

**PERANCANGAN BUKU ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH
PERSANDIAN INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN
DI MUSEUM SANDI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**

VERONICA KINANTIENSIH MANGARSO

NIM : 332110033

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

2025

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH
PERSANDIAN INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN DI
MUSEUM SANDI YOGYAKARTA**

Oleh:

VERONICA KINANTIENSIH MANGARSO

NIM. 332110033

dari:

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS MA CHUNG**

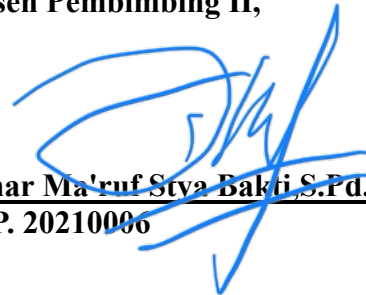
Telah dinyatakan lulus dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan
dan berhak mendapatkan gelar Sarjana Desain (S. Ds.)

Dosen Pembimbing I,



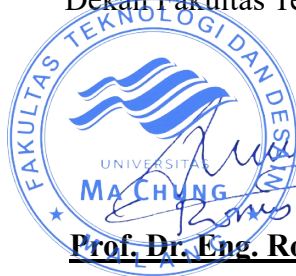
Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn, M.Ds
NIP. 20130014

Dosen Pembimbing II,



Amar Ma'ruf Syaz Bakti S.Pd., M.Pd
NIP. 20210006

Dekan Fakultas Teknologi dan Desain,



Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo
NIP. 20070035

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini, saya, Veronicha Kinantiengsih Mangarso, menyatakan bahwa Tugas Akhir saya berjudul "Perancangan Buku Anak Sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia Untuk Anak-Anak Usia 4-6 Tahun Di Museum Sandi Yogyakarta" merupakan hasil karya mandiri yang telah diselesaikan tanpa melibatkan hal-hal yang tidak diizinkan dan bukan merupakan karya dari pihak lain. Seluruh kutipan dan referensi yang digunakan dalam tugas akhir ini telah diuraikan dengan lengkap dalam daftar pustaka. Jika ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Malang, 01 Agustus 2025

Veronicha Kinantiengsih Mangarso

NIM. 332110033

PERANCANGAN BUKU ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH PERSANDIAN INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN DI MUSEUM SANDI YOGYAKARTA

**Veronicha Kinantiengsih Mangarso ¹, Ayyub Anshari Sukmaraga ², Amar
Ma'ruf Styah Bakti ³**

Abstrak

Museum Sandi Yogyakarta sebagai satu-satunya museum kriptologi di Indonesia memiliki potensi besar sebagai sarana edukatif, termasuk untuk anak-anak. Namun, metode penyampaian informasi sejarah di museum ini masih dominan bersifat lisan, yang kurang efektif bagi anak usia dini. Anak-anak usia 4–6 tahun memiliki tingkat konsentrasi dan kemampuan kognitif terbatas, serta cenderung lebih tertarik pada media visual dan interaktif. Oleh karena itu, perancangan buku ilustrasi edukatif menjadi alternatif strategis dalam menyampaikan materi sejarah secara menarik dan komunikatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan Research and Development (R&D) model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate), serta didukung dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka. Buku yang dirancang memuat materi sejarah persandian Indonesia secara visual, disesuaikan dengan alur tur di Museum Sandi dan dikemas dengan ilustrasi penuh warna, tipografi ramah anak, serta narasi sederhana.

Kata Kunci: buku ilustrasi, anak usia dini, sejarah persandian, media edukasi, Museum Sandi.

**PERANCANGAN BUKU ANAK SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH
PERSANDIAN INDONESIA UNTUK ANAK-ANAK USIA 4-6 TAHUN DI
MUSEUM SANDI YOGYAKARTA**

**Veronicha Kinantiengsih Mangarso ¹, Ayyub Anshari Sukmaraga ², Amar
Ma'ruf Styah Bakti ³**

Abstract

The Yogyakarta Sandi Museum as the only cryptological museum in Indonesia has great potential as an educational facility, including for children. However, the museum's method of delivering historical information is still dominant in oral nature, which is less effective for early childhood. Children aged 4–6 have limited levels of concentration and cognitive ability, and tend to be more interested in visual and interactive media. Therefore, the design of educational illustration books is a strategic alternative to delivering historical materials in an interesting and communicative manner. This study used qualitative methods with the Research and Development (R&D) approach of 4D models (Define, Design, Develop, Disseminate), and supported by observation, interviews, and library studies. The book, designed to contain Indonesian cipher history material visually, was adapted to the tour at the Sandi Museum and packaged with colorful illustrations, child-friendly typography, and simple narration.

Keywords: illustrated books, early childhood, history of ciphers, educational media, Sandi Museum.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Buku Anak sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia untuk Anak-Anak Usia 4–6 Tahun di Museum Sandi Yogyakarta” dengan lancar. Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Ma Chung. Dalam proses pengerjaannya, penulis banyak mendapatkan dukungan, bantuan, serta bimbingan dari berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Kedua orang tua Penulis yang sudah membersamai dan memberi semangat Penulis dalam menyelesaikan laporan akhir ini;
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Stefanus Yufra Menahen Taneo, M.S., M.Sc., selaku Rektor Universitas Ma Chung.
4. Bapak Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo, ST., MT., selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Desain Universitas Ma Chung
5. Bapak Prof. Dr. Ir. Stefanus Yufra Menahen Taneo, M.S., M.Sc., selaku Rektor Universitas Ma Chung.
6. Bapak Sultan Arif Rahmadianto, S.Sn., M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Ma Chung, yang memberikan kesempatan dan mendukung penulis dalam menyusun laporan ini selama masa perkuliahan hingga kelulusan.
7. Ayyub Anshari Sukmaraga, S.Sn, M.Ds, selaku Dosen Pembimbing 1, yang memberikan bimbingan, pengarahan, inspirasi, dan masukan kepada penulis sepanjang masa perkuliahan hingga kelulusan
8. Amar Ma'ruf Styah Bakti, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing 2, yang memberikan bimbingan, pengarahan, inspirasi, dan masukan kepada penulis sepanjang masa perkuliahan hingga kelulusan.

9. Universitas Ma Chung, yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
10. Bapak/Ibu Pegawai yang menyambut baik kehadiran penulis di Museum Sandi dan telah bersedia menjadi narasumber, memberikan data dan informasi, serta informasi yang diperlukan.
11. Rekan-rekan seperjuangan dan teman-teman terdekat atas segala dukungan semangat serta kebersamaan yang luar biasa selama masa kuliah hingga penyusunan tugas akhir.
12. Dwi Grahito Edhi atas dukungan dan semangat yang diberikan.

Malang, 01 Agustus 2025

Veronicha Kinantiengsih Mangarso

NIM. 33211003

UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1 Identifikasi Masalah	6
1.2 Batasan Masalah	6
1.3 Rumusan masalah	6
1.4 Tujuan perancangan	6
1.5 Manfaat perancangan	7
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Tinjauan Terhadap Studi Terdahulu	8
2.1.2 Buku Referensi	10
2.1.3 Kajian Ide Perancang	13
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Ilustrasi	15
2.2.2 Layout	19
2.2.3 Ilustrasi	21
2.2.4 Fungsi Ilustrasi	23
2.2.5 Kriptografi (Sandi)	24
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN	25
3.1 Metode Penelitian	25
3.2 Metode Pengumpulan Data	25
3.2.1 Observasi	26
3.2.2 Wawancara	26
3.2.3 Studi Pustaka	27

3.3	Metode Analisis dan Sintesis Data	27
3.4	Metode Perancangan	28
3.5	Bagan Alir	29
3.6	Target dan Indikator Pencapaian	30
3.7	Jadwal Perancangan	31
BAB IV IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA		32
4.1	Identifikasi dan Pengumpulan Data	32
4.1.1	Data Primer	32
4.1.2	Data Sekunder	36
4.2	Sintesis dan Perancangan Konsep	36
4.2.1	Konsep Pesan yang Ingin Disampaikan	36
4.2.2	Penentuan Karakter dan Latar Belakang	37
4.2.3	Pemilihan Tipografi	37
4.2.4	Pemilihan Warna	38
4.2.5	Perwujudan Buku	39
BAB V VISUALISASI DESAIN		40
5.1	Hasil Konten dan Materi Teksual	40
5.2	Desain Buku Ilustrasi	41
5.2.1	Rough Sketch	41
5.2.2	Developing Character	42
5.2.3	Pewarnaan	43
5.2.4	Finishing	43
5.3	Desain Media Pendukung	44
5.3.1	Paperbag	44
5.3.2	T Shirt	45
5.3.3	Bucket Hat	46
5.3.4	Tote bag	46
5.3.5	Pin	47
BAB VI		48
6.1	Kesimpulan	48
6.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Mendesain Cerita Anak untuk Profesional	11
Gambar 2. 2 Buku Figure Drawing : Design And Invention	11
Gambar 2. 3 Buku Children’s Picturebooks: The Art of Visual Storytelling	12
Gambar 2. 4 Buku The Encyclopedia of Writing & Illustrating Children’s Book	12
Gambar 2. 5 Karya Le Duc Hung	13
Gambar 2. 6 Karya Ilustrasi Fauziah Noviyana	14
Gambar 2. 7 Karya Ilustrasi Miski Nabila	15
Gambar 2. 8 Buku Ilustrasi My Magical Doctor Dolittle	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 9 Buku Interaktif My Magical Dragon	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 10 Garis	17
Gambar 2. 11 Titik	17
Gambar 2. 12 Tekstur	18
Gambar 2. 13 Bidang	18
Gambar 2. 14 Warna	19
Gambar 2. 15 Kesatuan	20
Gambar 2. 16 Keseimbangan	20
Gambar 2. 17 Penekanan	21
Gambar 2. 18 Proporsi Sumber: https://maxipro.co.id	21
Gambar 3. 1 Bagan Alir Perancangan	29
Gambar 5. 1 Rough Sketch	42
Gambar 5. 2 Character Style	42
Gambar 5. 3 Coloring	43
Gambar 5. 4 Finishing	44
Gambar 5. 5 Paper bag	45
Gambar 5. 6 Tshirt merchandise	45
Gambar 5. 7 Bucket Hat	46
Gambar 5. 8 Tote Bag	47
Gambar 5.9 Enamel Pin	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil/Luaran Perancangan Buku Ilustrasi	30
Tabel 3. 2 Jadwal Perencanaan	31
Tabel 5. 1 Pembagian Konten Tekstual	40



UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak zaman dahulu, manusia telah meninggalkan jejak peradaban yang berharga dalam bentuk artefak, naskah, seni, dan bangunan. Jejak-jejak ini menjadi saksi dari perjalanan panjang manusia dalam membangun sebuah peradaban. Objek-objek bersejarah ini disimpan di Lokasi khusus yang aksesnya terbatas hanya bagi kelompok tertentu. Seiring perkembangan waktu, muncul kesadaran kolektif mengenai pentingnya pelestarian warisan budaya kepada masyarakat umum. Kesadaran inilah yang kemudian mendorong lahirnya ide untuk mendirikan sebuah institusi bernama museum sebagai sarana edukasi dan pelestarian budaya. Museum pertama kali muncul di Eropa pada abad ke-17, dimana koleksi pribadi milik bangsawan atau ilmuwan mulai dipamerkan untuk publik. Salah satu museum paling terkenal pada masa itu adalah British Museum yang didirikan pada tahun 1753 di London, Inggris (Budaya, 2022)

Museum merupakan sebuah institusi yang berperan dalam mengumpulkan, merawat, meneliti, mengelola, serta memamerkan berbagai koleksi yang memiliki nilai sejarah, budaya, seni, dan ilmu pengetahuan. Sebagai pusat pelestarian warisan budaya, museum juga berfungsi sebagai sumber edukasi bagi masyarakat. Menurut definisi yang dikemukakan oleh International Council of Museums (ICOM), museum merupakan suatu institusi permanen yang memiliki peran dalam melayani masyarakat serta mendukung kemajuan mereka, terutama melalui kegiatan edukasi, penelitian, dan rekreasi. Kehadiran museum memungkinkan publik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai sejarah, menelusuri perjalanan peradaban, serta menghargai seni dan budaya melalui pendekatan yang lebih konkret dan interaktif. (Pelestarian & Budaya, n.d.).

Museum dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai jenis berdasarkan koleksi yang dimilikinya, seperti museum umum, museum arkeologi, museum seni, museum sejarah, museum etnografi, museum sejarah alam, museum geologi, museum sains, museum militer, dan lainnya. Dari segi metode penyajian koleksinya, museum juga memiliki bentuk yang beragam, antara lain museum tradisional, museum terbuka (open-air museum), serta historic house museum yang kini lebih

dikenal sebagai living museum. Sedangkan berdasarkan pengelolanya terdapat beberapa jenis museum seperti museum pemerintah, museum pribadi, museum komersial, dan museum universitas. Seiring dengan perubahan karakter yang terjadi di masyarakat, karakteristik pengunjung museum juga turut berubah (Wulandari, 2014). Meskipun berasal dari berbagai latar belakang usia, pendidikan, dan status sosial, pada umumnya pengunjung masa kini menginginkan pengalaman yang lebih interaktif dalam sebuah pameran. Mereka tidak lagi puas hanya menjadi penonton pasif, tetapi ingin turut serta secara aktif. Pendekatan partisipatif ini memungkinkan pengunjung untuk merasakan secara langsung dan mengalami pengetahuan yang disampaikan oleh museum. Meskipun pengunjung museum berasal dari berbagai latar belakang dan memiliki minat yang beragam, pihak museum maupun desainer pameran di masa lalu seringkali tidak menganggap keberagaman tersebut sebagai hal yang penting. Akibatnya, museum pada masa itu kerap gagal dalam menyampaikan pesan secara efektif. Selama 20 hingga 30 tahun terakhir, pendekatan komunikasi massa mulai ditinggalkan dan digantikan oleh konsep komunikasi baru yang lebih menekankan pada interaksi interpersonal.

Menurut (Wulandari, 2014), Komunikasi interpersonal dua arah dapat diimplementasikan melalui beragam program edukatif, interpretasi secara langsung, serta penyelenggaraan pameran yang bersifat interaktif. Hal ini didukung oleh pemanfaatan berbagai media, seperti audiovisual, layar sentuh, teknologi augmented reality (AR), simulasi digital, dan bentuk teknologi multimedia lainnya yang menunjang pengalaman pengunjung secara partisipatif. Pengunjung tidak lagi hanya sebagai penonton, tetapi diajak berpartisipasi secara aktif, misalnya dengan mendengarkan narasi melalui audio guide, menjelajahi informasi lewat layar interaktif, atau mencoba aktivitas edukatif berbasis permainan. Perubahan ini memungkinkan museum menyampaikan pengetahuan dengan cara yang lebih menyenangkan, komunikatif, dan mudah dipahami, sekaligus memperkuat fungsinya sebagai tempat edukasi dan rekreasi (Adryansyah et al., 2023).

Salah satu museum menerapkan model komunikasi interpersonal adalah Museum Sandi yang berlokasi di Jalan Faridan Muridan Noto no.21 Kotabaru, Gondokusuman, Yogyakarta. Museum Sandi merupakan salah satu museum kriptologi satu-satunya di Indonesia dan nomor 3 di dunia. Kriptologi merupakan

cabang ilmu yang mempelajari berbagai teknik dalam menjaga kerahasiaan, integritas, dan keabsahan informasi melalui penggunaan kode atau sandi. Bidang ini terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu kriptografi, yang berfokus pada pengembangan metode enkripsi untuk melindungi informasi, serta kriptanalisis, yang berkaitan dengan upaya menganalisis dan memecahkan kode atau sandi tanpa mengetahui kuncinya. Dalam era digital saat ini, kriptologi memiliki peran yang sangat penting dalam keamanan informasi, terutama dalam menjaga kerahasiaan data yang dikirim melalui jaringan komputer dan internet (Munir, 2006).

Museum Sandi menyajikan berbagai koleksi yang mencakup alat-alat sandi, dokumen penting, serta replika ruangan yang merepresentasikan proses penyandian pada masanya. Pengunjung memiliki kesempatan untuk menyaksikan secara langsung perangkat-perangkat yang pernah digunakan, mulai dari mesin sandi manual hingga teknologi penyandian yang lebih modern. Selain koleksi fisik, museum ini juga menghadirkan program edukatif interaktif, khususnya ditujukan bagi kalangan pelajar, guna meningkatkan pemahaman akan pentingnya pelestarian warisan intelektual dalam bidang persandian. Secara konsisten, Museum Sandi terus berupaya memperkenalkan dan mengedukasi masyarakat mengenai sejarah persandian di Indonesia. Melalui berbagai platform, Museum Sandi melakukan pendekatan dengan menyampaikan Informasi yang relevan, menarik dan mudah diakses oleh berbagai kalangan (Badan et al., 2023)

Berdasarkan data jumlah pengunjung yang didapatkan dari penelitian (Suci, 2024), pada tahun 2019 Museum Sandi mencatat sebanyak 31.964 pengunjung, dan jumlah tersebut meningkat signifikan pada tahun 2020 menjadi 70.715 pengunjung. Kenaikan ini menunjukkan bahwa Museum Sandi semakin diminati masyarakat, khususnya sebagai lembaga edukatif yang memiliki peran penting dalam menyampaikan pengetahuan sejarah dan kriptologi. Peningkatan jumlah pengunjung ini sekaligus memperkuat posisi Museum Sandi sebagai institusi yang menggabungkan fungsi pelestarian dan pendidikan, dengan fokus utama pada penyampaian informasi yang bersifat mendidik melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Sebagai lembaga yang menggabungkan fungsi pelestarian, pendidikan, dan rekreasi. Museum Sandi memiliki upaya untuk mengedukasi anak-anak mengenai agar lebih tertarik dengan sejarah persandian adalah dengan

menerapkan metode pembelajaran melalui tur edukatif. Namun, tur edukatif yang dilakukan menggunakan metode intrapersonal atau dilakukan secara lisan yang cenderung kurang efektif bagi anak-anak usia dini, karena keterbatasan mereka dalam memahami penjelasan verbal yang bersifat abstrak dan informatif. Hal ini menyebabkan anak-anak menjadi cepat bosan dan kurang mampu menyerap materi sejarah yang disampaikan selama kegiatan berlangsung.

Metode pembelajaran yang mengandalkan metode intrapersonal semata cenderung kurang optimal dalam meningkatkan pemahaman pada anak-anak, terutama pada usia dini. Hal ini berkaitan dengan keterbatasan dalam durasi konsentrasi dan kemampuan kognitif anak yang masih dalam tahap perkembangan. Anak-anak sering mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan secara verbal apabila tidak disertai dengan elemen visual yang mendukung. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Mutadin et al., 2024) yang melibatkan 3.817 siswa sekolah dasar di wilayah Grobogan menunjukkan bahwa hanya sekitar 10% dari total responden memiliki tingkat minat baca yang tinggi, sementara sebanyak 73% lainnya tergolong memiliki minat baca yang rendah. Rendahnya minat baca ini dipengaruhi oleh sejumlah faktor utama, di antaranya terbatasnya ketersediaan fasilitas bacaan, kurang optimalnya peran guru dalam mendorong budaya literasi, serta rendahnya keterlibatan orang tua dalam mendukung kebiasaan membaca anak. Kurangnya minat baca di kalangan anak-anak Indonesia menjadi permasalahan yang signifikan karena secara langsung memengaruhi mutu pendidikan serta kapasitas daya saing generasi penerus bangsa. Sejumlah studi telah mengungkap berbagai determinan yang berkontribusi terhadap situasi ini, mencakup faktor-faktor internal yang berasal dari individu maupun eksternal yang berkaitan dengan lingkungan sekitar (Nuraeni et al., 2025). Selain itu kebiasaan anak-anak dalam mengakses video berdurasi pendek secara intensif melalui platform seperti TikTok, YouTube Shorts, dan Instagram Reels menjadi salah satu penyebab melemahnya minat baca di kalangan mereka. Tayangan visual yang bersifat cepat dan instan cenderung memberikan kepuasan seketika, yang pada akhirnya membentuk karakter anak menjadi kurang memiliki kesabaran dan enggan untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan fokus dan ketekunan, seperti membaca (Andini Eka Putri et al., 2024)

Menurut penelitian (Adnyana & Yudaparmita, 2023), pesan visual yang mudah dipahami, praktis, dan paling disukai oleh siswa di jenjang pendidikan dasar adalah dalam bentuk media gambar. Oleh karena itu, proses edukasi menggunakan media pendukung seperti buku ilustrasi dirasa mampu mengoptimalkan proses edukasi menjadi menarik, komunikatif dan lebih mudah dipahami. Pendekatan ini menjadi semakin efektif ketika diaplikasikan pada anak-anak usia prasekolah, yang cenderung lebih responsif terhadap rangsangan visual dibandingkan penjelasan secara lisan. Melalui perancangan buku ilustrasi ini nantinya akan membantu dalam perkembangan anak usia prasekolah karena akan sesuai dengan kapasitas kognitif mereka. Gambar-gambar yang penuh warna dan ekspresi tidak hanya menarik perhatian, tetapi juga membantu anak dalam mengidentifikasi berbagai objek, memahami konsep dasar, serta merangsang daya imajinasi dan empati mereka (Zakiah & Masnuna, 2020).

