

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Perancangan

Perancangan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif (Abdussamad, 2021) sebagai landasan metodologis dalam proses perancangan buku cerita bergambar berbasis lagu daerah Sunda *Tokéang*. Pendekatan kualitatif deskriptif menjadi dasar konsep dalam proses desain, karena data yang diperoleh digunakan untuk menerjemahkan makna lagu ke dalam bentuk visual-naratif. Hasil pemahaman melalui observasi, wawancara, dan studi literatur tersebut kemudian diterapkan ke dalam desain karakter, ilustrasi, dan alur narasi cerita bergambar. Dengan demikian, pendekatan deskriptif kualitatif mendukung proses perancangan agar media visual yang dihasilkan kontekstual, komunikatif, dan sesuai dengan cara berpikir anak sekolah dasar.

3.1.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam perancangan ini merupakan observasi nonpartisipan, karena tidak melibatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas, yang dilakukan di SDN Jalatrang dengan fokus pada siswa kelas 5-6. Data diperoleh melalui pandangan guru serta pengalaman siswa terkait cara pembelajaran dan pengalaman mereka terhadap maknanya. Observasi dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan kondisi pembelajaran yang terjadi di lapangan sebagai dasar dalam perancangan media.

Berdasarkan hasil observasi nonpartisipan yang diperoleh melalui pandangan guru Bahasa Sunda, diketahui bahwa siswa sekolah dasar cenderung mengikuti pembelajaran lagu daerah dengan cukup baik, namun pemahaman mereka terhadap makna lagu masih terbatas. Siswa umumnya hanya mengenal lagu sebagai kegiatan menyanyi dan menghafal, tanpa memahami pesan moral yang terkandung di dalamnya, termasuk pada lagu *Tokécang*. Guru juga menyampaikan bahwa pembelajaran lagu daerah masih dominan menggunakan metode verbal dan *performative*, sehingga siswa kurang mendapatkan stimulus visual yang dapat membantu mereka memahami isi dan makna lagu secara lebih konkret.

Selain itu, siswa ,menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap media pembelajaran yang bersifat visual dan bercerita. Mereka lebih mudah memahami mereka ketika disajikan dalam bentuk gambar dan alur cerita yang menarik dibandingkan dengan penjelasan lisan saja. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan belajar yang lebih efektif melalui pendekatan visual-naratif. Oleh karena itu, hasil observasi ini menunjukkan dasar dalam perancangan buku cerita bergambar berbasis lagu daerah Sunda *Tokécang* sebagai media yang dapat membantu siswa memahami nilai moral berbagi secara lebih jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru Bahasa Sunda, yaitu Ibu Elma di SDN Jalatrang menggunakan teknik semi-terstruktur untuk memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran lagu daerah, tingkat pemahaman siswa, serta penggunaan media pembelajaran di kelas. Hasil wawancara menunjukkan bahwa lagu daerah telah diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Sunda, khususnya pada kelas 3 hingga kelas 5. Namun, pemahaman nilai moral dalam lagu dinilai lebih optimal pada siswa kelas 5–6, yang menunjukkan bahwa perkembangan kognitif dan sosial-emosional siswa mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami makna lagu, serta menyesuaikan dengan kurikulum pembelajaran PPKn.



Gambar 3. 1 Wawancara Ibu Elma Guru Bahasa Sunda
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2025)

Guru menyampaikan bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mengenal lagu daerah Sunda, dan sebagian besar belum memahami makna dari lagu yang mereka nyanyikan. Lagu yang lebih umum dikenal antara lain *Oray-orayan*, *Bubuy Bulan*, *Ayang-Ayang Gung*, *Manuk Dadali*, dan *Rasa Sayange*, sementara lagu *Tokécang* masih kurang dikenal dan belum dipahami secara mendalam, khususnya terkait nilai moralnya. Dalam pembelajaran, guru menggunakan metode kombinatif seperti penjelasan verbal, penulisan lirik, dan pemutaran audio dari YouTube. Namun, metode ini dinilai belum efektif karena siswa umumnya hanya mampu menghafal lagu tanpa memahami maknanya secara mendalam.

Guru juga menegaskan bahwa media visual seperti gambar, video, dan cerita bergambar dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Siswa kelas rendah lebih mudah memahami melalui visual, sedangkan kelas menengah dan tinggi membutuhkan kombinasi visual dan teks. Selain itu, pembelajaran lagu daerah saat ini masih berfokus pada kegiatan menyanyi tanpa pendalaman makna, sehingga fungsi edukatifnya belum optimal. Oleh karena itu, perancangan buku cerita bergambar berbasis lagu *Tokécang* dinilai relevan untuk membantu menyampaikan nilai moral berbagi secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak sekolah dasar.

Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas 5 dan 6 di SDN Jalatrang, sebagian besar anak mengenal beberapa lagu daerah seperti Ayang-Ayang Gung, Manuk Dadali, Bubuy Bulan, dan Rasa Sayange. Namun, mereka lebih sering mendengarkan lagu modern dari YouTube dan TikTok. Meskipun begitu, mereka merasa lagu daerah tetap menyenangkan karena biasanya dinyanyikan bersama-sama.



Gambar 3. 2 Wawancara Siswa Kelas 5
(Sumber : Dokumentasi Pribadi,2025)



Gambar 3. 3 Wawancara Siswa Kelas 6
(Sumber : Dokumentasi Pribadi,2025)

Pemahaman siswa terhadap lagu *Tokécang* masih rendah. Sebagian hanya pernah mendengar, bahkan ada yang belum

mengenalnya sama sekali. Anak-anak juga belum memahami makna moral dalam lagu tersebut karena biasanya hanya diajarkan untuk dinyanyikan tanpa penjelasan. Mereka baru memahami nilai berbagi setelah dijelaskan, sehingga menunjukkan bahwa anak membutuhkan bantuan visual atau cerita untuk memahami makna lagu.

Siswa juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap buku cerita bergambar, terutama dengan karakter hewan yang lucu. Mereka mengaku lebih mudah memahami cerita melalui gambar dibandingkan teks saja. Selain itu, mereka tertarik jika lagu *Tokécang* dibuat dalam bentuk cerita bergambar. Hal ini menunjukkan bahwa media visual seperti buku cerita bergambar dapat membantu anak memahami makna lagu daerah dengan lebih mudah dan menarik.

