

## Perancangan Buku Cerita Bergambar “Aku Sayang Kucing” Edukasi untuk Anak Usia 3-5 Tahun

Fara Farida Azria<sup>1</sup>, R. Widyo Wibisono T<sup>2</sup>, I Ateng Setiawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, ISTA

<sup>2,3</sup>Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, ISTA

e-mail: [faraazria@gmail.com](mailto:faraazria@gmail.com)<sup>1</sup>, [tikowibisono68@gmail.com](mailto:tikowibisono68@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[atengsetiawan1967@gmail.com](mailto:atengsetiawan1967@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Dalam islam Kucing adalah hewan kesayangan Nabi Muhammad SAW. Selain menggemaskan, Kucing juga dapat menyakiti manusia jika posisi nya merasa terancam atau tidak aman. Anak-anak sering kali tidak mengetahui atau kurang peka jika bermain bersama Kucing terhadap reaksi kucing jika kucing merasa tidak nyaman, oleh karena itu mengajari anak menumbuhkan rasa kasih sayang dan empati terhadap lingkungan sangat lah penting agar anak mengetahui cara menyayangi kucing. Tujuan penelitian ini adalah menambahkan edukasi dengan buku cerita bergambar kepada anak sejak usia 3 tahun agar tau cara menyayangi kucing. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Data yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini adalah peran ibu sangatlah penting untuk memberikan edukasi kepada anak sejak dini dalam menumbuhkan rasa empati dan kasih sayang yang tinggi. Oleh karena itu penulis menemukan solusi berupa buku cerita bergambar dengan edukasi cara menyayangi kucing agar dapat menambah ketertarikan anak dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci :** *Kucing, Buku Cerita Bergambar, Edukasi, Anak.*

### Abstract

In Islam Cats are the favorite animals of Prophet Muhammad SAW. Besides being adorable, Cats can also hurt humans if their position feels threatened or insecure. Children often do not know or are less sensitive if playing with cats to the reaction of cats if cats feel uncomfortable, therefore teaching children to cultivate affection and empathy for the environment is very important so that children know how to love cats. The purpose of this study is to add education with picture story books to children from the age of 3 years to know how to love cats. This research uses qualitative methods. Data were collected using observation, interview, and documentation techniques. From the results of this study, the role of mothers is very important to provide education to children from an early age in fostering a high sense of empathy and affection. Therefore, the author found a solution in the form of a

picture story book with education on how to love cats in order to increase children's interest in the learning process.

**Keywords :** *Cat, Picture Storybook, Education, Child.*

## PENDAHULUAN

Setiap orang tua sangat menginginkan anaknya tumbuh menjadi anak yang memiliki rasa kasih sayang. Tentunya untuk mewujudkan keinginan tersebut setiap orang tua harus melakukan beberapa langkah. Ada banyak cara untuk menjadikan anak yang penyayang dan peduli dengan lingkungan sekitar yaitu dengan mengajari anak untuk mengembangkan rasa kasih sayang dan empati terhadap lingkungan, terutama cinta terhadap hewan yang berada dekat dengan manusia, seperti salah satu hewan yang akan dijadikan karakter dalam buku cerita ini adalah Kucing, dalam islam kucing adalah hewan kesayangan Nabi Muhammad SAW. Pada masa hidupnya, Nabi Muhammad memilih untuk memelihara seekor kucing di antara berbagai jenis hewan yang bisa dipelihara. Kucing tersebut bernama Mueeza. Salah satu perilaku Mueeza yang sangat disukai oleh Nabi adalah ketika kucing itu selalu mengeluarkan suara mengeong setiap kali adzan berkumandang.

