

**BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN TOKOH PUNAKAWAN WAYANG GOLEK
BAGI ANAK USIA 9-12 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)
Program Studi Desain Komunikasi Visual S1



Oleh
Fatimah Zahra
20211810018

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN

BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH PUNAKAWAN WAYANG GOLEK BAGI ANAK USIA 9-12 TAHUN

Disusun Oleh
Fatimah Zahra
20211810018

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada:

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Senin

Tanggal Bulan Tahun : 23 Juni 2025

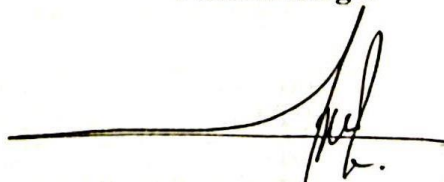
DOSEN PEMBIMBING:

Pembimbing 1



Jerry Dounald Rahajajan, M.Sn.
NIK. 410107740228

Pembimbing 2



Azhar Natsir Ahdiyati, S.Pd, M.Ds.
NIK. 410102950255

LEMBAR PENGUJIAN

BUKU CERITA BERGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGENALAN TOKOH PUNAKAWAN WAYANG GOLEK BAGI ANAK USIA 9-12 TAHUN

Disusun Oleh

Fatimah Zahra

20211810018

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

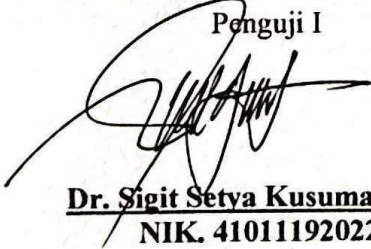
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Senin

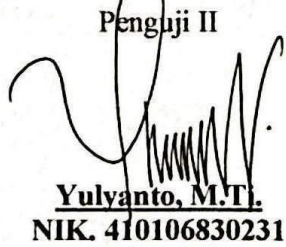
Tanggal : 23 Juni 2025

DOSEN PENGUJI :

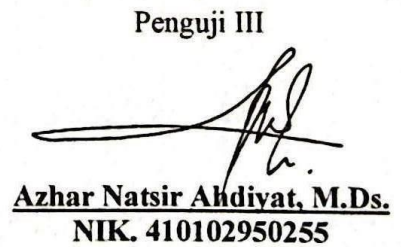
Penguji I


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

Penguji II


Yulyanto, M.Ti.
NIK. 410106830231

Penguji III


Azhar Natsir Ahdiyat, M.Ds.
NIK. 410102950255

Mengetahui/Mengesahkan:

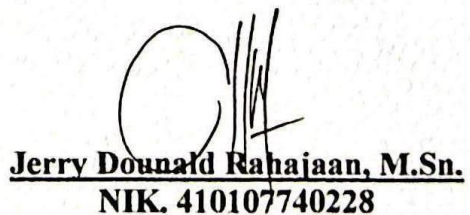
Dekan

Fakultas Ilmu Komputer



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

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.
NIK. 410107740228

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fatimah Zahra
NIM : 20211810018
Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 23 November 2002
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pengenalan Tokoh Punakawan Wayang Golek Bagi Anak Usia 9-12 Tahun.

Dosen Pembimbing 1 : Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.

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, 23 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Fatimah Zahra

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pengenalan Tokoh Punakawan Wayang Golek Bagi Anak Usia 9-12 Tahun” 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, 23 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Fatimah Zahra

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan."

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

B.J Habibie

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Allah SWT, atas limpahan rahmat, petunjuk, dan kemudahan yang senantiasa menyertai setiap langkah ini.

Kedua orang tuaku, yang menjadi panutan dan sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa-doa yang selalu menyertai, serta pelajaran, tanggung jawab, dan kerja keras. Tanpa kasih sayang, dukungan, dan doa-doa mereka, penulis takkan mampu melangkah sejauh ini.

Dosen pembimbing serta seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kuningan, atas ilmu, bimbingan, dan arahnya yang begitu berarti dalam proses ini.

Rekan-rekan seperjuangan, yang telah saling menopang dan memberi kekuatan di tengah suka dan duka selama masa perkuliahan.

Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pengenalan Tokoh Punakawan Wayang Golek Bagi Anak Usia 9-12 Tahun

Fatimah Zahra, Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn., 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

20211810018@uniku.ac.id, jerry.dounald@uniku.ac.id, azhar.natsir@uniku.ac.id

ABSTRAK

Indonesia memiliki beragam kekayaan budaya, salah satunya adalah kesenian wayang golek yang berasal dari Jawa Barat. Dalam pertunjukan wayang golek terdapat tokoh-tokoh Punakawan seperti Semar, Cepot, Dawala, dan Gareng yang tidak hanya berperan sebagai penghibur, tetapi juga menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai kehidupan. Namun, di era modern ini, minat anak-anak terhadap budaya tradisional semakin menurun akibat dominasi budaya populer modern. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah buku cerita bergambar sebagai media edukatif untuk memperkenalkan tokoh-tokoh Punakawan wayang golek kepada anak usia 9–12 tahun. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Proses perancangan mengacu pada lima tahap proses desain menurut Bryan Lawson, yaitu permasalahan, analisis, sintesis, evaluasi, dan solusi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah buku cerita bergambar dengan gaya visual kartun yang dirancang sesuai dengan dunia anak-anak. Visualisasi tokoh-tokoh Punakawan disesuaikan dengan karakteristik khas masing-masing tokoh dan disajikan secara menarik, informatif, serta mudah dipahami oleh anak. Buku ini terbukti efektif sebagai media pengenalan budaya lokal dan mampu meningkatkan ketertarikan anak terhadap kesenian wayang golek.

Kata Kunci: Buku Cerita Bergambar, Punakawan, Wayang Golek, Anak-anak, Budaya Sunda.

**Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pengenalan Tokoh Punakawan
Wayang Golek Bagi Anak Usia 9-12 Tahun**

Fatimah Zahra, Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn., 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

20211810018@uniku.ac.id, jerry.dounald@uniku.ac.id, azhar.natsir@uniku.ac.id

ABSTRACT

Indonesia has a rich cultural heritage, one of which is wayang golek, a traditional puppet art form originating from West Java. In wayang golek performances, there are Punakawan characters such as Semar, Cepot, Dawala, and Gareng who serve not only as entertainers but also as messengers of moral values and life lessons. However, in the modern era, children's interest in traditional culture has declined due to the dominance of modern popular culture. This study aims to design an illustrated storybook as an educational medium to introduce the Punakawan characters of wayang golek to children aged 9–12. A qualitative method with a descriptive approach was used. Data were collected through observation, interviews, documentation, and literature studies. The design process follows Bryan Lawson's five stages of design: problem, analysis, synthesis, evaluation, and solution. The result of this study is an illustrated storybook with a cartoon-style visual approach tailored to the world of children. The visualization of each Punakawan character is adapted to their unique traits and presented in an engaging, informative, and child-friendly manner. The book has proven effective as a medium for introducing local culture and increasing children's interest in wayang golek as part of Indonesia's cultural heritage.

Keywords: *Picture Storybook, Punakawan, Wayang Golek, Children, Sundanese Culture.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita 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 proposal skripsi yang peneliti ambil adalah **“Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pengenalan Tokoh Punakawan Wayang Golek Bagi Anak Usia 9-12 Tahun”**.

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

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn., selaku Pembimbing I yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.

5. Bapak Azhar Natsir Ahdiyat, S.Pd., M.Ds., selaku Pembimbing yang sudah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti.
6. Orang tua yang telah memberikan do'a, arahan dan dukungan baik material maupun moral.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual, 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 ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat keterbatasan dalam penelitian ini, Namun, peneliti telah berupaya semaksimal mungkin untuk menyusun proposal ini dengan sebaik-baiknya berdasarkan data dan teori yang relevan. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, Juni 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

MOTO 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 Tujuan Perancangan 4

1.5 Batasan Lingkup Perancangan 5

1.6 Manfaat Perancangan 5

1.7 Metode Perancangan 6

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data 6

1.7.2 Metode Analisis Data 8

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah 9

1.7.4 Kerangka Perancangan 11

1.8 Sistematika Penulisan 12

BAB II LANDASAN TEORI 14

2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur 14

2.1.1 Wayang Golek 14

2.1.2 Tokoh Punakawan Wayang Golek.....	14
2.1.3 Tahap Perkembangan Anak	19
2.1.4 Desain Komunikasi Visual.....	21
2.1.5 Layout	33
2.1.6 Ilustrasi.....	37
2.1.7 Media Edukasi.....	50
2. Buku Cerita Bergambar.....	53
2.2 Tinjauan Perancangan Terdahulu	55
2.3 Kerangka Teoretis.....	59
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN.....	61
3.1 Data dan Objek Perancangan	61
3.1.1 Data Observasi Lapangan	63
3.1.2 Data Wawancara	69
3.1.3 Data Dokumentasi	77
3.1.4 Data Studi Literatur.....	79
3.2 Hasil Analisis Data	83
3.3 Konsep Kreatif.....	90
3.3.1 Tujuan Kreatif.....	90
3.3.2 Strategi Kreatif.....	90
3.4 Konsep Visual.....	91
3.4.1 Teknik Visualisasi	92
3.4.2 Gaya Visualisasi.....	92
3.4.3 Elemen Visual	95
3.5 Konsep Media.....	102
3.5.1 Target Audiens	102
3.5.1 Media Utama.....	104
3.5.1 Media Penunjang.....	106
3.6 Program Kreatif	120
3.6.1 Jadwal Perancangan	120
3.6.2 Biaya Perancangan	121
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN	122