Selain melakukan wawancara dengan guru dan siswa, perancang juga mewawancarai seorang ahli musik tradisional sebagai tambahan untuk mengetahui makna musik pada lagu *Tokécang*. Berdasarkan hasil wawancara dengan ahli musik tradisional Sunda, yaitu Bapak Wihendar, diketahui bahwa lagu *Tokécang* termasuk dalam kategori lagu permainan anak yang mengandung nilai moral dalam budaya Sunda. Secara makna, lagu ini mengajarkan etika berbagi dan menghindari sifat serakah. Istilah “*Tokécang*” sendiri dapat dipahami sebagai bentuk bahasa kiasan

atau sisindiran (paparikan) yang disampaikan secara tidak langsung. Penggunaan tokoh hewan, seperti Tokék, dipilih karena dekat dengan dunia anak-anak dan mampu menarik minat mereka sebagai media hiburan sekaligus pembelajaran.



Gambar 3. 4 Wawancara Bapak Wihendar
(Sumber : Dokumentasi Pribadi,2026)

Bapak Wihendar juga menjelaskan bahwa dalam pengembangan visual, unsur cerita dapat dikaitkan dengan karakter hewan Tokék serta objek kacang sebagai simbol dalam lagu. Visualisasi tersebut dapat menampilkan manfaat dan peran masing-masing unsur sesuai dengan makna lagu, sekaligus menyesuaikan dengan minat anak-anak yang cenderung menyukai karakter hewan. Dalam aspek kekaryaan, perancangan bersifat fleksibel selama tetap menyesuaikan dengan target audiens, karena pemaknaan yang paling mendalam dari lagu biasanya hanya diketahui oleh penciptanya. Oleh karena itu, dalam penyusunan cerita, perancang

dapat mengambil inti makna utama dari lagu *Tokécang*, yaitu nilai moral berbagi, sebagai pesan yang disampaikan kepada anak.

3. Studi Literatur

Studi literatur yang dikaji terdiri atas dua jurnal ilmiah yang relevan dengan perancangan buku ilustrasi berbasis lagu daerah. Hasil kajian literatur digunakan sebagai dasar dalam menentukan konsep visual, penyusunan cerita, serta pendekatan komunikasi visual yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Jurnal pertama merupakan perancangan dari Metta Kristiyani dan Bernardus Andang Prasetya Adiwibawa dengan judul *“Perancangan Buku Ilustrasi Untuk Memperkenalkan Kembali Lagu Daerah Jawa Tengah ‘Caping Gunung’”*. Perancangan ini berfokus pada perancangan buku ilustrasi sebagai media untuk mengenalkan kembali lagu daerah kepada anak-anak. Hasil perancangan menunjukkan bahwa media buku ilustrasi mampu membantu menyampaikan makna lagu daerah secara lebih menarik dan mudah dipahami melalui visualisasi cerita dan karakter. Selain itu, pendekatan ilustratif dinilai efektif dalam meningkatkan minat anak terhadap budaya lokal serta mempermudah pemahaman pesan yang terkandung dalam lagu.

Jurnal kedua merupakan perancangan dari Adha Zuhkri Arafad dan Budiwirman Budiwirman dengan judul *“Perancangan Buku Ilustrasi ‘Nyanyian Anak Balam Rabab Pasisia’”*.

Perancangan ini menggunakan pendekatan perancangan visual untuk mengangkat lagu tradisional ke dalam bentuk buku ilustrasi anak. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penggabungan unsur cerita, ilustrasi, dan budaya lokal dalam media buku mampu meningkatkan daya tarik serta pemahaman anak terhadap isi lagu. Visualisasi yang disesuaikan dengan karakteristik anak juga dinilai mampu membantu menyampaikan nilai-nilai budaya dan pesan moral secara lebih komunikatif.

Berdasarkan kedua kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku ilustrasi merupakan media yang efektif untuk menerjemahkan lagu daerah ke dalam bentuk visual-naratif yang menarik dan mudah dipahami oleh anak. Oleh karena itu, studi literatur ini menjadi landasan dalam perancangan buku cerita bergambar berbasis lagu daerah Sunda *Tokécang*, khususnya dalam menyampaikan nilai moral berbagi melalui pendekatan visual yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak.

Selain mengkaji jurnal, perancang juga melakukan studi literatur dengan menelaah buku dan e-book yang berkaitan dengan pendidikan karakter, perkembangan kognitif anak, serta desain buku cerita bergambar. Literatur tersebut membahas konsep nilai moral seperti berbagi dan anti-keserakahan, serta bagaimana penyampaian pesan moral dapat disesuaikan dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar. Dari kajian ini diperoleh

pemahaman mengenai cara menyederhanakan pesan yang bersifat abstrak menjadi bentuk cerita yang konkret dan mudah dipahami anak. Materi ini kemudian menjadi dasar dalam penyusunan alur cerita dan pesan moral dalam buku cerita bergambar *Tokécang* agar tetap edukatif dan sesuai dengan kemampuan kognitif anak.

Studi literatur juga dilakukan dengan mengkaji buku dan referensi mengenai desain ilustrasi dan media buku anak, seperti komposisi visual, penggunaan warna, tipografi, serta tata letak (layout) dalam buku cerita bergambar. Kajian ini bertujuan untuk memahami bagaimana menyusun visual yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Dengan demikian, hasil studi literatur ini menjadi acuan dalam merancang buku cerita bergambar berbasis lagu *Tokécang* yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan nilai moral berbagi kepada anak.

3.1.2 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah yang digunakan dalam perancangan buku cerita ini adalah menggunakan Design Thinking. Metode ini dipilih karena terfokus pada kebutuhan pengguna serta proses empati, eksplorasi ide, dan pengujian Solusi secara bertahap dan iterative. Design Thinking relevan digunakan dalam perancangan media komunikasi visual edukatif karena mampu menjembatani data kualitatif dengan solusi desain yang kontekstual dan komunikatif.

Menurut Brown (2008), Design Thinking terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *berempati*, *mendefinisikan*, *mengidealkan*, *membuat prototipe*, dan *menguji* (Brown, 2008). Kelima tahapan tersebut diterapkan secara sistematis dalam perancangan ini sebagai berikut:

1. Empathize (Memahami pengguna)

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan, karakteristik, dan cara belajar target audiens. Pada tahap ini, perancangan untuk memahami karakteristik, kebutuhan, dan cara belajar anak sekolah dasar kelas 5-6 melalui hasil observasi tidak langsung dan wawancara dengan siswa serta guru. Data menunjukkan bahwa anak memiliki keterbatasan dalam lagu daerah salah satunya lagu daerah Sunda *Tokécang* dan kurang memahami makna lagu daerah karena belum adanya penerjemahan lagu kedalam media visual yang naratif dan menarik.

2. Define (Merumuskan Masalah)

Tahap ini bertujuan untuk merumuskan inti permasalahan berdasarkan hasil pemahaman pengguna. Berdasarkan temuan empathize, permasalahan utama yang dirumuskan, yaitu makna dalam lagu *Tokécang* belum terkomunikasikan secara visual dan naratif sesuai dengan cara belajar anak. Media pembelajaran yang masih dominan verbal dan performative, sehingga belum membantu anak memahami makna lagu secara mendalam.