Dalam observasi dan wawancara di Playdate EFL (Education For Life) yang dilakukan penulis terbukti bahwa jarang nya buku cerita bergambar tentang menyayangi hewan sejak dini. Buku cerita yang disajikan lebih banyak tentang menjaga sikap, pengembangan sifat, dan kreativitas anak. Di lingkungan sekitar playdate banyak sekali Kucing liar, seringkali menjadi mainan anak – anak, bagi mereka mungkin kucing terlihat menggemaskan padahal selain menggemaskan kucing bisa menjadi agresif jika posisi nya terancam atau merasa tidak nyaman, yang dapat menyakiti manusia. Ketidak pedulian orang tua terhadap menumbuhkan rasa kasih sayang anak seperti yang terjadi di lingkungan Playdate Efl masih banyak anak-anak yang tidak tahu cara menyayangi hewan terutama kepada kucing seperti menjadikan kucing sebagai mainan, memegang dengan kasar, menceburkan kucing ke dalam got, dan masih banyak mereka mungkin kucing terlihat yang penulis lihat sendiri.

Usia 0-5 tahun sering disebut sebagai “usia emas” (The Golden Age) yaitu masa ketika anak-anak berada dalam kondisi terbaik dalam perkembangan fisik dan mental. Pada masa emas ini, kemampuan otak anak dalam menyerap informasi sangatlah tinggi. Apapun informasi yang didapat, akan berdampak pada anak.[1] Oleh karena itu, menumbuhkan rasa keterikatan pada anak usia dini merupakan salah satu cara orang tua untuk membantu anak tumbuh memiliki rasa empati yang tinggi dengan cara mengajak membaca buku sedikit demi sedikit ke anak. Tetapi mengutip dari Sumaryanti (2020), buku bacaan yang biasanya ada cenderung monoton dan tidak berwarna, sehingga anak-anak akan bosan dan akhirnya tidak tertarik untuk membaca sebuah buku. Salah satu cara untuk mengatasi agar anak-anak memiliki keinginan membaca sebuah buku adalah dengan menampilkan gambar yang menarik pada buku agar anak tidak bosan.

Dengan mengidentifikasi berbagai permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar sangat cocok untuk memberikan pelajaran kepada anak sejak

dini. Selain memiliki banyak gambar, orangtua juga berperan aktif untuk bercerita dan mengajari anak.

Peneliti sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual tertarik untuk memberikan solusi tersebut. Yaitu dengan membuat buku cerita bergambar dengan judul Perancangan Buku Cerita Bergambar "Aku Sayang Kucing" Sebagai Edukasi Untuk Anak Usia 3-5 Tahun.

## **METODE**

Dalam pengembangan buku cerita bergambar "Aku Sayang Kucing", peneliti memilih menggunakan metode kualitatif dalam mengumpulkan data. Penggunaan metode ini diharapkan dapat menghasilkan data yang memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi. Mengacu kepada Strauss dan Corbin (1990) penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang prosedur penemuan yang dilakukan tidak menggunakan prosedur statistik atau kuantifikasi. Dalam hal ini penelitian kualitatif adalah penelitian tentang kehidupan seseorang, cerita, perilaku, dan juga tentang fungsi organisasi, gerakan social atau hubungan timbal balik (Salim & Sahrum, 2012) [2] Tahapan ini harus dilakukan dengan cermat sesuai prosedur penelitian kualitatif yang berlaku, dan pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai teknik yang sesuai, yaitu :

### **1. Observasi**

Dalam penelitian buku cerita bergambar "Aku Sayang Kucing" ini, peneliti menggunakan observasi secara terang-terangan atau tersamar. Karena selama pengumpulan data, penulis menyatakan dengan terus terang kepada sumber data bahwa penulis sedang melakukan penelitian. Observasi ini dilakukan dengan mengunjungi Playdate EFL dan mengajukan Google Form ke responden dengan target ibu dan mahasiswa.

### **2. Wawancara**

Penulis melakukan wawancara untuk mendapatkan beberapa gambaran data dari tempat observasi dan peneliti melakukan wawancara di Playdate EFL kelas untuk anak usia 3-5 tahun di daerah Jakarta Barat, yang nantinya digunakan untuk acuan referensi desain dan cerita yang akan penulis buat nantinya.