Perancangan ini nantinya ditujukan bagi dua kelompok sasaran, yaitu orang tua dan anak-anak prasekolah usia 4-6 tahun. Bagi anak-anak, buku ilustrasi menyajikan informasi melalui pendekatan visual yang menarik, sehingga mampu merangsang daya imajinasi, keterampilan kognitif, dan perkembangan bahasa. Visualisasi yang disajikan dalam bentuk gambar yang ekspresif dan berwarna mampu memfasilitasi pemahaman terhadap konsep-konsep dasar, seperti angka, huruf, norma sosial, serta nilai-nilai moral. Sementara itu, bagi orang tua, buku ilustrasi berfungsi sebagai media pendukung dalam proses edukatif yang bersifat interaktif. Melalui kegiatan membacakan dan mendiskusikan isi buku bersama anak, orang tua dapat memperkuat komunikasi interpersonal, memberikan penjelasan kontekstual, serta membentuk kedekatan emosional yang berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran anak. Dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi media pendukung pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui ilustrasi visual yang penuh warna dan narasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, sejarah persandian yang sebelumnya terkesan rumit dan teknis dapat disampaikan secara ringan namun tetap bermakna.

1.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam perancangan ini meliputi:

- a. Kurangnya media edukatif yang menarik dan sesuai untuk anak-anak, terutama jika media yang digunakan tidak menarik secara visual atau tidak interaktif
- b. Anak-anak usia dini cenderung memiliki minat baca yang rendah, khususnya yang berkaitan dengan sejarah yang cenderung sulit dipahami
- c. Kurangnya pemahaman pentingnya buku edukasi untuk anak usia prasekolah
- d. Anak-anak pada usia 4–6 tahun lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis visual dan naratif dibandingkan lisan atau penyampaian satu arah.

1.2 Batasan Masalah

Perancangan buku ilustrasi ini difokuskan sebagai media pendukung edukasi sejarah persandian Indonesia bagi anak-anak prasekolah usia 4–6 tahun. Buku dirancang dengan pendekatan visual yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, serta memungkinkan keterlibatan orang tua sebagai pendamping dalam proses pembelajaran. Materi sejarah yang disajikan disederhanakan berdasarkan informasi dari Museum Sandi agar mudah dipahami oleh anak-anak. Selain menyampaikan nilai edukatif, buku ini juga bertujuan untuk menumbuhkan minat baca sejak dini, dengan menghadirkan narasi sederhana dan ilustrasi menarik yang mampu membangun ketertarikan anak terhadap aktivitas membaca.

1.3 Rumusan masalah

Bagaimana merancang buku ilustrasi interaktif mengenai sejarah persandian di Indonesia sebagai media pendukung edukasi di Museum Sandi secara menarik dan mudah dipahami anak-anak prasekolah berusia 4-6 tahun.

1.4 Tujuan perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk meningkatkan minat baca anak-anak dan mengenalkan sejarah persandian Indonesia kepada anak-anak prasekolah usia 4-6 tahun melalui buku ilustrasi interaktif.

1.5 Manfaat perancangan

Manfaat perancangan ini bisa berdampak secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat tersebut dibagi dua, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis perancangan buku ilustrasi sejarah persandian di Indonesia ini sebagai alternatif media edukasi yang mendukung proses pembelajaran, sehingga membantu anak-anak memahami konsep sejarah yang kompleks secara lebih mudah dan menyenangkan.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis yang didapatkan dari buku ilustrasi sejarah persandian di Indonesia adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi Mahasiswa
 - Menambah ilmu dan kemampuan dibidang ilustrasi
 - Menambah portfolio berupa karya buku ilustrasi sebagai Tugas Akhir ini.
 - Mengembangkan kreatifitas dan perancangan buku ilustrasi cetak dengan menggunakan penerapan ilmu desain komunikasi visual.
- b. Manfaat bagi Universitas Ma Chung
 - Mengenalkan Universitas Ma Chung kepada masyarakat luas.
 - Memperkenalkan program studi Desain Komunikasi Visual kepada masyarakat.
 - Menjadi bahan pengembangan mata kuliah mendatang.
- c. Manfaat bagi Masyarakat
 - Memperkenalkan dan mengedukasi mengenai sejarah persandian di Indonesia
 - Menambah minat membaca buku bagi anak-anak
 - Menarik minat masyarakat agar berkunjung ke museum sandi, Yogyakarta

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam perancangan ilustrasi sejarah persandian di Indonesia sebagai media pendukung tur museum diperlukan analisi dari berbagai sumber yang relevan. Sumber-sumber tersebut mencakup artikel, jurnal, dan buku yang membahas mengenai perancangan buku ilustrasi

2.1.1 Tinjauan Terhadap Studi Terdahulu

Penelitian dan perancangan sebelumnya dilakukan sebagai upaya peneliti untuk melakukan perbandingan sekaligus mendapat inspirasi bagi penelitian yang akan datang. Kajian terdahulu ini disusun dengan tujuan untuk memastikan bahwa arah dan tahapan yang ditempuh oleh peneliti telah sesuai dengan konteks penelitian yang sedang dilakukan. Pada bagian ini, peneliti menyusun ringkasan dari sejumlah penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dikaji. Pendekatan yang diterapkan mencakup analisis terhadap literatur yang sudah tersedia serta observasi langsung terhadap kondisi aktual di lapangan.

Pertama, perancangan yang dilakukan oleh (Tungary et al., 2023) yang berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Sebagai Media Edukasi Energi Alternatif Bioenergi Untuk Anak Usia 7-12 Tahun Penelitian ini berisi mengenai perancangan buku ilustrasi interaktif sebagai sarana edukatif mengenai energi alternatif, dengan fokus pada bioenergi, yang diperuntukkan bagi anak-anak berusia 7-12 tahun. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya tingkat pemanfaatan bioenergi di Indonesia, meskipun sumber daya yang tersedia sangat melimpah, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkanlah sebuah buku yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual dan naratif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif anak-anak melalui fitur-fitur interaktif seperti pop-up, buka-tutup (lift-the-flap), aktivitas mewarnai, menggunting, dan sebagainya.

Kedua, perancangan yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2019) yang berjudul "Perancangan Buku Ilustrasi Satwa Langka di Indonesia Dengan Teknik

Digital Watercolor Sebagai Media Edukasi Anak Usia 6-12 Tahun”. Penelitian ini berisi mengenai perancangan buku ilustrasi yang bersifat edukatif, dengan tujuan memperkenalkan anak-anak usia 6-12 tahun pada jenis-jenis satwa langka mamalia darat yang ada di Indonesia. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan terhadap penurunan populasi satwa langka yang semakin mengkhawatirkan, yang disebabkan oleh berbagai faktor, baik alami maupun akibat aktivitas manusia, seperti perburuan ilegal dan degradasi habitat yang terjadi akibat deforestasi. Selain itu, tingkat kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap pentingnya menjaga kelestarian satwa langka masih tergolong rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya edukatif sejak dini melalui media yang menarik dan mudah dipahami seperti buku ilustrasi untuk menumbuhkan rasa peduli anak-anak terhadap upaya pelestarian satwa.

Ketiga, perancangan yang dilakukan oleh (Tungary et al., 2023) yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Aktivitas Domestik Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 4-6 Tahun”. Penelitian ini berisi mengenai Perancangan tiga seri buku ilustrasi interaktif ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada anak usia 4 hingga 6 tahun mengenai aktivitas domestik sebagai bagian dari proses pembelajaran kemandirian dan pengenalan nilai kesetaraan gender sejak dini. Inisiatif ini dilandasi oleh kondisi sosial yang masih menunjukkan kecenderungan bahwa pekerjaan rumah tangga merupakan tanggung jawab perempuan, sehingga diperlukan upaya edukatif untuk membentuk pemahaman yang lebih adil dan setara. Anak-anak yang berada pada tahap usia emas memiliki kemampuan belajar yang tinggi terhadap nilai dan kebiasaan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengenalan aktivitas domestik melalui media yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka dianggap sebagai langkah strategis dalam membentuk kesadaran akan pentingnya pembagian peran yang seimbang di lingkungan keluarga.