3. Ideate (Menghasilkan Ide)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan berbagai solusi kreatif terhadap permasalahan yang telah dirumuskan, untuk mengembangkan berbagai ide kreatif untuk menerjemahkan makna lagu *Tokéang* ke dalam bentuk cerita bergambar. Ide yang dikembangkan meliputi penentuan alur cerita, pemilihan karakter, gaya ilustrasi, pendekatan warna, serta strategi visual storytelling yang sesuai dengan preferensi anak.

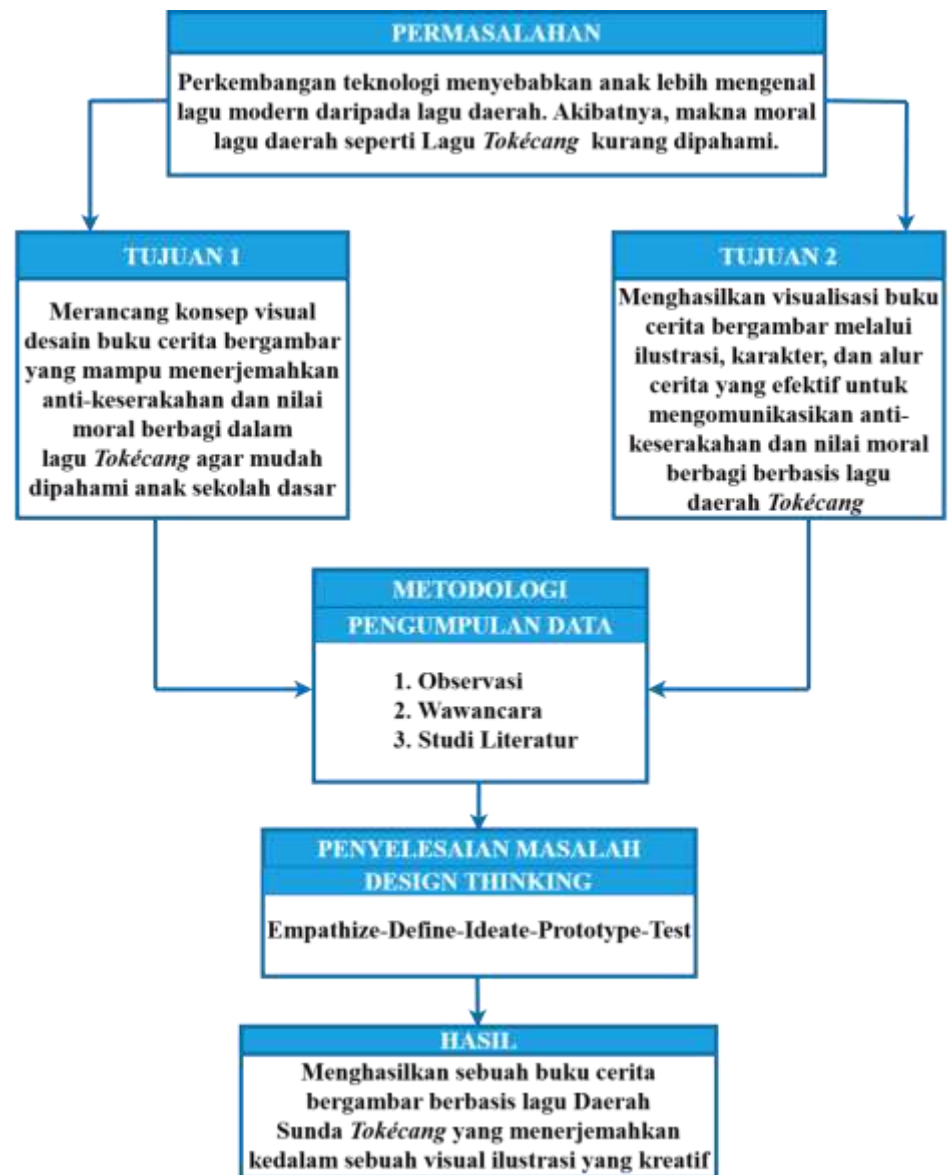
4. Prototype (Membuat purwarupa)

Tahap ini bertujuan untuk mewujudkan ide ke dalam bentuk awal yang dapat diuji. Ide terpilih kemudian diwujudkan dalam bentuk purwarupa berupa sketsa karakter, storyboard, ilustrasi halaman, dan rencana layout buku cerita bergambar. Purwarupa ini berfungsi sebagai representasi awal desain untuk melihat keterpaduan antara visual, narasi, dan pesan moral yang disampaikan.

5. Test (Uji coba Solusi)

Tahap ini bertujuan untuk menguji efektivitas desain terhadap pengguna, dilakukan dengan menguji purwarupa kepada anak sekolah dasar kelas 5-6 untuk melihat tingkat pemahaman cerita, daya tarik visual, serta akurasi menyampaikan nilai moral. Kemudian masukan dari hasil uji coba digunakan sebagai dasar penyempurnaan desain akhir.

3.1.3 Kerangka Metode Perancangan



Gambar 3. 5 Kerangka Perancangan
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2026)

3.2 Objek Perancangan dan Analisis Data

3.2.1 Objek Perancangan

Objek perancangan dalam perancangan ini adalah Lagu Daerah Sunda *Tokécang*, dengan fokus pada penerjemahan makna lagu yang memiliki nilai moral ke dalam media visual naratif berupa buku cerita bergambar. Lagu *Tokécang* dipilih karena mengandung nilai moral berbagi dan anti-keserakahan yang relevan untuk pendidikan karakter anak sekolah dasar, namun selama ini belum dikomunikasikan secara visual dan kontekstual kepada anak.

Buku cerita bergambar ini dirancang sebagai media komunikasi visual yang menggabungkan ilustrasi, teks naratif, dan alur cerita yang sederhana untuk membantu anak memahami makna lagu secara lebih konkret. Cerita disusun berdasarkan inti makna dari lirik lagu *Tokécang*, dengan menampilkan konflik dan penyelesaian yang menggambarkan pentingnya berbagi serta menghindari sifat serakah.

Dari sisi desain komunikasi visual, perancangan ini menekankan pada kejelasan pesan, daya tarik visual, dan kesesuaian dengan karakteristik anak sekolah dasar. Elemen visual yang digunakan meliputi ilustrasi bergaya anak, penggunaan warna yang menarik, tipografi yang mudah dibaca, serta karakter tokoh (seperti Tokék) sebagai representasi dari isi lagu.