4.1 Pengolahan Ide.....	122
4.1.1 Tema dan Konsep yang Digunakan	122
4.1.2 Alur Cerita.....	123
4.1.3 Studi Karakter	123
4.1.4 Storyboard	124
4.1.5 Pemilihan Warna.....	127
4.1.6 Pemilihan Tipografi	128
4.1.7 Element Pendukung	130
4.2 Eksekusi Visual	131
4.2.1 Tahapan Visualisasi Media Utama	131
4.2.2 Desain Visualisasi Media Utama	138
4.2.3 Desain Visualisasi Media Pendukung.....	140
4.3 Penerapan pada Media	146
4.3.1 Visualisasi Media Utama	146
4.3.2 Visualisasi Media Penunjang	155
4.4 Evaluasi.....	160
4.4.1 Validasi Ahli Media	160
4.4.2 Uji Coba Anak Usia 9-12 Tahun.....	161
4.5 Solusi	162
BAB V PENUTUP	163
5.1 Simpulan	163
5.2 Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN	168

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Punakawan Wayang Golek.....	15
Gambar 2. 2 Semar	16
Gambar 2. 3 Cepot.....	17
Gambar 2. 4 Dawala	18
Gambar 2. 5 Gareng	19
Gambar 2.7 Garis	22
Gambar 2.8 Bentuk.....	23
Gambar 2.9 Tekstur.....	24
Gambar 2. 10 Gelap Terang	25
Gambar 2.11 Ukuran	25
Gambar 2.12 Warna.....	26
Gambar 2.13 Warna Primer,Sekunder, dan Tersier	28
Gambar 2. 14 Serif	31
Gambar 2.15 Sans Serif.....	31
Gambar 2.16 Script.....	32
Gambar 2.17 Decorative.....	33
Gambar 2.18 Penerapan Focal Point pada karya ilustrasi digital	43
Gambar 2.19 Penerapan Rule of Thirds pada karya ilustrasi digital	44
Gambar 2.20 Penerapan Leading Lines pada karya ilustrasi digital	45
Gambar 2.21 Penerapan Symmetry pada karya ilustrasi digital.....	46
Gambar 2. 22 Anatomi & Proporsi yang baik dalam ilustrasi digital	49
Gambar 3.1 Panggung Pagelaran Wayang Golek... ..	66
Gambar 3.2 Dalang Aan Anjasmara.....	67
Gambar 3 3 Punakawan Memberi nasihat kepada para kesatria	68
Gambar 3.4 Penutup Pertunjukan Wayang Golek.....	68
Gambar 3.5 Wawancara dengan Dalang	71
Gambar 3.6 Wawancara dengan Guru.....	73
Gambar 3. 7 Wawancara dengan Orang Tua.....	74
Gambar 3.8 Wawancara dengan Anak-anak	77
Gambar 3.9 Tokoh Punakawan Wayang Golek	78

Gambar 3.10 Referensi buku cergam	80
Gambar 3.11 Referensi buku cergam	81
Gambar 3.12 Referensi buku cergam	82
Gambar 3.13 Referensi Gaya Visual	93
Gambar 3.14 Referensi Gaya Visual	94
Gambar 3.15 Referensi Gaya Visual	94
Gambar 3.16 Font Atma	95
Gambar 3.17 Font Popins	96
Gambar 3.18 Pallette Warna.....	98
Gambar 3.19 Referensi Tata Letak Buku Cerita Bergambar Pilus Rumput Laut untuk Rasi	99
Gambar 3. 20 Referensi Tata Letak Buku Cerita Bergambar Le Lapin	100
Gambar 3.21 Referensi Tata Letak Buku Cerita Bergambar Bang Kojek Tukang Ojek.....	101
Gambar 3.22 Referensi Buku Cerita Bergambar.....	104
Gambar 3.23 Referensi Buku Cerita Bergambar.....	105
Gambar 3. 24 Referensi Buku Cerita Bergambar.....	106
Gambar 3 25 Referensi Poster.....	107
Gambar 3.26 Referensi Poster.....	108
Gambar 3.27 Referensi Poster.....	108
Gambar 3. 28 Referensi X-Banner	109
Gambar 3. 29 Referensi X-Banner	110
Gambar 3. 30 Referensi Packaging buku	111
Gambar 3. 31 Referensi Packaging buku	111
Gambar 3.32 Referensi Packaging buku	112
Gambar 3.33 Puzzle Jigsaw.....	113
Gambar 3.34 Puzzle 3D.....	114
Gambar 3. 35 Gambar. Puzzle 3D.....	114
Gambar 3. 36 Referensi Tempat Pensil.....	115
Gambar 3.37 Referensi Tempat Pensil.....	116
Gambar 3.38 Referensi Tempat Pensil.....	116