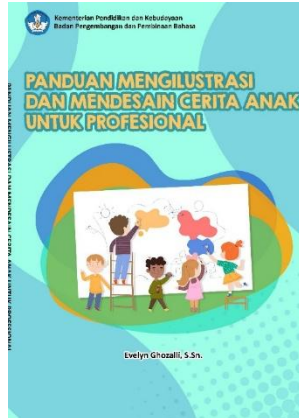
Keempat, perancangan yang dilakukan oleh (Ananda & Putra, 2020) yang berjudul “Perancangan Buku Cerita Bergambar Tentang Toleransi Untuk Anak Usia Dini 3-6 Tahun”. Penelitian ini membahas perancangan buku cerita bergambar berjudul "Antri Dong! Anak Mau Mengantri", yang dirancang sebagai media edukatif untuk mengenalkan nilai-nilai toleransi kepada anak usia dini, khususnya

pada rentang usia 3 hingga 6 tahun. Latar belakang perancangan ini didasari oleh keprihatinan terhadap meningkatnya gejala perilaku intoleran di kalangan anak-anak, yang tampak melalui tindakan agresif seperti perkelahian, merendahkan teman sebaya, hingga perilaku perundungan. Gejala tersebut muncul sebagai akibat dari terbatasnya akses edukasi yang menanamkan nilai penghargaan terhadap perbedaan, serta lingkungan sosial yang belum sepenuhnya mendukung terbentuknya sikap toleran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang komunikatif, mudah dipahami, dan menarik bagi anak-anak, salah satunya melalui media buku cerita bergambar sebagai pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif dan afektif mereka.

Kelima, perancangan yang dilakukan oleh (Eko Prasetyo et al., 2022) yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Let’s Play Hide and Seek” Untuk Anak Berusia 3+”. Penelitian ini berisi perancangan buku ilustrasi interaktif berjudul Let’s Play Hide and Seek, yang ditujukan bagi anak-anak berusia tiga tahun ke atas. Perancangan ini dilandasi oleh fenomena meningkatnya penggunaan perangkat digital di kalangan anak-anak, yang berdampak pada menurunnya minat membaca sejak usia dini. Untuk merespons kondisi tersebut, buku ini tidak hanya dirancang sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana hiburan yang mendorong interaksi antara anak dan orang tua. Mengusung tema fabel, buku ini menampilkan karakter hewan dengan visual menarik dan menyenangkan. Format buku mengadopsi konsep interaktif peek-a-book, yaitu halaman dengan fitur buka tutup, yang bertujuan merangsang rasa ingin tahu anak sekaligus mengembangkan keterampilan motorik halus mereka.

2.1.2 Buku Referensi

- a. Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak Untuk Tenaga Profesional, Evelyn Ghozalli (2020). Buku ini membahas acuan penting bagi para ilustrator dan desainer dalam merancang buku cerita anak yang tepat sasaran dan edukatif. Di dalamnya dijelaskan berbagai aspek penting, seperti ciri perkembangan anak usia dini, pemilihan tema yang sesuai, serta jenis cerita yang mampu menarik minat dan membentuk karakter. Selain itu, panduan ini juga menguraikan secara sistematis tahapan produksi buku cerita anak dimulai dari pengembangan ide, penyusunan naskah, perancangan karakter, pembuatan ilustrasi, hingga proses penerbitan.



Gambar 2. 1 Buku Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Mendesain Cerita Anak untuk Profesional

Sumber : <https://id.scribd.com>

- b. The Complete Color Harmony Pantone Edition (2020). Buku ini berisi panduan komprehensif mengenai penggunaan warna dalam desain, menggabungkan teori warna klasik dengan sistem warna Pantone yang telah diakui secara global. Melalui berbagai palet, kombinasi, dan prinsip harmoni warna, buku ini membantu desainer memahami bagaimana warna dapat memengaruhi suasana, pesan, dan daya tarik visual dalam sebuah karya.

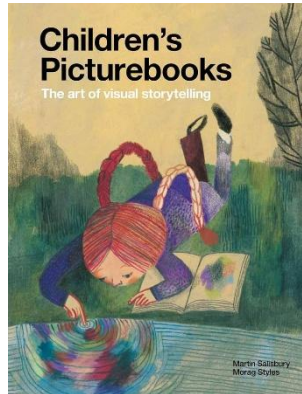


Gambar 2. 2 Buku Figure Drawing : Design And Invention

Sumber : <https://www.goodreads.com>

- c. Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling – Martin Salisbury & Morag Styles (2012). Buku ini membahas peran penting ilustrasi dalam membentuk alur cerita, teks dan gambar saling berinteraksi untuk menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan mudah dipahami

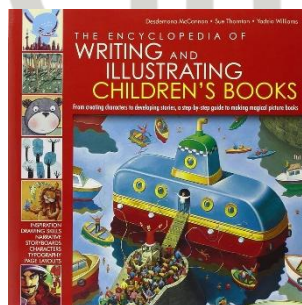
oleh anak. Di dalamnya dibahas pula aspek teknis seperti komposisi halaman, penggunaan warna, ekspresi visual, hingga gaya ilustrasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif anak.



Gambar 2. 3 Buku Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling

Sumber : <https://www.goodreads.com>

- d. The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Book, Desdemona McCannon, Sue Thornton & Yadzia Williams (2008). Buku ini membahas proses penulisan dan ilustrasi buku anak, mulai dari tahap konseptual hingga proses penerbitan. Di dalamnya disajikan panduan mengenai pengembangan ide cerita, perancangan karakter, teknik-teknik ilustrasi yang sesuai dengan audiens anak, serta prosedur praktis dalam memproduksi dan menerbitkan buku. Dengan pendekatan yang sistematis dan berbasis langkah-langkah terstruktur, buku ini memberikan kontribusi signifikan bagi penulis dan ilustrator yang ingin memahami secara menyeluruh tahapan dalam pembuatan buku anak secara profesional.



Gambar 2. 4 Buku The Encyclopedia of Writing and Illustrating Children's Book

Sumber : <https://www.goodreads.com>

2.1.3 Kajian Ide Perancang

Dalam perancangan ini tentunya memiliki beberapa acuan karya yang menjadi sumber ide perancang untuk buku ilustrasi sejarah persandian di Indonesia. Pertama adalah karya ilustrasi milik Le Duc Hung yang merupakan salah satu ilustrator asal Hanoi, Vietnam. Karya dari Le Duc Hung dapat menjadi ide perancangan mengusung gaya ilustrasi yang mengedepankan pendekatan visual yang hangat, penuh ekspresi, serta menggambarkan dinamika kehidupan sehari-hari secara menarik. Palet warna yang digunakan cenderung cerah namun tetap tampak alami, menghasilkan harmoni antara daya tarik visual dan nuansa emosional yang nyaman. Tokoh-tokoh yang diilustrasikan memiliki bentuk yang halus dengan proporsi yang tidak kaku, sehingga menciptakan kesan yang bersahabat dan mudah dipahami oleh anak-anak. Palet warna yang digunakan cenderung cerah namun tetap tampak alami, menghasilkan harmoni antara daya tarik visual dan nuansa emosional yang nyaman.



Gambar 2. 5 Karya Le Duc Hung

Sumber : <https://www.behance.net>

Kedua adalah karya ilustrasi milik Fauziah Noviyan yang merupakan salah satu ilustrator asal Indonesia. Karya dari Fauziah Noviyan dapat dijadikan ide perancang karena penggunaan karakter menampilkan kekuatan visual yang tinggi dalam menarik minat audiens anak-anak. Ciri khas proporsi tubuh yang bersifat imajinatif dan ekspresif seperti ukuran kepala yang lebih besar, bentuk mata yang membulat, serta ekspresi wajah yang ceria menunjukkan pendekatan desain yang ramah dan mudah dikenali oleh anak-anak. Gaya visual semacam ini sangat mendukung penyampaian materi sejarah secara ringan dan menyenangkan,

khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar hingga awal remaja. Selain itu, ilustrasi karakter yang menekankan pada gerakan dan ekspresi yang dinamis menciptakan kesan visual yang lebih hidup dan komunikatif. Hal ini menjadi elemen penting dalam media edukatif, karena mampu memperkuat keterlibatan emosional dan pemahaman naratif anak terhadap konten sejarah yang disampaikan.



Gambar 2. 6 Karya Ilustrasi Fauziah Noviyani

Sumber : <https://www.instagram.com>

Ketiga adalah karya ilustrasi milik Miski Nabila yang juga ilustrator asal Indonesia. Karya dari Miski Nabila dapat dijadikan ide perancang karena Komposisi dalam ilustrasi ini menunjukkan susunan visual yang dinamis dan naratif, dengan penempatan karakter secara terarah dalam ruang gambar sehingga menciptakan alur cerita yang mudah dipahami oleh anak-anak. Masing-masing tokoh diperlihatkan memiliki gestur dan arah pandang yang saling terkait, membentuk kesinambungan visual yang menyampaikan makna tanpa memerlukan dukungan narasi teks yang panjang. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip dasar dalam ilustrasi buku anak, yaitu *show, don't tell*, yang menekankan pentingnya penyampaian pesan melalui kekuatan visual. Selain itu, interaksi antara karakter dan lingkungan divisualisasikan secara seimbang. Latar belakang yang luas digambarkan secara kontekstual, namun tidak mendominasi keseluruhan komposisi,

sehingga memungkinkan fokus tetap tertuju pada aktivitas karakter utama dalam cerita. Pendekatan komposisi semacam ini sangat efektif dalam membangun keterlibatan visual anak dan mendukung pemahaman terhadap isi cerita secara intuitif.



Gambar 2. 7 Karya Ilustrasi Miski Nabila

Sumber : <https://www.behance.net>

Penggunaan berbagai referensi visual dan interaktif dalam perancangan buku ilustrasi ini memberikan dasar yang kuat untuk menciptakan media edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak usia 4–6 tahun. Gaya ilustrasi dari Le Duc Hung, Fauziah Noviyana, dan Miski Nabila memberikan inspirasi dalam hal pendekatan visual yang hangat, karakter yang ekspresif, serta komposisi naratif yang intuitif dan komunikatif. Gabungan dari ketiga referensi tersebut mendukung perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi sejarah persandian Indonesia yang menarik, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan minat baca anak di Museum Sandi Yogyakarta.