Buku cerita bergambar ini dirancang sebagai media pembelajaran cetak yang dapat digunakan secara mandiri maupun dengan

pendampingan guru di kelas. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi yang mampu membantu anak memahami nilai moral dalam lagu daerah serta mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendekatan visual yang menarik dan kontekstual.

3.2.2 Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, studi literatur selanjutnya dianalisis menggunakan analisis framing model Robert N. Entman. Analisis framing digunakan untuk memahami bagaimana suatu makna dikonstruksi, ditekankan, dan diarahkan melalui pemilihan sudut pandang tertentu. Dalam konteks perancangan ini, analisis framing digunakan untuk mengolah data kualitatif guna mengidentifikasi esensi nilai komunikasi moral dalam lagu daerah *Tokécang* serta menentukan arah desain yang tepat

Menurut Entman (1993), analisis framing terdiri atas empat tahapan utama, yaitu *mendefinisikan masalah*, *mendiagnosis penyebab*, *membuat penilaian moral*, dan *rekomendasi pengobatan* (Entman, 1993). Keempat tahapan tersebut diterapkan sebagai berikut:

1. Pendefinisian Masalah (*Define Problems*)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas 5-6, permasalahan utama yang ditemukan adalah nilai moral berbagi dan anti-keserakahan dalam lagu *Tokécang* yang belum terkomunikasikan secara visual dan naratif kepada anak

sekolah dasar. Lagu *Tokécang* selama ini dipahami siswa hanya sebagai aktivitas menyanyi dan menghafal, tanpa pemahaman terhadap pesan moral yang terkandung di dalam liriknya. Anak belum mampu menangkap makna lagu secara mandiri karena tidak adanya media yang membantu menerjemahkan pesan tersebut ke dalam bentuk yang mudah dipahami.

2. Diagnosis Penyebab Masalah (*Diagnose Causes*)

Penyebab permasalahan utama berasal dari beberapa faktor, yaitu dominannya metode pembelajaran yang bersifat verbal dan performative, minimnya penggunaan media visual berbasis storytelling, serta belum adanya penerjemahan makna lagu *Tokécang* ke dalam visual yang konkret dan kontekstual. Guru umumnya hanya menyampaikan lagu melalui hafalan dan nyanyian tanpa pendalaman makna, sehingga anak kesulitan memahami nilai-nilai moral yang bersifat abstrak yang terkandung dalam lagu.

3. Penilaian Moral (*Make Moral Judgement*)

Pada tahapan ini ditetapkan nilai moral yang dianggap penting untuk dikomunikasikan kepada anak. Nilai utama yang diangkat dari lagu *Tokécang* adalah sikap berbagi dan menjauhi sifat serakah, yang merupakan nilai sosial fundamental dalam budaya Sunda dan sejalan dengan tujuan pendidikan karakter di sekolah dasar. Nilai moral ini dipandang relevan dengan kehidupan sehari-

hari anak serta sesuai dengan materi pembelajaran karakter pada kelas 5-6.

4. Rekomendasi Penyelesaian (Rekomendasi Perwatan)

Berdasarkan hasil analisis framing, rekomendasi penyelesaian yang ditetapkan adalah perancangan buku cerita bergambar berbasis lagu *Tokécang* yang mengubah makna lagu ke dalam alur cerita, karakter, dan ilustrasi visua yang konkret dan naratif. Buku Cerita Bergambar ini dipilih agar meningkatkan minat baca anak secara konkret serta tambahan teknologi scan *QR Code* untuk mengenalkan dan mendengarkan lagu *Tokécang*. Media ini dirancang agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak kelas 5-6, sehingga dapat membantu anak memahami pesan moral lagu *Tokécang* secara lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna. Rekomendasi ini kemudian menjadi dasar dalam proses perancangan desain pada tahapan selanjutnya.

3.3 Konsep Kreatif

Perancangan ini berangkat dari menurunnya minat anak terhadap lagu daerah akibat dominasi budaya populer modern. Lagu *Tokécang* dipilih karena memiliki pesan moral tentang berbagi dan menjauhi sifat serakah yang relevan bagi anak sekolah dasar. Buku cerita bergambar ini dirancang untuk menerjemahkan lagu kedalam media visual dari sekedar hafalan menjadi pengalaman visual naratif yang edukatif dan menarik. Melalui ilustrasi dan cerita, anak diajak memahami nilai moral dalam budaya Sunda secara

menyenangkan. Keunikan perancangan ini terletak pada penggabungan unsur musik tradisional dan media visual modern sebagai pengenalan makna moral kepada anak.

3.3.1 Tujuan Kreatif

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan media visual yang kreatif dan komunikatif melalui buku cerita bergambar berbasis lagu Sunda *Tokécang*. Dari segi komunikasi, buku ini menyampaikan pesan moral tentang berbagi dan menjauhi sifat serakah dengan bahasa visual yang mudah dipahami anak sekolah dasar. Secara estetika, buku ini menghadirkan ilustrasi yang ceria, berwarna, dan sesuai karakter anak, sehingga menarik dan interaktif. Fungsi media ini adalah menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal serta mengenalkan nilai moral berbagi. Tujuan utamanya bersifat kreatif dan persuasif, mendorong anak untuk memahami, meneladani, dan mencintai lagu daerah Sunda.

3.3.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan buku cerita bergambar berbasis lagu daerah Sunda *Tokécang* difokuskan pada penerjemahan nilai berbagi moral dan anti-keserakahan ke dalam bahasa visual yang naratif, emosional, dan mudah dipahami oleh anak sekolah dasar kelas 5–6. Strategi ini disusun berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisis data yang menunjukkan bahwa anak lebih mudah memahami

pesan moral melalui cerita bergambar dengan karakter dan alur yang jelas.

1. *What to Say* (Isi Pesan)

Pesan utama yang disampaikan adalah pentingnya sikap berbagi dan menjauhi sifat serakah dalam kehidupan sosial. Pesan ini diangkat dari makna lirik lagu *Tokécang* yang merepresentasikan perilaku serakah melalui tokoh Toké yang diambil dari singkatan *Tokécang* serta dampak sosial yang ditimbulkannya terhadap lingkungan sekitar. Nilai moral disampaikan secara tersirat melalui alur cerita, konflik, dan penyelesaian, tanpa pendekatan verbal yang menggurui. Pembaca diajak memahami bahwa makanan, mainan, dan hal sederhana lainnya akan lebih bermakna jika dibagikan daripada dinikmati sendiri. Dengan berbagi, anak-anak dapat mempererat persahabatan, menciptakan lingkungan yang harmonis, serta merasakan bahwa kebaikan yang diberikan akan kembali dalam bentuk kebahagiaan dan kasih sayang dari teman-temannya.

