar 3. 14 Referensi Poster.....	141
Gambar 3. 15 Referensi Bookmark.....	142
Gambar 3. 16 Referensi Stiker Karakter	143
Gambar 3. 17 Referensi X-Banner.....	144
Gambar 3. 18 Referensi String Bag	144
Gambar 3. 19 Referensi Notebook.....	145
Gambar 3. 20 Referensi T-Shirt Anak	146
Gambar 4. 1 Palet Warna Soft Spring.....	158

Gambar 4. 2 Tipografi Body Teks	160
Gambar 4. 3 Tipografi Headline	160
Gambar 4. 4 Tipografi lirik lagu (sidebar/callout)	161
Gambar 4. 5 Karakter Tokoh Utama Toké.....	162
Gambar 4. 6 Karakter Kedua Ibu Cangak.....	163
Gambar 4. 7 Karakter ketiga Semut	164
Gambar 4. 8 Layout Single Spread	165
Gambar 4. 9 Layout Full Spread	165
Gambar 4. 10 Proses Layout	167
Gambar 4. 11 Pembuatan Sketsa.....	169
Gambar 4. 12 Hasil Akhir	170
Gambar 4. 13 Penerapan Buku Utama Cerita Bergambar	170
Gambar 4. 14 QR Code Lagu Tokécang.....	173
Gambar 4. 15 Visualisasi Desain Penerapan.....	179
Gambar 4. 16 Penerapan Poster Edukasi	180
Gambar 4. 17 Penerapan Bookmark Karakter	181
Gambar 4. 18 Penerapan Stiker Karakter dan kata-kata	182
Gambar 4. 19 Penerapan X-Banner	183
Gambar 4. 20 Penerapan pada String Bag	184
Gambar 4. 21 Penerapan Pada Notebook.....	184
Gambar 4. 22 Penerapan Pada T-Shirt.....	185

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Jenis Tokoh Cerita Anak	65
Tabel 2. 2 Tinjauan Perancangan Terdahulu.....	102
Tabel 3. 1 Jadwal Perancangan	146
Tabel 3. 2 Biaya Perancangan.....	147
Tabel 4. 1 Struktur 3 Babak Menurut Pedagogi.....	150
Tabel 4. 2 Deskripsi Tokoh Utama Toké.....	151
Tabel 4. 3 Deskripsi Tokoh Kedua Ibu Cangak.....	151
Tabel 4. 4 Deskripsi Tokoh Ketiga Semut	152
Tabel 4. 5 Naskah Cerita.....	153
Tabel 4. 6 Storyboard.....	156
Tabel 4. 7 Skala Lima	186
Tabel 4. 8 Kategori Skala lima.....	187
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli.....	187
Tabel 4. 10 Revisi Buku Cerita Oleh Validator	188
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Buku Cerita Bergambar	190

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Judul dan Pembimbing	198
Lampiran 2. Kartu Bimbingan.....	200
Lampiran 4. Lembar Hasil SHP	203
Lampiran 5. Lembar Revisi SHP	204
Lampiran 6. Submit Jurnal	204
Lampiran 7. Dokumentasi Pengerjaan Karya.....	205
Lampiran 8. Wawancara Kepada Guru Bahasa Sunda, Anak Sekolah Dasar, dan Ahli Musik.....	206
Lampiran 9. Hasil Validasi Karya	210
Lampiran 10. Lembar Uji Coba	213
Lampiran 11. Hasil Cek Plagiarisme.....	215
Lampiran 12. Lembar Hasil Skripsi	216