2.2 Landasan Teori

Pada perancangan buku ilustrasi sejarah persandian di Indonesia terdapat beberapa teori yang digunakan dalam mendukung hasil perancangan. Berikut ini adalah pembahasan mengenai beberapa teori tersebut:

2.2.1 Ilustrasi

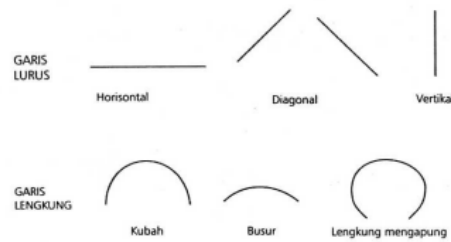
Istilah “ilustrasi” berasal dari kata Latin *illustrate*, yang memiliki makna “menerangi” atau “menghiasi.” Secara lebih luas, istilah ini merujuk pada elemen

yang menyertai atau mendukung suatu objek agar lebih mudah dipahami oleh audiens. Fungsi utama ilustrasi tidak hanya sebatas dekoratif, melainkan juga bersifat informatif dan komunikatif. Oleh karena itu, ilustrasi digunakan secara luas di berbagai bidang. Dalam dunia musik, misalnya, ilustrasi musik merupakan elemen suara yang digunakan untuk memperkuat suasana, menggambarkan peristiwa, atau menuntun emosi pendengar dalam memahami konteks tertentu. Demikian pula dalam dunia visual, ilustrasi memiliki peran penting dalam memperjelas narasi, mendukung pesan yang disampaikan, serta meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian informasi kepada khalayak, terutama dalam konteks pendidikan dan media pembelajaran (Suryadi, 2016).

Selain berfungsi sebagai elemen dekoratif, ilustrasi juga dapat diartikan sebagai bentuk representasi dari suatu peristiwa atau objek yang disajikan dalam wujud berbeda dari bentuk aslinya. Representasi ini dapat dituangkan melalui beragam media, baik cetak, audio, maupun digital, sesuai dengan konteks penyampaian dan kebutuhan komunikasi. Dalam pembuatan ilustrasi terdapat beberapa unsur yang terdapat dalam sebuah ilustrasi yaitu sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan elemen desain yang menghubungkan satu titik dengan titik lainnya, sehingga membentuk garis yang bisa berupa lengkungan (*curve*) atau garis lurus (*straight*). Garis memiliki kemampuan untuk menciptakan keteraturan, mengarahkan fokus perhatian, serta memberikan kesan gerakan, dan masing-masing garis memiliki karakteristik tertentu (Putra, 2020).

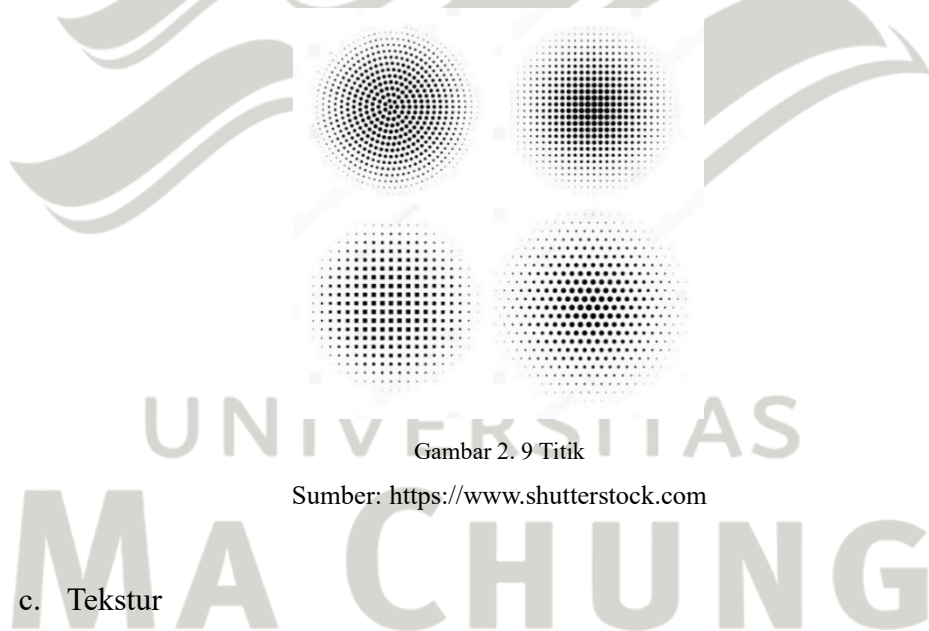


Gambar 2. 8 Garis

Sumber: <https://binus.ac.id>

b. Titik

Titik merupakan elemen dasar dengan ukuran relatif kecil, memiliki dimensi yang memanjang dan melebar, serta sering kali dianggap tidak signifikan. Titik dapat ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan, dan tingkat kepadatan tertentu (Putra, 2020).



Gambar 2. 9 Titik

Sumber: <https://www.shutterstock.com>

c. Tekstur

Tekstur adalah gambaran dari permukaan yang dapat dinilai baik melalui penglihatan maupun perabaan. Dalam praktiknya, tekstur sering dianggap sebagai pola atau corak pada permukaan suatu objek. Tekstur dapat menambahkan dimensi dan kekayaan pada desain, serta mempertegas atau membangkitkan perasaan atau emosi tertentu (Putra, 2020).

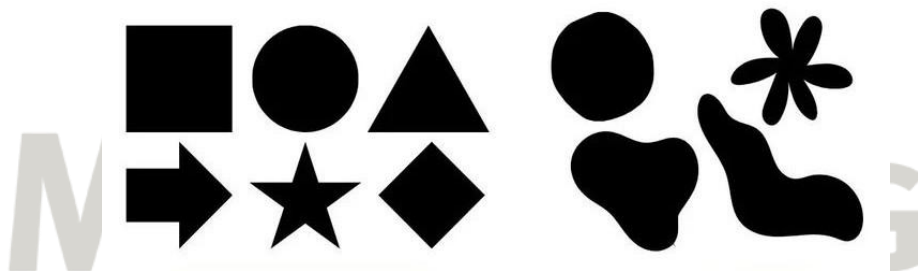


Gambar 2. 10 Tekstur

Sumber: <https://pexels.com>

d. Bidang

Bidang adalah elemen visual yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Berdasarkan bentuknya, bidang dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu bidang geometris (teratur) dan bidang nongeometris (tidak teratur). Bidang geometris adalah bidang yang relatif mudah untuk diukur luasnya, sementara bidang nongeometris lebih sulit untuk diukur. Bidang dapat diwujudkan dengan menyusun titik atau garis dalam kepadatan tertentu, dan juga dapat terbentuk melalui pertemuan atau goresan dari satu garis atau lebih (Putra, 2020).



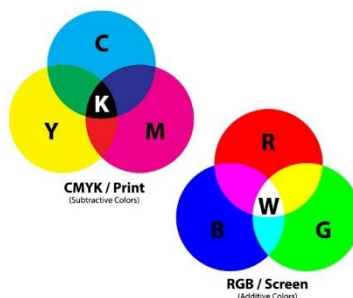
Gambar 2. 11 Bidang

Sumber: <https://yourartpath.com>

e. Warna

Warna adalah media terakhir dalam komunikasi simbolik, namun memiliki peran yang sangat penting. Warna dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu warna yang dihasilkan oleh sinar (RGB) dan warna yang tercipta melalui tinta atau cat (CMYK). Melalui warna, desainer dapat menciptakan identitas,

menyampaikan pesan, menarik perhatian, serta menegaskan suatu hal (Putra, 2020).



Gambar 2. 12 Warna

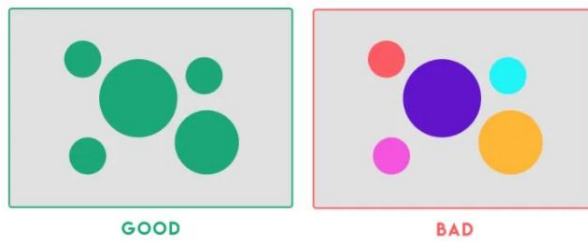
Sumber: <https://glints.com>

2.2.2 Layout

Layout adalah penataan elemen-elemen desain dalam suatu bidang untuk membentuk susunan visual yang teratur dan estetis. Secara umum, layout merujuk pada pengaturan ruang, baik dalam media cetak, digital, maupun fisik. Dalam desain komunikasi visual, layout berperan penting karena tata letak yang baik akan menunjang keterbacaan, kejelasan pesan, dan kesatuan desain secara keseluruhan (Yulianto & Putra, 2021). Beberapa prinsip yang ada dalam penerapan layout yaitu sebagai berikut:

a. Kesatuan

Kesatuan dalam desain mengacu pada keterpaduan elemen-elemen visual yang menciptakan kesan selaras dan terpadu. Setiap elemen dalam desain saling berhubungan dan mendukung satu sama lain untuk menyampaikan pesan secara efektif. Agar sebuah desain terlihat menyatu dan tidak terpecah, terdapat berbagai pendekatan yang dapat diterapkan, seperti penggunaan warna yang serasi, keseimbangan dalam komposisi, serta konsistensi dalam bentuk dan gaya. Dengan menerapkan prinsip kesatuan, desain menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan mampu menyampaikan pesan dengan jelas kepada audiens (Putra, 2020).

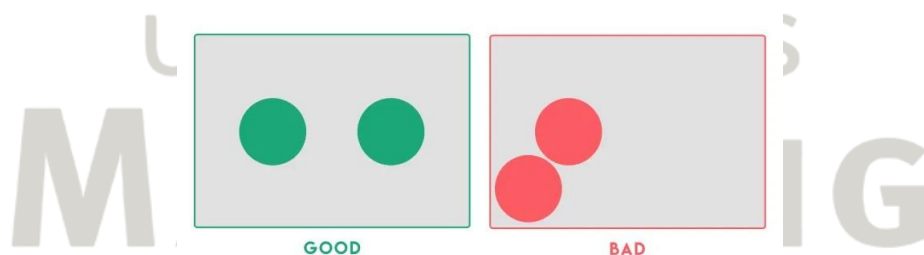


Gambar 2. 13 Kesatuan

Sumber: <https://maxipro.co.id>

b. Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain berarti bahwa semua elemen visual harus tersusun secara proporsional agar tampilan tidak terkesan berat sebelah. Setiap komponen, seperti teks, warna, dan gambar, perlu dipadukan dengan cermat sehingga menciptakan komposisi yang stabil dan nyaman dipandang. Dengan menjaga keseimbangan, desain akan terlihat lebih teratur, enak dipahami, serta mampu menyampaikan pesan secara efektif tanpa ada elemen yang mendominasi secara berlebihan. Ada beberapa jenis keseimbangan yang dapat diterapkan, seperti keseimbangan simetris yang memberikan kesan formal dan teratur, serta keseimbangan asimetris yang lebih dinamis namun tetap selaras (Putra, 2020).