### **3. Dokumentasi**

Penulis mengumpulkan beberapa data melalui foto-foto dokumentasi dari lokasi, dokumen-dokumen yang berkaitan dengan Playdate EFL serta data-data di lingkungan sekitar penulis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Anak Usia 3-5 Tahun**

Anak usia 3-5 tahun, yang juga dikenal sebagai anak usia dini, merujuk pada anak yang berusia dari kelahiran hingga lima tahun. Rentang usia ini sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadian anak, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang mendefinisikan anak usia dini sebagai anak dalam rentang usia 0-6 tahun. Ini adalah periode pertumbuhan dan perkembangan yang cepat bagi anak, sering disebut sebagai "usia emas" atau "golden age". Untuk mendukung pertumbuhan dan

perkembangan tersebut, asupan makanan bergizi yang seimbang dan rangsangan yang intensif sangat penting. [3]

Anak-anak antara usia 3 sampai 5 tahun sangat aktif dan hanya berkonsentrasi dalam jangka waktu yang relatif singkat. (Observasi 4 Februari 2023). Perhatian anak sangat mudah tidak focus jika ada warna terang dan benda bergerak. Perhatian cenderung berkurang ketika informasi disampaikan melalui kata-kata saja (observasi 5 Februari 2023). [4]

Anak-anak berusia 3 hingga 5 tahun menunjukkan minat pada buku cerita bergambar meskipun mereka belum mampu membaca seperti orang dewasa. Pada usia tersebut, mereka mulai menunjukkan kemampuan membaca dengan cara mengeja. Ketika diperkenalkan pada buku bergambar, anak usia 3 tahun cenderung fokus pada gambar dan kemudian melanjutkan ke halaman berikutnya. Meskipun mereka cenderung tidak memperhatikan teks cerita, anak-anak usia 4 hingga 5 tahun memiliki kemampuan pemahaman bacaan yang baik yang melibatkan lebih dari sekadar melihat gambar, mereka mampu membaca teks walaupun mungkin sulit untuk mengenali atau memahaminya. Namun, mereka dapat kehilangan minat jika terlalu sering menemui kesulitan dalam membaca teks, dan akhirnya hanya fokus pada gambar. Keterbatasan anak-anak dalam penguasaan kosakata dan struktur kalimat masih terbatas, dengan penekanan pada pembelajaran kalimat sederhana.

### Analisa SWOT

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan di *playdate Efl*, Buku cerita bergambar yang sering ditemukan kebanyakan bercerita tentang pengenalan sikap, pengembangan sikap, edukasi mengenal hewan, fabel dan cerita sejenisnya dengan ukuran buku cerita berukuran 10X10cm sampai 15X15cm sampul *hard cover*. Warna yang digunakan ialah warna dasar yang membuat mata nyaman melihatnya. Di rak buku tidak ditemukan buku cerita tentang cara menyayangi kucing. Pada bagian dalam buku bahan kertas tidak terlalu tebal, dan halaman tidak banyak hanya 15-20halaman maksimal.



Gambar 1. Dokumentasi pribadi

Dibandingkan dengan buku cerita bergambar lainnya, buku cerita bergambar yang didesain memiliki beberapa keunggulan, seperti berikut:

- a. Buku ini memiliki bentuk persegi yang dirancang agar lebih kompak, menarik, dan mudah dipegang oleh anak-anak. Desain buku ini berfokus pada satu cerita tentang kejadian sehari-hari, sehingga jumlah halaman yang lebih tipis.
- b. Dari segi tampilan visual, buku ini disesuaikan dengan minat anak usia 3-5 tahun dengan menggunakan warna yang menarik dan gambar yang lebih dominan daripada teks. Huruf yang digunakan juga dirancang agar lebih mudah dibaca oleh anak-anak. Lebih dari itu, buku cerita ini dilengkapi dengan halaman terakhir yang interaktif, memungkinkan interaksi anak dengan buku agar mereka tidak cepat bosan saat membacanya.