2. *How to Say* (Bentuk Penyampaian Pesan)

Pesan disampaikan melalui media buku cerita bergambar dengan pendekatan visual-naratif. Lagu *Tokécang* diterjemahkan menjadi cerita fabel dengan personifikasi karakter hewan, latar budaya Sunda, serta ilustrasi ekspresif yang tekanan emosi dan hubungan sebab-akibat. Latar cerita menggunakan kampung Huma yang merepresikan lingkungan pedesaan Sunda serta ciri khas

rumah adat Sunda sebagai bentuk penguatan konteks budaya lokal. Karakter yang digunakan berupa hewan semi-realistis seperti Toké (Tokék), karakter kedua Ibu Cangak (Burung cangak), dan karakter ketiga semut.

Komposisi visual menggunakan kombinasi ilustrasi penuh (*full spread*) dan teks naratif singkat untuk membangun empati, memperkuat makna lagu, serta menyesuaikan dengan kemampuan literasi visual anak usia 11–12 tahun. Pendekatan ini memungkinkan anak memahami pesan moral melalui pengalaman membaca yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

Ritme halaman disusun dengan pola 1 halaman ilustrasi besar yang menunjukkan adegan utama, lalu 1 halaman berisi 1–2 paragraf narasi singkat. Pada bagian penting penerjemahan lirik lagu kedalam visual, digunakan ilustrasi dua halaman menyatu (*full spread*) dengan teks pendek di sudut halaman. Selipan potongan lirik *Tokécang* dapat muncul di halaman ilustrasi untuk memperkuat hubungan dengan lagu aslinya.

Struktur storytelling dalam buku cerita bergambar ini disusun secara naratif untuk memudahkan anak memahami alur cerita dan pesan moral yang disampaikan. Alur cerita terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pengenalan (eksposisi), konflik, klimaks, antiklimaks, dan penyelesaian.

Pada tahap pengenalan, diperkenalkan tokoh Si Toké dan lingkungan cerita. Tahap konflik dimulai ketika Si Toké menunjukkan sikap serakah. Klimaks terjadi saat Si Toké mengambil makanan secara berlebihan. Selanjutnya pada tahap antiklimaks, ditunjukkan dampak dari perilaku tersebut, yaitu Si Toké menjadi kesepian. Pada tahap penyelesaian, tokoh menyadari kesalahannya dan memahami pentingnya berbagi.

Struktur ini digunakan agar cerita tersusun secara runtut, mudah dipahami, serta mampu menyampaikan nilai moral berbagi secara efektif kepada anak.

3.4 Konsep Visual

Konsep visual buku cerita bergambar *Tokécang* dirancang untuk menerjemahkan makna lagu ke dalam bentuk visual naratif yang mudah dipahami oleh anak sekolah dasar kelas 5-6. Perancangan visual mengacu pada konsep cerita, karakter, dan pesan moral yang telah ditetapkan, serta disesuaikan dengan preferensi visual anak berdasarkan hasil wawancara dan studi referensi buku cerita anak.

1. Gaya Ilustrasi

Gaya ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi naratif bergaya fabel menggunakan kartun semi-realistik, Dimana tokoh hewan dipersonifikasikan memiliki ekspresi dan perilaku manusia. Gaya ini dipilih karena berdasarkan hasil wawancara siswa kelas 5-6 yang lebih tertarik pada karakter hewan yang lucu dan ekspresif, serta lebih mudah memahami pesan

moral melalui tokoh non-manusia. Bentuk ilustrasi dibuat sederhana, ekspresif, dan komunikatif, sehingga anak dapat memahami alur cerita visual tanpa bergantung sepenuhnya teks.



Gambar 3. 6 Referensi Gaya Ilustrasi

(Sumber : Katerina Valerieva, 2025)

Ilustrasi ini menggunakan gaya hewan yang bertingkah seperti manusia, menampilkan interaksi karakter serangga di alam yang terlihat nyata namun lucu. Elemen visual utama berfokus pada penggunaan pencahayaan dramatis dan bertekstur yang memberikan kesan artistik serta dimensi 3D yang halus pada objek.

Komposisi gambar menggunakan teknik natural framing melalui dedaunan besar untuk menciptakan kedalaman ruang, mengarahkan fokus pembaca pada narasi karakter. Palet warna yang cerah namun lembut, dipadukan dengan desain karakter yang ekspresif, bertujuan untuk menyederhanakan suasana alam menjadi visual yang ramah anak, estetik, dan memiliki daya Tarik penceritaan yang kuat.

2. Karakter dan Ekspresi Visual

- 1) *Toké* (Tokék): Karakter utama yang di ambil dari singkatan *Tokécang* yaitu Tokék makan kacang, dibuat dengan karakter yang gesit, kecil, tapi memiliki perut yang bisa melar. Dia mewakili sifat "Serakah". Sesuai dengan makna yang sanagat terobseri pada kacang.
- 2) *Semut*: Digambarkan sebagai kelompok hewan kecil yang rajin dan kompak. Mereka adalah pihak yang mengantri dengan tertib untuk mendapatkan jatah sayur kacang.
- 3) *Istri Jangkung Alit* (Burung Cangak): Untuk menerjemahkan sosok "*Istri jangkung alit*" (wanita tinggi langsing) ke dunia hewan.
 - a. Ciri Visual: Tubuh tinggi, leher jenjang, kaki kecil panjang, dan mengenakan selendang.
 - b. Detail Spesifik: Memiliki tanda hitam (karangan/tahi lalat) pada area pipi/paruhnya sesuai lirik. Dia adalah sosok "Ibu" atau penyedia makanan di kampung tersebut. Serta tambahan menggunakan kebaya sebagai ciri khas Sunda.

Penggambaran emosi dilakukan melalui mimik wajah, Bahasa tubuh, dan interaksi antar tokoh, sehingga nilai moral disampaikan melalui peristiwa visual dalam cerita, bukan melalui penjelasan verbal secara langsung.

3. Warna

Palet warna yang digunakan adalah *soft spring colors*, yaitu warna-warna yang cenderung cerah, hangat, dan segar namun tetap lembut secara visual. Warna yang digunakan meliputi hijau muda, kuning hangat, biru cerah lembut, peach, serta hijau kekuningan. Karakter warna ini memiliki tingkat kecerahan yang cukup tinggi dengan saturasi yang tidak terlalu kuat, sehingga memberikan kesan ringat, segar, dan menyenangkan bagi anak.

Pemilihan warna ini menyesuaikan dengan minat anak berdasarkan hasil wawancara siswa kelas 5-6 yang cenderung menyukai warna cerah namun tidak terlalu mencolok dan tetap nyaman dilihat. Kombinasi warna hangat dan segar khas *spring* juga digunakan untuk menciptakan Susana ceria, ramah, serta komunikatif, sehingga sesuai dengan katraktersitik visual dan emosional anak sekolah dasar.