Gambar 2. 14 Keseimbangan

Sumber: <https://maxipro.co.id>

c. Penekanan

Tujuan utama dari prinsip penekanan dalam desain adalah untuk mengarahkan perhatian audiens sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas. Dengan menonjolkan elemen tertentu, desainer dapat menciptakan titik fokus yang menarik perhatian. Namun, penting untuk diingat

bahwa tidak semua elemen dalam desain perlu ditonjolkan secara bersamaan. Jika terlalu banyak elemen yang menonjol, desain bisa menjadi terlalu ramai dan membingungkan, sehingga pesan utama justru tidak tersampaikan dengan efektif. Oleh karena itu, keseimbangan antara elemen utama dan pendukung harus diperhatikan agar desain tetap harmonis dan komunikatif (Putra, 2020).



Gambar 2. 15 Penekanan
Sumber: <https://maxipro.co.id>

d. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara satu bagian dengan bagian lainnya atau dengan keseluruhan elemen dalam sebuah desain. Proporsi berperan penting dalam menciptakan keseimbangan dan harmoni dalam komposisi visual. Selain itu, proporsi juga dapat diartikan sebagai perubahan ukuran suatu elemen tanpa mengubah panjang, lebar, atau tinggi secara proporsional. Jika proporsi tidak dijaga dengan baik, perubahan ukuran dapat menyebabkan distorsi, yang membuat elemen desain tampak tidak seimbang atau tidak realistis (Putra, 2020).



Gambar 2. 16 Proporsi
Sumber: <https://maxipro.co.id>

2.2.3 Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peranan penting karena berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah pemahaman audiens terhadap informasi atau pesan yang ingin

disampaikan. Secara etimologis, istilah "ilustrasi" berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Sementara itu, secara terminologis, ilustrasi dapat diartikan sebagai representasi visual yang digunakan untuk memperjelas atau menerangkan suatu peristiwa.

Darmadi (2017) mengatakan bahwa ilustrasi merupakan bagian dari komunikasi visual yang memiliki peran sebagai objek atau peristiwa. Adhi (2017) bahwa ilustrasi merupakan sebuah karya seni rupa yang dimanfaatkan untuk memberikan penjelasan terhadap suatu maksud atau tujuan dalam bentuk visual. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilustrasi didefinisikan sebagai gambar yang digunakan untuk memperjelas isi suatu karya tulis seperti buku atau karangan, serta dapat pula merujuk pada penjelasan tambahan yang berfungsi mendukung kejelasan paparan.

Sampai saat ini, ilustrasi berfungsi sebagai sarana visual yang merepresentasikan gagasan serta pemikiran manusia dalam bentuk yang dapat dilihat dan dipahami secara visual. Lebih dari sekadar alat komunikasi visual, ilustrasi juga digunakan sebagai sarana untuk membentuk opini publik atau memengaruhi aspek budaya, kepercayaan, dan tren sosial. Jejak awal keberadaan ilustrasi dapat ditelusuri melalui visualisasi pada dinding gua, manuskrip-manuskrip pada Abad Pertengahan, hingga penerbitan buku dan surat kabar pada abad ke-15 hingga ke-18 yang menggunakan teknik seperti cukil kayu, cetak tinggi, etsa, dan litografi. Memasuki era Revolusi Industri, sekitar tahun 1890 hingga 1920, ilustrasi mengalami masa kejayaan. Penemuan mesin cetak mendorong media cetak menjadi alat komunikasi utama, sehingga memperluas penggunaan ilustrasi. Seiring perkembangan teknologi, ilustrasi pun mulai berkembang dengan ragam warna yang lebih beragam. Selama masa peperangan, ilustrasi dimanfaatkan sebagai alat propaganda melalui berbagai poster (Witabora, 2012).

Pada periode 1920 hingga 1950, kemajuan teknologi fotografi menyebabkan peran ilustrasi mengalami penurunan signifikan. Kendati demikian, ilustrasi kembali memperoleh perhatian pada dekade 1970-an, yang ditandai oleh kemunculan *flower generation* sebuah generasi muda dengan semangat pemberontakan yang tinggi. Pada masa ini, ilustrasi berkembang menjadi lebih eksperimental, konseptual, dan menonjolkan ekspresi visual yang kuat. Sekitar

tahun 1990, ilustrasi kembali menghadapi tantangan seiring dengan kemunculan stock art yang mudah diakses melalui teknologi komputer, yang sempat menggeser peran ilustrator. Namun, menjelang akhir dekade 1990-an hingga awal tahun 2000, ilustrasi kembali memperoleh tempat penting dalam bidang desain dan seni rupa. Para ilustrator mulai menemukan peran baru mereka di ranah new media serta industri animasi(Witabora, 2012).

2.2.4 Fungsi Ilustrasi

Menurut (Witabora, 2012), ilustrasi dibuat untuk beberapa tujuan antara lain:

- a. Ilustrasi merupakan representasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan suatu konsep, ide, atau pesan secara komunikatif. Lebih dari sekadar alat bantu visual, ilustrasi memiliki kemampuan untuk merepresentasikan gagasan abstrak ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami oleh audiens. Dalam konteks tertentu, ilustrasi juga dapat berperan sebagai bentuk ekspresi opini atau komentar kritis terhadap isu-isu sosial, politik, budaya, maupun lingkungan. Melalui pendekatan visual, ilustrasi mampu membangun narasi, membangkitkan emosi, serta mempengaruhi persepsi publik terhadap suatu permasalahan. Dengan demikian, ilustrasi tidak hanya memiliki fungsi estetika, tetapi juga memiliki nilai komunikatif, edukatif, dan reflektif dalam ruang lingkup komunikasi visual.
- b. Pada mulanya, ilustrasi berfungsi sebagai elemen pendukung yang melengkapi teks, membantu memperjelas makna serta memperkuat pesan yang disampaikan dalam tulisan. Hubungan antara teks dan gambar menciptakan keterpaduan visual dan naratif yang harmonis. Namun, seiring dengan perkembangan media dan teknologi komunikasi visual, fungsi ilustrasi telah mengalami perluasan yang signifikan. Saat ini, ilustrasi tidak lagi diposisikan sekadar sebagai pelengkap, melainkan memiliki peran mandiri yang dapat menyampaikan pesan secara utuh tanpa kehadiran teks.
- c. Komunikasi visual tidak semata-mata bertujuan menyampaikan informasi, tetapi juga dirancang untuk membangkitkan emosi, menciptakan suasana, dan menghadirkan pengalaman estetis yang mampu menggugah perasaan audiens. Ilustrasi sebagai bagian dari komunikasi visual memiliki kekuatan untuk menyentuh aspek emosional, membangun keterhubungan psikologis, serta

menghadirkan narasi yang dramatis dan menyentuh. Elemen inilah yang menjadikan ilustrasi lebih dari sekadar visualisasi data atau pelengkap teks; ia menjadi medium ekspresi yang menciptakan keterikatan antara karya dan penikmatnya. Keberhasilan sebuah ilustrasi tidak hanya diukur dari ketepatannya dalam menyampaikan pesan, tetapi juga dari sejauh mana ia mampu menggerakkan emosi, membangkitkan empati, dan meninggalkan kesan mendalam pada audiens.

- d. Berbeda dengan seni lukis yang umumnya diciptakan untuk dipajang atau dipamerkan sebagai karya mandiri di ruang galeri, ilustrasi memiliki fungsi yang lebih aplikatif dan kontekstual. Ilustrasi dirancang untuk menjadi bagian integral dari suatu media, seperti buku, majalah, koran, atau platform digital, di mana ia berinteraksi dengan elemen visual dan tekstual lainnya sebagai bagian dari keseluruhan desain komunikasi visual. Karya ilustrasi asli sering kali mengalami perbedaan dengan versi akhirnya setelah melalui proses reproduksi, baik karena pengaruh teknik cetak, konversi warna, maupun perubahan skala.

2.2.5 Kriptografi (Sandi)

Kriptografi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu *kryptos* yang berarti "tersembunyi" dan *graphein* yang berarti "menulis". Dengan demikian, kriptografi dapat dimaknai sebagai ilmu dan teknik untuk menjaga keamanan komunikasi, khususnya agar pesan tidak dapat diakses atau dipahami oleh pihak ketiga yang tidak berwenang. Secara umum, kriptografi merupakan cabang ilmu yang mempelajari cara merancang dan menganalisis protokol keamanan yang dirancang untuk melindungi pesan dari akses tidak sah, sekaligus menjaga kerahasiaannya.

Dalam kriptografi modern, aspek-aspek utama yang menjadi fokus adalah kerahasiaan data (confidentiality), integritas data (integrity), autentikasi (authentication), serta non-repudiation atau pencegahan penyangkalan terhadap aktivitas komunikasi yang telah dilakukan. Oleh karena itu, kriptografi saat ini tidak lagi bersifat semata-mata teknis, tetapi merupakan disiplin multidimensional yang melibatkan berbagai bidang ilmu seperti matematika, ilmu komputer, teknik elektro, fisika, hingga ilmu komunikasi (Dadan Rosnawan, 2011).

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Setiap kegiatan penelitian membutuhkan pendekatan yang tepat dalam mengumpulkan dan menganalisis data untuk menjamin ketepatan serta keabsahan hasil yang diperoleh. Metode penelitian berperan sebagai alat strategis dalam memperoleh, mengolah, dan menilai informasi secara sistematis. Pemilihan metode yang sesuai harus disesuaikan dengan tujuan dan fokus penelitian, agar hasil yang diperoleh relevan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Secara keseluruhan, metode penelitian mencakup serangkaian langkah dan prosedur yang dirancang secara sistematis, objektif, dan berdasarkan kaidah ilmiah, sehingga pelaksanaan penelitian dapat berjalan secara terarah dan dapat diukur. Data yang diperoleh dari proses ini memungkinkan untuk divalidasi dan diuji secara ilmiah. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan serta memiliki nilai praktis dalam berbagai bidang kehidupan (Saefuddin, 2023).