Sedangkan kelemahannya dengan orangtua yang kurang meluangkan waktu untuk anak, sehingga anak kurang mengetahui cara menyayangi kucing. Dan gambar yang lebih mendominasi daripada tulisan serta kalimat sederhana yang singkat sehingga perlu bantuan orang tua untuk mendampingi anak dalam membaca buku cerita bergambar.

Selain menganalisis kekurangan dan kelebihan, juga penting untuk menganalisis peluang dan ancaman. Berdasarkan survei, buku cerita bergambar yang mengangkat cerita ini dapat dipertimbangkan cara menyayangi hewan masih kurang diminati karena hal tersebut dapat dilakukan secara langsung. Sedangkan peluangnya banyak komunitas *parenting* yang mendukung adanya buku cerita bergambar, dan banyak masyarakat yang menyayangi kucing. Dari hal tersebut, penulis melihat adanya kesempatan bagi buku cerita bergambar “aku sayang Kucing” yang dirancang dengan tema cerita cara menyayangi kucing.

### Strategi Kreatif

Perancangan ini secara khusus disusun untuk anak-anak usia 3-5 tahun, orang tua dan calon orang tua dengan rincian yang lebih spesifik sebagai berikut :

1. Geografis : Calon orangtua, orang tua, yang berada di pulau Jawa.
2. Demografis : Anak-anak usia 3-5 tahun, Dewasa awal usia 18-25 tahun, Jenis kelamin laki-laki dan perempuan, dengan pendidikan umum, fokusnya lebih terarah pada situasi ekonomi sosial orang tua yang berada di kelas menengah ke atas. Hal ini mempertimbangkan kemampuan atau daya beli mereka dalam membeli buku bergambar berwarna yang memiliki biaya produksi yang relatif tinggi.
3. Psikografis : Sederhana dan Modern (Generasi Z), Orang tua yang memiliki anak <5 tahun, Guru paud dan TK, Pecinta Kucing dan pengikut komunitas *parenting*.

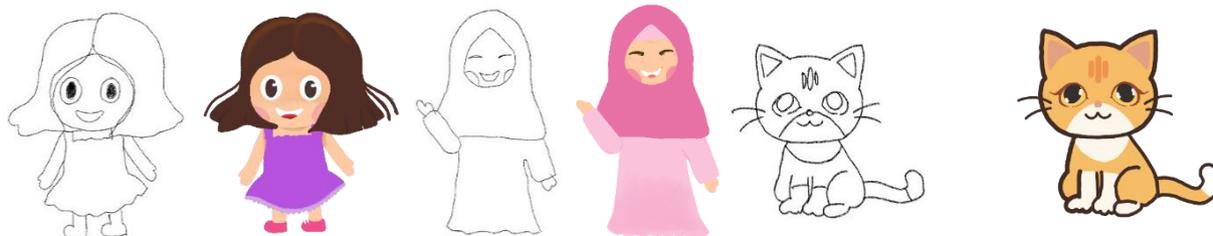
Diharapkan bahwa hasil perencanaan buku ini dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam mengajarkan anak-anak cara menyayangi kucing. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya maksimal dalam membuat buku cerita bergambar agar pesan ceritanya tersampaikan dengan jelas. Penting untuk mempertimbangkan berbagai faktor perkembangan dan kebutuhan anak usia 3-5 tahun agar dapat merancang konsep desain yang sesuai untuk menghadapi tantangan ini.

Berdasarkan semua informasi yang telah diperoleh, konsep perancangan telah dirumuskan sebagai berikut :

1. Format buku memiliki ukuran 21 cm x 21 cm dengan fokus pada gambar berwarna yang lebih menonjol daripada tulisan. Desainnya mengutamakan tata letak satu halaman untuk

gambar tunggal dan ilustrasi dua halaman terbuka, sesuai minat anak-anak yang lebih tertarik pada gambar daripada tulisan.