Gambar 3.39 Referensi Totebag.....	117
Gambar 3.40 Referensi Totebag.....	117
Gambar 3. 41 Referensi Totebag.....	118
Gambar 3. 42 Referensi stiker.....	118
Gambar 3. 43 Referensi stiker.....	119
Gambar 3. 44 Referensi stiker.....	119
Gambar 4. 1 Storyboard Buku Cerita Bergambar.....	127
Gambar 4. 2 Collor Palate.....	128
Gambar 4. 3 Font Atma.....	128
Gambar 4. 4 Font Popins.....	129
Gambar 4. 5 Gunungan Wayang Golek.....	130
Gambar 4. 5 Mega Mendung.....	131
Gambar 4. 6 Sketsa Karakter.....	132
Gambar 4. 7 Sketsa CoverBook.....	132
Gambar 4. 8 Sketsa Ilustrasi Isi Buku.....	133
Gambar 4. 9 Karakter Aksa.....	134
Gambar 4. 10 Karakter Ki Jaya.....	135
Gambar 4. 11 Tokoh Punakawan.....	135
Gambar 4. 12 Pewarnaan Cover Buku.....	136
Gambar 4. 13 Pewarnaan Isi Buku.....	137
Gambar 4. 14 Penerapan Font Atma Pada Judul.....	137
Gambar 4. 15 Penerapan Font Atma Pada Isi Buku.....	138
Gambar 4. 16 Penerapan Font Popins Pada Buku.....	138
Gambar 4. 17 Final CoverBook.....	139
Gambar 4. 18 Layout Isi Buku.....	139
Gambar 4. 19 Desain Poster.....	140
Gambar 4. 20 Desain X-Banner.....	141
Gambar 4. 21 Desain Packaging Buku.....	142
Gambar 4. 22 Desain Puzzle.....	143
Gambar 4. 23 Desain Tempat Pensil.....	144
Gambar 4. 24 Desain Tote Bag.....	144

Gambar 4. 25 Desain Stiker	145
Gambar 4.26 Penerapan Buku.....	146
Gambar 4.27 Penerapan Isi Buku.....	147
Gambar 4.28 Penerapan Isi Buku.....	147
Gambar 4.29 Penerapan Isi Buku.....	148
Gambar 4.30 Penerapan Isi Buku.....	148
Gambar 4.31 Penerapan Isi Buku.....	149
Gambar 4.32 Penerapan Isi Buku.....	149
Gambar 4. 33 Penerapan Isi Buku.....	150
Gambar 4.34 Penerapan Isi Buku.....	150
Gambar 4. 35 Penerapan Isi Buku.....	151
Gambar 4. 36 Penerapan Isi Buku.....	151
Gambar 4.37 Penerapan Isi Buku.....	152
Gambar 4.38 Penerapan Isi Buku.....	152
Gambar 4.39 Penerapan Isi Buku.....	153
Gambar 4.40 Penerapan Isi Buku.....	153
Gambar 4.41 Penerapan Isi Buku.....	154
Gambar 4.42 Penerapan Isi Buku.....	154
Gambar 4.43 Penerapan Isi Buku.....	155
Gambar 4.44 Penerapan Poster	156
Gambar 4.45 Penerapan X-Banner.....	156
Gambar 4.46 Penerapan X-Banner.....	157
Gambar 4. 47 Penerapan Puzzle.....	158
Gambar 4. 48 Penerapan Tempat Pensil	158
Gambar 4. 49 Penerapan ToteBag.....	159
Gambar 4.50 Penerapan Stiker.....	160

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Bagan Kerangka Perancangan.....	11
Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya	57
Tabel 2. 2 Bagan Kerangka Penggunaan Teori.....	60
Tabel 2. 3 Bagan Tahapan Proses Desain	62
Tabel 2. 4 Tabel Realisasi Jadwal Perancangan	120
Tabel 2. 5 Tabel Rincian Biaya Media Utama dan Penunjang.....	121

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Riwayat Hidup (Curriculum Vitae)
- Lampiran 2 SK Pembimbing
- Lampiran 3 Kartu Bimbingan
- Lampiran 4 Kartu Mengikuti Seminar
- Lampiran 5 Lembar Saran Perbaikan SUP
- Lampiran 6 Lembar Hasil SHP
- Lampiran 7 Lembar Perbaikan SHP
- Lampiran 8 Hasil Pengumpulan Data
- Lampiran 9 Bukti Sumbit Jurnal
- Lampiran 10 Hasil Uji Coba Anak
- Lampiran 11 Lembar Validasi Uji Coba Anak
- Lampiran 12 Pertanyaan wawancara anak
- Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 14 Hasil Cek Turnitin
- Lampiran 15 Hasil Sidang Skripsi