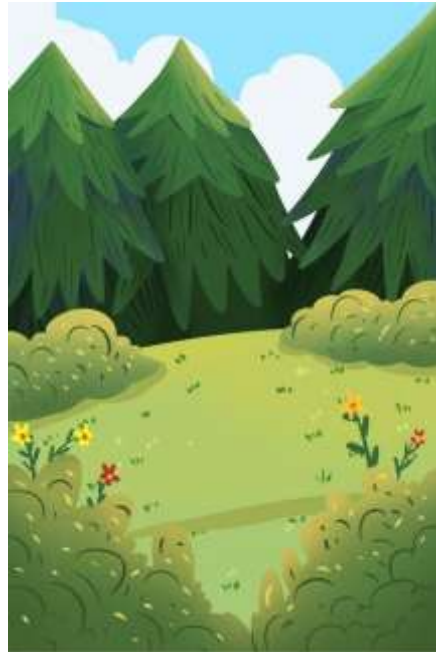


Gambar 3. 7 Referensi Palet Warna
(Sumber : Caitlin Collins, 2025)

Kombinasi palet warna dari referensi ini mengusung tema "*Soft Spring Colors*" yang memadukan warna-warna alam dengan sentuhan pastel yang menenangkan. Dominasi warna hijau zaitun dan hijau apel yang lembut menciptakan suasana hutan yang asri, sementara pilihan warna hangat seperti *rosehip*, jingga bata, dan kuning matahari memberikan energi ceria yang tidak berlebihan. Penggunaan warna-warna transisi seperti ungu viola dan biru langit yang redup menambah kesan kedalaman dan kedamaian, sangat cocok untuk membangun atmosfer cerita yang positif, ramah, dan imajinatif. Secara keseluruhan, palet ini memiliki keseimbangan yang sangat baik antara warna-warna *vibrant* (terang) dan warna *muted* (lembut), sehingga menciptakan tampilan visual yang nyaman di mata namun tetap terlihat modern dan profesional untuk ilustrasi buku cerita anak.

4. Latar dan Lingkungan

Latar cerita menggambarkan lingkungan yang sederhana dan alami, terinspirasi dari suasana alam yang menyesuaikan dengan kehidupan Tokék. Elemen latar seperti pepohonan, rumah tradisional, dan suasana kebun kacang untuk mendukung alur cerita. Lingkungan divisualisasikan secara sederhana namun kaya detail untuk memperkuat konteks budaya lokal tanpa membebani visual anak. Latar belakang berfungsi tidak hanya sebagai dekorasi, namun juga sebagai penguat suasana cerita dan penanda emosi pada setiap adegan.



Gambar 3. 8 Referensi Latar Belakang
(Sumber : pngtree, 2024)

Latar belakang ini menggunakan gaya gambar tangan kartun yang sederhana dan penuh warna, menciptakan suasana taman atau pinggir hutan yang menyenangkan. Unsur utamanya adalah permainan tekstur bintik-bintik dan garis-garis pendek pada pohon pinus serta semak-semak, yang memberikan kesan gambar tidak datar dan lebih berkarakter. Penggunaan gradasi warna dari hijau gelap ke hijau muda, ditambah dengan bunga-bunga kecil yang berwarna-warni, memberikan kesan pemandangan yang ramai namun tetap rapi. Komposisinya memberikan ruang kosong yang luas di bagian tengah padang rumput, menjadikannya pilihan latar belakang yang sangat pas untuk menonjolkan karakter utama atau teks cerita agar terlihat lebih jelas.

5. Tata Letak

Tata letak buku dirancang dengan Proporsi teks dan gambar dirancang sekitar 60% ilustrasi dan 40% teks, agar visual tetap menarik namun tidak mendominasi sehingga sesuai dengan kemampuan literasi anak sekolah dasar kelas atas. Setiap halaman teks memuat dua paragraf narasi berisi 3–6 kalimat, sementara ilustrasi ditempatkan sebagai pendukung pada halaman awal bab atau adegan tertentu. Beberapa halaman menggunakan ilustrasi penuh (full spread) untuk menentukan momen penting dalam cerita, sementara halaman lainnya mengombinasikan ilustrasi dan teks secara seimbang seperti bagian kanan ilustrasi dan bagian kiri teks. Tata letak disusun secara rapi dan teratur agar mudah dibaca serta mendukung alur cerita yang beruntun.



Gambar 3. 9 Referensi Tata Letak Cover
(Sumber : Roka Roki, 2024)

Tata letak sampul ini menggunakan gaya tumpukan elemen yang dinamis, di mana karakter utama diletakkan tepat di tengah sebagai pusat cerita untuk menunjukkan aksi dan semangat petualangan. Judul buku ditempatkan di bagian atas dengan ukuran yang sangat besar dan mencolok, menggunakan kombinasi warna putih dan hijau agar tetap terbaca jelas di antara rimbunnya latar belakang hutan. Penempatan karakter hewan di sekeliling tokoh utama seperti burung di atas, jerapah dan macan di samping, serta kura-kura di bagian air menciptakan kesan keramaian yang teratur, seolah mengajak pembaca ikut masuk ke dalam dunia petualangan tersebut. Dengan posisi nama ilustrator yang rapi di pojok bawah, tata letak ini berhasil menampilkan suasana cerita yang seru, penuh energi, dan sangat menarik perhatian bagi pembaca kecil yang menyukai tema alam dan hewan.



Gambar 3. 10 Referensi Tataletak Halaman
(Sumbber : akulicheva, 2022)

Referensi tata letak ini menggunakan gaya penataan isi buku yang bervariasi untuk menjaga ketertarikan pembaca di setiap lembarnya. Sebagian halaman menggunakan teknik ilustrasi penuh (*full spread*), di mana gambar memenuhi kedua halaman untuk menciptakan suasana yang luas dan megah, sementara halaman lainnya membagi ruang secara seimbang antara teks cerita dan ilustrasi karakter. Terdapat juga penggunaan elemen visual yang mengalir, seperti asap atau helai rambut yang memotong area teks, sehingga gambar dan tulisan tidak terasa terpisah melainkan menyatu secara organik. Dengan menempatkan teks dalam blok yang rapi namun tetap memberi ruang bagi ilustrasi untuk bernapas, tata letak ini berhasil menciptakan keseimbangan antara penyampaian informasi cerita dan keindahan visual yang memukau.