2. Jenis ilustrasi yang diterapkan adalah kartun deformatif yaitu perubahan bentuk asli yang diubah atau distorasi sehingga sedikit berbeda dengan bentuk aslinya, sehingga menghasilkan bentuk baru dengan mengingat bahwa anak 3-5 tahun mempunyai daya imajinasi dan fantasi yang tinggi, selain menganggap bentuk-bentuk tersebut unik, lucu dan menarik, mereka juga lebih menyukai hal hal diluar kenyataan.
3. Teknik Ilustrasi diterapkan menggunakan teknik digital berbasis vektor, dengan mempertimbangkan bahwa teknik ini cenderung menghasilkan gambar yang terstruktur dan memungkinkan pewarnaan yang nyata, jika disamakan dengan teknik manual. Hal ini membuat gambar tampak konsisten dan tidak membingungkan bagi anak-anak.
4. Karakter berisi Maryam, Ibu, dan kucing. Karakter yang menggunakan pakaian sehari hari, Maryam dengan rambut pendek berbelah tengah menggunakan baju tanpa lengan dan rok berwarna ungu dengan renda putih. Tokoh Ibu menggunakan kerudung digunakan wanita muslim, dilengkapi gamis berwarna merah muda. Sedangkan Kucing berwarna oranye bercorak kecoklatan.



**Gambar 2. Karakter dalam cerita**

5. Teks cerita menggunakan frasa sederhana dengan pilihan kata denotative serta tipografi yang mudah terbaca dan nyaman juga bersahabat bagi anak-anak, untuk menghindari anak-anak merasa bosan karena pada dasarnya anak usia 3-5tahun baru bias belajar membaca dan menulis. Setelah pertimbangan penulis memilih jenis font sans serif bernama 'comfortaa' yang dirasa cocok dengan anak-anak. Pada cover penulis membuat font sendiri menggunakan brush, agar terlihat lebih lucu, unik dan tidak monoton untuk anak anak. Pada Sinopsis cover belakang memilih jenis font bellfoods karna terlihat lucu dan nyaman dibaca.



**Gambar 3. Font Comfortaa**



Gambar 4. Font Bellfoods

6. Melalui penelitian warna-warna cerah dan terang yang mencolok telah dipilih, memperhitungkan preferensi anak-anak terhadap warna-warna cerah, dan kemampuan indera penglihatan mereka yang baru mengenal warna untuk dengan mudah menangkapnya.
7. Judul buku cerita perlu bisa mewakili tujuan dari isi cerita dan dapat menarik minat untuk membaca buku tersebut. Judul buku yang telah dirancang adalah Aku Sayang Kucing. Tipografi pada judul cerita menggunakan brush pada aplikasi procreate, dengan tampilan garis yang gemuk, tidak terlalu tegas dan terkesan anak-anak.



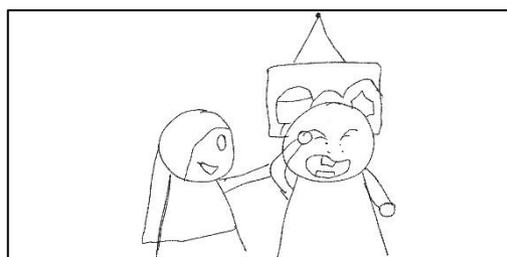
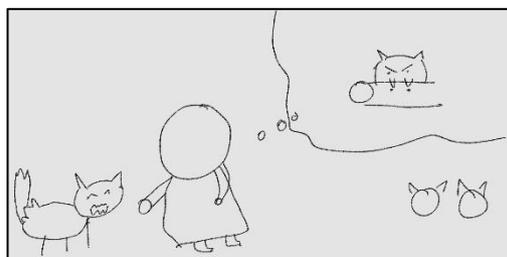
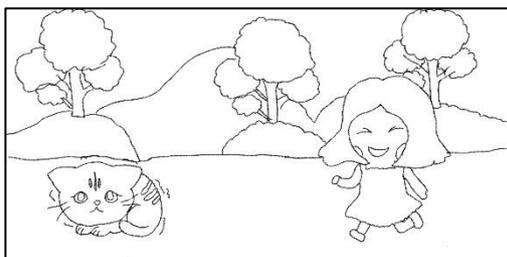
Gambar 5. Tipografi Judul