Metode penelitian yang digunakan untuk mendukung perancangan buku ilustrasi mengenai sejarah persandian Indonesia adalah metode kualitatif. Pendekatan kualitatif secara umum berlandaskan pada pandangan bahwa makna atau pemahaman terhadap suatu realitas dibentuk oleh pengalaman dan persepsi individu dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pendekatan ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara aktif terlibat dalam proses pengumpulan dan analisis data. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui strategi triangulasi, yaitu dengan menggabungkan berbagai sumber data, metode, dan sudut pandang untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh dan mendalam terhadap objek yang diteliti (Hanyfah et al., 2022).

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dianggap paling sesuai untuk memperoleh data dalam penelitian “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia Untuk Anak-anak Usia 4-6 Tahun di Museum Sandi Yogyakarta” adalah metode kualitatif. Teknik yang dapat diterapkan dalam pengumpulan data meliputi

observasi, wawancara, dan studi literatur. Seluruh data yang diperoleh akan diseleksi berdasarkan relevansinya dengan fakta empiris dan teori yang telah dikaji, lalu dimanfaatkan sebagai dasar dalam pengembangan penelitian ini.

3.2.1 Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang berkaitan dengan “Perancangan Buku Ilustrasi sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia untuk Anak-anak Usia 4–6 Tahun di Museum Sandi Yogyakarta”. Pengamatan ini akan difokuskan pada berbagai tren yang berkembang dalam kurun waktu sekitar lima tahun terakhir, khususnya yang berkaitan dengan buku cerita yang mengusung pembelajaran karakter bagi anak-anak.

Jenis observasi yang digunakan adalah observasi non-partisipatif. Dalam observasi ini, peneliti akan mengamati perilaku dan reaksi anak-anak terhadap media edukasi yang ada di museum, seperti buku ilustrasi dan kegiatan edukatif lainnya, tanpa terlibat langsung dalam interaksi mereka. Peneliti juga akan memeriksa bagaimana anak-anak merespons elemen visual seperti gambar, warna, dan karakter dalam buku cerita yang ada di toko buku atau museum, serta bagaimana penyampaian informasi sejarah disajikan kepada anak-anak di museum (Rahmawati et al., 2024).

3.2.2 Wawancara

Metode wawancara yang akan dijalankan adalah semi structured interview, nantinya penulis akan melakukan tanya jawab secara langsung tetapi lebih fleksibel karena dapat menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan respon yang diberikan partisipan (Kuesioner, n.d.).

Wawancara akan dilakukan terhadap anak-anak usia 4–6 tahun yang menjadi target pengguna dalam perancangan buku ilustrasi edukatif di Museum Sandi Yogyakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk menguji efektivitas produk akhir perancangan secara langsung kepada anak sebagai pengguna akhir. Mengingat responden adalah anak usia dini, pertanyaan dalam wawancara akan disusun secara sederhana, jelas, dan mudah dipahami. Materi wawancara akan berfokus pada tanggapan anak setelah mereka mendengarkan pembacaan isi buku ilustrasi,

khususnya terkait pemahaman mereka terhadap cerita sejarah persandian yang disampaikan melalui gambar dan narasi.

3.2.3 Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan untuk menghimpun berbagai data yang relevan, seperti teori-teori, pandangan para ahli, informasi dari berita, serta kebijakan pemerintah yang dapat dijadikan landasan dalam proses perancangan. Pengumpulan informasi ini bertujuan untuk memperkuat analisis penulis dan memberikan dasar yang mendalam dalam pengembangan konsep perancangan (Habsy et al., 2023).

Melalui studi pustaka, penulis dapat menyusun argumen yang didasarkan pada pemahaman yang telah ada terkait topik penelitian. Proses ini akan memanfaatkan referensi terkini agar pembahasan yang disajikan tetap relevan dengan perkembangan ilmu saat ini. Selain itu, studi literatur juga berfungsi untuk menunjukkan bagaimana penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan. Oleh karena itu, penulis akan merujuk pada berbagai sumber pendukung yang membahas tentang metode pembelajaran anak, pendekatan pembelajaran yang efektif, dan topik terkait lainnya. Sumber-sumber tersebut dapat berupa buku, jurnal ilmiah, maupun penelitian sebelumnya.

3.3 Metode Analisis dan Sintesis Data

Berdasarkan metode pengumpulan data yang digunakan, dapat diperoleh melalui metode analisis 5W+1H. Analisis pertanyaan “apa” (what) mengulas mengenai apa yang menjadi permasalahan utama yaitu kurangnya media edukatif yang efektif untuk mengenalkan sejarah persandian Indonesia untuk anak-anak usia 4-6 tahun. Pertanyaan “siapa” (who) mengulas mengenai siapa yang menjadi target atau pihak terkait, yaitu anak-anak usia 4-6 tahun didampingi orang tua yang mengunjungi Museum Sandi Yogyakarta. Pertanyaan “kapan” (when) mengulas mengenai kapan permasalahan ini muncul, yaitu dengan meningkatnya kebutuhan media pembelajaran yang menarik. Pertanyaan “dimana” (where) mengulas mengenai dimana permasalahan terjadi, yaitu di Museum Sandi Yogyakarta yang sering dikunjungi anak-anak. Pertanyaan “mengapa” (why) mengulas mengenai mengapa buku ilustrasi diperlukan, yaitu karena anak-anak usia dini memiliki

kemampuan reseptif yang tinggi terhadap visualisasi dan ilustrasi, sehingga buku bergambar lebih mampu menyampaikan pesan dan informasi sejarah secara menyenangkan, mudah dipahami, dan membekas dalam ingatan, dibandingkan penjelasan lisan yang cenderung cepat dilupakan. Pertanyaan “bagaimana” (how) mengulas mengenai bagaimana solusi dari permasalahan ini, yaitu dengan merancang buku ilustrasi edukatif yang menyajikan sejarah persandian Indonesia dalam bentuk cerita bergambar sederhana, penuh warna, dan disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 4–6 tahun. Buku ini juga akan menjadi media pendukung edukasi informal di Museum Sandi.

3.4 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, atau dikenal dengan Research and Development (R&D). R&D merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk tertentu serta menguji tingkat efektivitasnya. Dalam konteks pendidikan, metode ini digunakan untuk merancang atau memvalidasi berbagai produk yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan pengajaran. Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah model R&D dengan pendekatan 4D, yaitu salah satu model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Metode perancangan yang digunakan dalam perancangan buku ilustrasi ini mengacu pada model perancangan 4-D. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu:

a. Define (Pendefinisian)

Tahap ini berfokus pada identifikasi kebutuhan serta permasalahan yang ada dalam proses edukasi sejarah persandian Indonesia kepada anak-anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa penyampaian informasi secara lisan cenderung kurang efektif untuk usia 4–6 tahun.

b. Design (Perancangan)

Tahap ini merupakan proses perumusan konsep buku ilustrasi berdasarkan data dan permasalahan yang telah ditemukan. Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek visual, alur cerita, gaya bahasa, dan ilustrasi yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 4–6 tahun.

c. Develop (Pengembangan)

Pada tahap ini, desain buku ilustrasi dikembangkan ke dalam bentuk visual konkret, mencakup layout halaman, ilustrasi karakter, warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya. Pengembangan dilakukan secara iteratif dengan mempertimbangkan masukan dari ahli pendidikan anak usia dini dan pihak Museum Sandi.

d. Disseminate (Penyebaran)

Tahap akhir ini melibatkan uji coba penggunaan buku ilustrasi secara terbatas di lingkungan Museum Sandi untuk mengetahui efektivitasnya sebagai media edukasi sejarah. Evaluasi dilakukan melalui observasi respons anak-anak, wawancara dengan pendamping (orang tua/guru), serta review dari pihak museum.

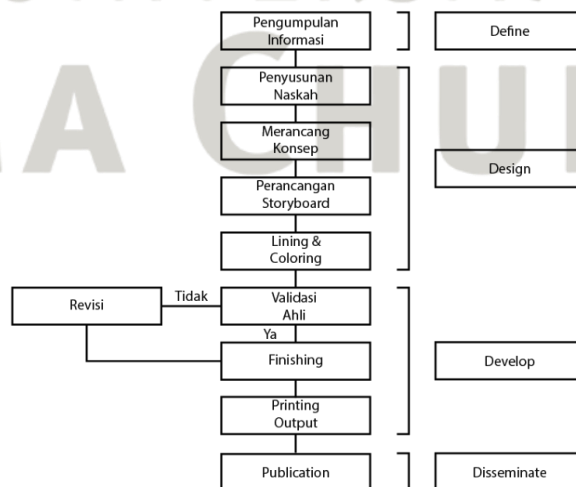


Gambar 3. 1 Bagan Perancangan 4D

Sumber : Penulis

3.5 Bagan Alir

Berikut adalah bagan alir metode perancangan yang telah dimodifikasi dari metode 4D dan disesuaikan dengan kondisi nyata yang ditemui di lapangan:



Gambar 3. 2 Bagan Alir Perancangan

Sumber : Penulis

3.6 Target dan Indikator Pencapaian

Berikut merupakan segmentasi target pada Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia Untuk Anak-anak Usia 4-6 Tahun di Museum Sandi Yogyakarta, yaitu:

- a. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b. Usia : 4-6 tahun
- c. Okupasi : Pengunjung Museum Sandi Yogyakarta

Berikut adalah table yang berisi hasil/luaran dari Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia Untuk Anak-anak Usia 4-6 Tahun di Museum Sandi Yogyakarta dan sub kategori luaran, serta spesifikasi teknisnya.