6. Format, Ukuran, dan Prinsip Desain Dominan dalam Buku

- a. Format : Buku fisik
- b. Ukuran : B5 (17,5x25)

Ukuran ini memberikan ruang yang cukup luas untuk menampilkan teks 1–2 paragraf perhalaman dengan tetap mempertahankan kenyamanan visual. Halaman dibangun menggunakan grid satu kolom teks dengan tata letak rapi, margin proporsional, dan jarak antar baris yang nyaman dibaca oleh anak usia 11-12 tahun.

c. Prinsip Desain Dominan dalam Buku

- 1) Keseimbangan, dengan memastikan halaman teks tidak penuh sesak dan ruang putih dijaga untuk kenyamanan membaca.
- 2) Penekanan, melalui pengaturan ukuran objek dan komposisi pada halaman ilustrasi untuk menonjolkan adegan penting.
- 3) Kesatuan, terlihat dari konsistensi palet warna, gaya karakter, dan tekstur visual.
- 4) Proporsi, yang menempatkan teks sebagai elemen utama sambil tetap menghadirkan ilustrasi yang memperkuat cerita tanpa membebani halaman.

7. Tipografi dan Teks

Tipografi yang digunakan adalah sans-serif, huruf yang sederhana, mudah dibaca, dan ramah untuk anak sekolah dasar. Ukuran dan jarak huruf disesuaikan agar nyaman dibaca tanpa mengganggu ilustrasi. Teks disajikan secara singkat dan naratif untuk mendukung visual, sehingga anak dapat memahami cerita melalui kombinasi teks dan gambar.



Gambar 3. 11 Referensi Tipografi

(Sumber : Ebay, 2022)

Tipografi pada referensi tersebut menggunakan jenis *Display Font* bergaya *Hand-Lettering* yang menonjolkan karakter tulisan tangan yang luwes dan penuh energi. Nama utama seperti "TOBY" dan "UNDERDOG" dirancang dengan bentuk huruf yang tebal (*bold*) dan tidak kaku, di mana ukuran serta posisi antar huruf sengaja dibuat tidak sejajar (*bouncing*) untuk menciptakan kesan dinamis yang menyenangkan. Karakteristik khasnya terlihat pada ujung-ujung huruf yang membulat dan penggunaan huruf besar yang dipadukan dengan aksen dekoratif sederhana, memberikan nuansa ramah dan santun yang sangat cocok untuk audiens anak-anak. Dengan warna kuning cerah yang kontras di atas latar belakang teal bertekstur, tipografi ini berhasil menjadi pusat perhatian yang artistik sekaligus menjaga keterbacaan yang sangat baik untuk judul sebuah cerita.



Gambar 3. 12 Referensi Tipografi Body Teks

(Sumber : Letterflow, 2022)

Tipografi untuk body teks ini menggunakan jenis *Handwritten Font* bergaya *Sans Serif* yang dirancang khusus untuk menjaga keterbacaan tinggi namun tetap terasa personal. Nama font ini adalah *Papernotes*, yang

memiliki karakter huruf yang ramping, rapi, dan memiliki jarak antar huruf yang proporsional sehingga mata pembaca tidak cepat lelah saat mengikuti alur cerita yang panjang. Berbeda dengan font judul yang sangat dekoratif, gaya *Papernotes* ini lebih mengutamakan kesederhanaan dengan bentuk yang konsisten dan ujung huruf yang halus, memberikan kesan seperti tulisan tangan yang sangat rapi di atas kertas. Penggunaan font ini dalam isi buku cerita sangat efektif untuk menciptakan suasana yang santai, akrab, dan hangat, menjadikannya pilihan yang sempurna untuk menyampaikan narasi cerita anak-anak secara modern dan profesional.

8. Teknis Visualisasi Cerita

Teknis visualisasi yang digunakan adalah visual storytelling berurutan, dimana setiap ilustrasi saling terhubung dan membentuk alur cerita yang jelas dari awal hingga akhir. Perubahan ekspresi tokoh, warna, dan komposisi digunakan untuk menandai konflik, klimaks, dan penyelesaian. Dengan Teknik ini, makna lagu *Tokéang* terjemahkan menjadi cerita visual yang konkret dan sesuai dengan cara belajar anak.

3.5 Konsep Media

3.5.1 Target Audiens

1. Demografis

- a. Usia : 11-12 Tahun
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. Pendidikan : Siswa Sekolah Dasar kelas 5-6

2. Geografis

Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan, khususnya siswa kelas 5-6 di SDN Jalatrang, Kecamatan Cilebak, Kabupaten Kuningan.

3. Psikografis

Sasaran perancangan buku cerita bergambar ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 5–6 (usia 11–12 tahun) tingkat menengah atas yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menuju formal. Pada tahap ini, siswa mulai mampu memahami hubungan sebab–akibat dan nilai moral secara lebih logis, namun masih memerlukan bantuan visual dan contoh konkret untuk memahami konsep yang bersifat abstrak, seperti nilai berbagi dan anti-keserakahan. Selain itu, dalam pembelajaran PPKn di kelas 5, siswa mulai dikenalkan lebih dalam pada nilai-nilai moral dan sosial, sehingga media ini relevan untuk mendukung proses pembelajaran tersebut.

Secara psikografis, siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan menyukai media yang bersifat visual, berwarna, serta memiliki alur cerita yang menarik. Mereka cenderung lebih mudah memahami informasi melalui ilustrasi dan narasi dibandingkan teks panjang. Siswa juga menyukai karakter yang dekat dengan dunia mereka, seperti hewan, serta aktivitas belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Dalam kesehariannya, siswa lebih banyak

terpapar media digital seperti YouTube dan TikTok, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian secara visual.

Oleh karena itu, buku cerita bergambar berbasis lagu *Tokécang* dinilai sesuai dengan karakteristik belajar siswa, karena mampu menyajikan pesan moral melalui pendekatan visual-naratif yang menarik dan mudah dipahami. Melalui ilustrasi, karakter, dan alur cerita yang sederhana, buku ini tidak hanya membantu siswa memahami makna lagu *Tokécang*, tetapi juga menanamkan nilai moral berbagi dan menghindari sifat serakah secara kontekstual dan menyenangkan.

4. Karakteristik Peserta Didik Fase C Kurikulum Merdeka

Sasaran perancangan ini adalah peserta didik kelas V–VI Sekolah Dasar yang termasuk dalam Fase C Kurikulum Merdeka. Pada fase ini, peserta didik memiliki kemampuan literasi membaca yang semakin berkembang sehingga mampu memahami alur cerita, hubungan sebab-akibat, serta menafsirkan pesan yang disampaikan melalui teks dan ilustrasi. Selain itu, pembelajaran pada Fase C menekankan penguatan literasi, pembentukan karakter, kemampuan berpikir kritis, dan pengenalan budaya lokal. Oleh karena itu, buku cerita bergambar dipilih sebagai media yang sesuai untuk membantu siswa memahami makna lagu *Tokécang* melalui pendekatan visual dan naratif.