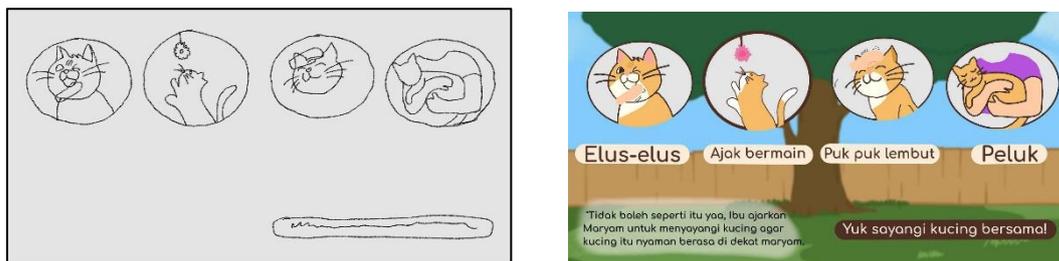
Warna biru dan hijau yang ditampilkan lebih dominan pada sampul memberikan arti kreativitas dan inspirasi, mempertimbangkan bagaimana warna tersebut dapat mempengaruhi perasaan dan persepsi anak-anak. Sehingga penerapannya diharapkan dapat memberikan terapi pada anak. Selanjutnya, ilustrasi pada cover memperlihatkan semua tokoh pada cerita, dan judul yang lebih dominan.



Gambar 6. Cover buku

8. Isi dalam buku berupa cerita Maryam yang asik bermain, menemukan kucing lalu kucing itu menggigit lengan Maryam karena ekornya ditarik, Ibu mengajarkan Maryam cara menyayangi kucing agar tidak membuat kucing merasa terancam. Mengingat anak memiliki konsentrasi yang pendek karena kemampuan motoriknya sedang berkembang pesat, mereka sulit untuk tetap diam dan cenderung aktif bergerak, maka penulis menambahkan lembar interaktif di halaman terakhir buku, berupa cara menyayangi kucing, memeluk, mengelus, ajak bermain, puk-puk lembut. Anak-anak dapat mempraktikkan langsung dibantu oleh orang tua, Selain itu dalam ceritanya juga dibuat sederhana seperti kejadian sehari-hari agar anak tidak mudah bosan dengan buku.





**Gambar 7. Spread Story board dan Hasil Halaman 1-5**

9. Dalam buku Aku sayang Kucing terdapat juga lembar tambahan di setelah cover yaitu lembar sampul dalam, halaman nama penulis dan pembaca dapat menulis nama dibuku.



**Gambar 8. Halaman sampul dalam**

### Media Pendukung

Dalam perencanaan ini, berbagai media tambahan dimasukkan sebagai pendukung utama karya. Media ini direncanakan dengan tujuan menarik minat calon pembeli terhadap produk buku cerita bergambar "Aku Sayang Kucing" dan untuk memupuk sikap yang mengarah pada ketertarikan calon pembeli. Lokasi penempatan media adalah di pameran tugas akhir pada tanggal 21 Februari 2024. Media tersebut antara lain :



**Gambar 9. Pameran Tugas Akhir**

1. Poster a3 bertujuan untuk memberikan info mengenai adanya buku yang baru diterbitkan dan disertai tujuan keunggulan dari isi buku.



**Gambar 10. Poster a3**

2. Spanduk atau X Banner berukuran 160x60cm yang didesain untuk memberikan info mengenai pameran dan adanya buku yang baru diterbitkan.



**Gambar 11. X Banner**

3. Totebag berbahan canvas premium yang dapat digunakan kembali dan didesain sesuai dengan judul buku.



**Gambar 12. Totebag**

4. Kaos berbahan catton combad 30s dengan desain berukuran A5 yang didesain sesuai dengan interaktif yang ada dibuku.



**Gambar 13. Kaos**

5. Gantungan kunci dibuat berkarakter kucing



**Gambar 13. Gantungan Kunci**

6. Buku Mewarnai yang didesain khusus untuk anak-anak agar anak dapat melatih kemampuan mengenal warna, memegang, dan memahami.



**Gambar 14. Buku Mewarnai**

7. Mug berbahan keramik dengan desain ukuran 19x8 cm melingkar.



**Gambar 15. Mug**

8. Stiker berukuran A5 berbahan Vinyl didesain karakter didalam buku dibuat lucu dan menarik.



**Gambar 16. Stiker**

## **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian dan karya yang telah dibuat, dapat ditarik kesimpulan bahwa keberadaan kucing sebagai hewan peliharaan sudah tidak asing lagi di mata masyarakat. Namun memang sangat perlu edukasi untuk menyayangi kucing sejak dini, karena banyaknya anak kurang mengetahui cara memegang, sehingga membuat kucing menjadi tidak aman.

Melalui Buku Cerita Bergambar “Aku sayang kucing” ini peran ibu sangatlah penting untuk mengedukasi anak sejak dini oleh karena itu isi cerita dibuat seperti kejadian sehari-hari dan ilustrasi dibuat seunik itu untuk menarik perhatian anak-anak.

Karya yang dibuat penulis tentu saja beda dengan karya penuluis lainnya, karena karya ini memberikan edukasi cara menyayangi kucing agar, kucing merasa nyaman dekat dengan kita.

## UCAPAN TERIMAKASIH

1. Bapak Dr. Ngasiman Djoyonegoro M., selaku Rektor Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal.
2. Bapak Dr. Ir. Toto Widyanto, M.Sc selaku Dekan FTIKV Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal.
3. Bapak Abidin M.Noor, S.Sn., M.Ds selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal.
4. Bapak Abidin M.Noor, S.Sn., M.Ds selaku kordinator Tugas Akhir
5. Bapak R. Widyo Wibisono T. S.Sn., M.S selaku Dosen pembimbing 1.
6. Ateng Setiawan, S.E., M.M. selaku Dosen Pembimbing 2.
7. Bunda, Kakak dan Adik atas dukungan yang diberikan.
8. Semua dosen DKV yang telah memberikan pelajaran dan pengalam yang berharga bagi penulis.
9. Anisa Ulul Azmi, Ricky Arif Halamsyah, Ahmad Jamal Lulel, Syamil Abdillah sebagai teman seperjuangan yang telah membantu dan terus mendukung penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir.
10. Febi Purnamasari, S. Ikorn sebagai narasumber yang telah mendukung dalam proses pembuatan Tugas Akhir.
11. Semua pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung terhadap kelancaran proses Tugas Akhir yang penulis jalani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mutiah, Diana. (2010). "Psikologi Bermain Anak Usia Dini". Jakarta: PRENADAMEDIA Grup. [1]
- Desiana Nur Indah Kusumawati, Wisnu Indra Kusumah, dan R. Widyo Wibisono Putra. (2022). "Makna fungsi periklanan desain poster sebagai promosi produk minuman tradisional bir pletok khas Jakarta". Upnjatim. Diakses 25 Februari 2024 dari. <https://repository.upnjatim.ac.id/10106/> [2]
- Eliyyil Akbar M.Pd.I, (2020). Metode Belajar anak usia dini. [3]
- Feby Purnamasari. (5 maret 2023). Wawancara. [4]
- Yuliana Effendy (2013) "Perancangan buku cerita bergambar dang gedunai untuk anak usia 4-6 tahun". Neliti. Diakses 23 Februari 2024 dari. <https://www.neliti.com/publications/87190/perancangan-buku-cerita-bergambar-dang-gedunai-untuk-anak-usia-4-6-tahun>
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2009). Konsep dasar Pendidikan anak usia dini. Jakarta: PT Indeks.
- Chaniago, Amran Y (1997). Kamus lengkap Bahasa Indonesia dilengkapi singkatan-singkatan umum. Bandung : Pustaka setia
- Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M.Sn. (2021). Metodologi Penelitian : Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : Kanisius