5. Penerapan Nilai Pedagogi dalam Perancangan

Perancangan buku cerita bergambar ini menerapkan prinsip pedagogi yang menekankan pembentukan karakter melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Pesan moral tidak disampaikan secara langsung dalam bentuk nasihat, tetapi melalui alur cerita, konflik, dan penyelesaian yang dialami tokoh Si Toké. Pendekatan ini membantu peserta didik memahami konsekuensi dari perilaku serakah serta pentingnya berbagi dan peduli terhadap orang lain. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana literasi membaca, tetapi juga sebagai media pendidikan karakter yang mendukung capaian pembelajaran Fase C Kurikulum Merdeka.

3.5.2 Konsep Media Utama



Gambar 3. 13 Referensi Konsep Media
(Sumber : Pinterest)

Media utama dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar cetak dengan ukuran 17,5x25 cm (potret). Ukuran ini dinilai efektif untuk usia anak usia 11-12 tahun karena cukup besar untuk menampilkan ilustrasi secara jelas dan detail, namun tetap nyaman untuk dipegang, dibaca, dan dibawa oleh anak sekolah dasar. Format

ini juga umum digunakan pada buku cerita anak usia menengah, sehingga tidak terasa kekanak-kanakan maupun terlalu dewasa.

Bahan yang digunakan disesuaikan dengan karakter target audiens, yaitu kertas *art paper* dengan gramasi yang cukup tebal untuk halaman isi, agar warna ilustrasi tampil cerah, tidak mudah tembus, dan nyaman di mata saat dibaca dalam waktu lama. Untuk sampulnya, digunakan *hard cover*, yang lebih tahan lama terhadap penggunaan anak dan memberikan kesan berkualitas serta menarik secara visual.

Jumlah halaman yang direncanakan sekitar 20-30 halaman, yang terdiri atas halaman judul, halaman pengantar, lirik lagu beserta barcode, *title page*, halaman cerita utama dengan komposisi 1-2 paragraf teks per halaman disertai ilustrasi dominan, bagian klimaks yang ditampilkan dalam dua halaman penuh (*full spread*), serta halaman penutup yang berisi makna lagu dan pesan moral. Struktur ini dirancang agar alur cerita mudah diikuti, tidak membebani anak dengan teks Panjang, dan membantu pemahaman makna lagu *Tokéang* secara bertahap.

Pemilihan konsep media buku cerita bergambar fisik didasarkan pada kebutuhan anak akan media visual yang konkret dan naratif. Buku cetak memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan ilustrasi, membaca secara fokus tanpa gangguan digital, serta digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah maupun di rumah. Dengan demikian, buku cerita bergambar dipilih sebagai media utama karena

mampu menerjemahkan makna lagu *Tokécang* ke dalam bentuk visual dan cerita yang sesuai dengan cara belajar, usia, dan kebutuhan anak sekolah dasar.

3.5.3 Konsep Media Penunjang

Media pendukung dirancang untuk memperkuat pesan moral yang disampaikan dalam media utama (buku cerita bergambar) serta meningkatkan ketertarikan, pemahaman, dan keterlibatan anak sekolah dasar terhadap lagu *Tokécang*. Media pendukungnya tidak berdiri sendiri, tetapi berfungsi sebagai pendukung visual dan aktivitas yang terintegrasi dengan konsep buku.

1. Poster Edukatif Lagu *Tokécang*



Gambar 3. 14 Referensi Poster
(Sumber : Aesthetic Project, 2026)

Poster menampilkan ilustrasi utama dari cerita *Tokécang* yang dipadukan dengan pesan moral singkat tentang berbagi dan tidak bersikap serakah. Media ini berfungsi sebagai pengingat visual jangka panjang yang dapat ditempatkan di ruang kelas atau

di rumah. Dengan visual yang menarik dan mudah dipahami, poster membantu anak mengingat kembali isi cerita tanpa harus membaca ulang buku, serta memperkuat pemahaman nilai moral melalui pengulangan visual.

2. Pembatas Buku (*Bookmark*)



Gambar 3. 15 Referensi Bookmark

(Sumber : Etsy, 2023)

Bookmark didesain dengan ilustrasi karakter Toké dan kutipan pesan moral sederhana. Media ini berfungsi sebagai pendukung aktivitas membaca sekaligus pengingat nilai cerita secara personal. Karena digunakan berulang kali saat membaca, *bookmark* membantu memperkuat keterkaitan anak dengan isi cerita serta membangun kebiasaan membaca yang lebih menyenangkan.

3. Stiker Karakter



Gambar 3. 16 Referensi Stiker Karakter

(Sumber : Riyaa_ar, 2020)

Stiker menampilkan karakter *Tokéang* dengan berbagai ekspresi serta dilengkapi pesan singkat seperti “Ayo Berbagi!” atau “Jangan Serakah”. Media ini berfungsi sebagai reward visual dan media interaktif yang disukai anak. Anak dapat menempelkan stiker pada buku, alat tulis, atau barang pribadi, sehingga pesan moral tidak hanya dipahami tetapi juga terus diingat melalui benda yang sering mereka lihat.

4. X-Banner



Gambar 3. 17 Referensi X-Banner

(Sumber : Clara, 2020)

X-banner memuat visual utama buku, karakter, serta informasi singkat mengenai cerita *Tokécang* dan pesan moralnya. Media ini berfungsi sebagai media informasi dan pengenalan yang mampu menarik perhatian anak melalui ukuran visual yang besar dan mencolok. Selain itu, X-banner membantu memperkuat identitas visual perancangan sehingga anak lebih mudah mengenali cerita *Tokécang*.

5. String Bag



Gambar 3. 18 Referensi String Bag

(Sumber : Enjel Collection, 2026)

String bag digunakan sebagai media fungsional yang menampilkan ilustrasi *Tokécang* dengan warna yang menarik. Media ini berfungsi sebagai media penguatan visual dalam aktivitas sehari-hari, karena sering digunakan anak untuk membawa buku atau perlengkapan sekolah. Dengan demikian, karakter dan pesan cerita tetap hadir dalam keseharian anak, tidak hanya saat membaca buku.

6. Notebook



Gambar 3. 19 Referensi Notebook

(Sumber : Ebbandflowstation, 2024)

Notebook menampilkan desain visual *Tokécang* pada bagian sampul dengan ilustrasi yang menarik. Berfungsi sebagai media pendukung aktivitas belajar anak, seperti menulis atau menggambar. Desain visual *Tokécang* pada notebook dapat mendorong kreativitas sekaligus memperkuat pemahaman dan ingatan anak terhadap cerita dan pesan moral yang disampaikan.