Tabel 3. 1 Hasil/Luaran Perancangan Buku Ilustrasi

No	Jenis Luaran	Kategori Luaran	Spesifikasi Teknis
1.	Buku Ilustrasi	Primer	Buku Ilustrasi Sejarah Persandian di Indonesia
2.	Merchandise	Sekunder	Merchandise (tote bag, gantungan kunci, sticker, topi, postcard, poster, pin peniti, baju)
3.	Pameran	Sekunder	Display produk dan media promosi cetak
4.	Jurnal	Sekunder	Jurnal Penelitian “Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia Untuk Anak-Anak Usia 4-6 Tahun di Museum Sandi Yogyakarta

3.7 Jadwal Perancangan

Tabel 3. 2 Jadwal Perencanaan

No	Kegiatan	Bulan															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Penyusunan Proposal																
2.	Pengumpulan Data																
3.	Penyusunan Naskah & Konsep																
4.	Penyusunan storyboard																
5.	Lining & Coloring																
6.	Printing & finishing																
7.	Penyusunan Laporan Tugas Akhir																

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Identifikasi dan Pengumpulan Data

Identifikasi data dilakukan penulis terhadap data yang telah dikumpulkan untuk mendukung proses perancangan, sehingga dapat dihasilkan sebuah buku anak bertema sejarah persandian yang dirancang sebagai media edukatif yang memperkenalkan konsep dasar persandian kepada anak-anak secara menarik dan mudah dipahami. Berikut merupakan penjelasan mengenai beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam proses perancangan tersebut.

4.1.1 Data Primer

Data Primer adalah data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti melalui beberapa metode seperti survei, wawancara, dan observasi. Dalam konteks perancangan ini, data primer diperoleh melalui observasi terhadap buku-buku anak yang sudah tersedia di pasaran, serta melalui wawancara dengan seorang psikolog anak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disaring hingga menghasilkan informasi yang relevan dan sesuai untuk mendukung kebutuhan perancangan.

a. Hasil Observasi

Data observasi yang pertama yang didapatkan melalui pengamatan secara mandiri terhadap buku dengan style tertentu atau media sosial yang memiliki konten edukasi baik dari segi konten, penulisan maupun desain buku.



Gambar 4. 1 A very different little house

Sumber : <https://www.behance.net>

Hasil observasi yang dilakukan pertama kali adalah observasi buku yang berjudul “A very different little house” yang ditulis oleh Asinha. Buku A Very

Different Little House karya Karina Oliveira adalah buku bergambar yang puitis dan reflektif, terinspirasi dari pengalaman pribadi penulis dalam menghadapi dan pulih dari depresi. Melalui narasi sederhana dan ilustrasi yang emosional, buku ini mengajak pembaca untuk mengeksplorasi "bentuk rumah batin" mereka sebuah simbol dari kondisi emosional dan ruang internal yang penuh lapisan perasaan.

Dari sisi perancangan, buku ini menjadi referensi yang kuat dalam penggunaan layout sebagai bagian dari narasi, bukan hanya elemen visual semata. Tata letaknya memperkuat nuansa cerita dan menciptakan pengalaman membaca yang mendalam, menjadikannya rujukan yang relevan bagi perancang buku anak atau ilustrator yang ingin menggabungkan storytelling dan desain visual secara harmonis.



Gambar 4. 2 Turtle Dreams About Running

Sumber : <https://www.behance.net>

Turtle Dreams About Running adalah buku bergambar karya Volha Kavalenkava adalah ilustrator berbakat dari Poznań, Polandia, aktif di Behance sejak 2013 . Buku ini mengangkat tema mimpi, harapan, dan ketekunan melalui tokoh utama seekor kura-kura. Dalam cerita ini, kura-kura yang dikenal lambat memiliki impian yang tampaknya mustahil ia ingin berlari. Buku ini menggambarkan perjalanan emosional dan imajinatif sang kura-kura saat membayangkan dirinya berlari dengan bebas, cepat, dan penuh semangat berlawanan dengan kenyataan fisiknya yang terbatas. Buku ini juga didukung

oleh ilustrasi yang ekspresif dan imajinatif, yang berperan besar dalam menghidupkan dunia mimpi si kura-kura. Dari hasil observasi yang ditemukan, dapat diambil kesimpulan bahwa penjelasan pada setiap gambar menjadi elemen penting dalam buku anak, karena membantu anak memahami isi cerita secara visual, terutama bagi anak-anak yang belum lancar membaca.

b. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan format pertanyaan terbuka guna menggali pendapat dan pengalaman responden mengenai efektivitas penggunaan buku bergambar dalam proses pembelajaran anak usia dini. Responden yang diwawancarai terdiri dari orang tua, tenaga pendidik, serta saudara kandung yang memiliki adik berusia 4–6 tahun. Berikut ini adalah table pertanyaan wawancara.

Apakah anak atau saudara Anda suka membaca sebuah buku?	63,2% orang setuju dan 38,8 tidak setuju
Apakah anak atau saudara Anda kurang tertarik jika belajar hanya lewat cerita yang didengar?	100% orang setuju
Apakah anak atau saudara Anda lebih tertarik pada buku yang penuh gambar dan warna?	100% orang setuju
Apakah media bergambar atau ilustrasi memudahkan anak atau saudara Anda memahami suatu cerita?	100% orang setuju
Apakah buku cerita bergambar menurut Anda efektif digunakan untuk mengenalkan pengetahuan baru?	100% orang setuju
Menurut Anda, apakah anak-anak usia 4–6 tahun membutuhkan media belajar yang menarik seperti buku edukasi bergambar?	100% orang setuju

Apakah anak atau saudara Anda sering meminta diceritakan buku bergambar?	73,7% orang setuju dan 26,3% orang tidak setuju
Menurut Anda, apakah anak-anak usia 4–6 tahun membutuhkan media belajar yang menarik seperti buku edukasi bergambar?	100% orang setuju

Selain memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan, para responden turut menyampaikan berbagai saran yang konstruktif dan memperkaya proses perancangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, terdapat kesepahaman di antara seluruh responden bahwa buku bergambar merupakan sarana yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini. Salah satu responden menjelaskan bahwa buku bergambar membuat anak lebih mudah memahami isi cerita karena mereka dapat melihat langsung ilustrasi yang menggambarkan situasi atau karakter dalam cerita. Gambar juga dinilai membantu anak membayangkan konsep abstrak yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan lisan.

Responden lain menyampaikan bahwa anak cenderung lebih tertarik dan fokus saat menggunakan buku bergambar dibandingkan hanya mendengarkan cerita tanpa media pendukung. Anak juga menjadi lebih aktif, sering menunjuk gambar dan bertanya tentang isi cerita, yang secara tidak langsung meningkatkan interaksi serta pemahaman mereka. Beberapa responden juga mengungkapkan bahwa ilustrasi dalam buku sangat membantu anak-anak yang belum lancar membaca, karena mereka tetap dapat mengikuti alur cerita melalui gambar. Hal ini membuktikan bahwa visual menjadi jembatan penting dalam proses belajar anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan buku bergambar tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu anak memahami cerita, meningkatkan konsentrasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, buku bergambar menjadi salah satu media yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran anak usia dini.

4.1.2 Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari berbagai media cetak ataupun digital yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam perancangan ini. Data-data yang dibutuhkan dalam perancangan ini terkait penggunaan bahasa yang sederhana dalam perancangan sebagai penjelasan pada setiap gambar yang dapat menyesuaikan anak-anak usia 4-6 tahun. Data-data ini dianalisis melalui e-book ataupun jurnal yang tersedia yang kemudian nantinya akan disesuaikan dengan kebutuhan perancangan buku bergambar ini.

Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami dalam buku ilustrasi bergambar memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan pembaca, khususnya anak-anak, terhadap isi cerita. Salah satu faktor kunci adalah tingkat narrativity atau keberceritaan, yang menunjukkan sejauh mana teks mampu menyusun alur cerita secara runtut dan bermakna—dimulai dari pengenalan tokoh, rangkaian peristiwa, hingga penyelesaian—sehingga anak dapat mengikuti jalan cerita dengan lebih aktif. Selain itu, syntactic simplicity atau kesederhanaan struktur kalimat juga sangat berpengaruh. Penggunaan kalimat yang singkat, lugas, dan berpola subjek predikat objek akan mempermudah anak memahami isi cerita tanpa harus berhadapan dengan struktur kalimat yang rumit. Tak kalah penting, pemilihan word concreteness atau kata-kata yang bersifat konkret dan mudah divisualisasikan membantu anak menghubungkan teks dengan gambar secara langsung. Kombinasi dari ketiga aspek ini alur cerita yang jelas, struktur kalimat yang sederhana, serta kosakata konkret membangun pengalaman membaca yang tidak hanya mudah dipahami tetapi juga menarik secara emosional dan visual bagi anak-anak (Ismail & Yusof, 2016).

4.2 Sintesis dan Perancangan Konsep

Berdasarkan hasil dari analisis data yang telah dilakukan, Kumpulan teori yang telah didapat akan digunakan sebagai penunjang proses perancangan serta proses kreatif. Berikut ini merupakan sintesis konsep untuk perancangan buku ilustrasi anak sebagai media tur di Museum Sandi.

4.2.1 Konsep Pesan yang Ingin Disampaikan

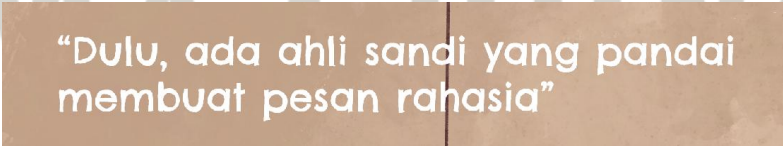
Buku ilustrasi anak ini dirancang sebagai media pendukung tur di Museum Sandi, di mana setiap halamannya disusun mengikuti alur atau sesi dalam rute tur

museum. Isi buku tidak berfokus pada cerita petualangan seorang tokoh, melainkan menyajikan informasi secara visual dan naratif yang selaras dengan materi yang disampaikan dalam kunjungan langsung. Dengan pendekatan ini, buku berfungsi sebagai panduan visual yang memperkuat pemahaman anak terhadap koleksi dan konsep yang ditampilkan, seperti alat persandian, contoh pesan rahasia, serta tokoh-tokoh penting dalam sejarah persandian Indonesia. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana, konkret, dan sesuai dengan tahap perkembangan bahasa anak, agar informasi mudah diserap. Ilustrasi yang digunakan tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga mendukung isi dan menjelaskan konsep yang mungkin abstrak bagi anak.

4.2.2 Penentuan Karakter dan Latar Belakang

Pemilihan karakter dan latar belakang dalam buku ilustrasi ini disesuaikan secara langsung dengan materi dan alur tur di Museum Sandi, agar anak-anak dapat dengan mudah mengenali dan menghubungkan informasi yang mereka lihat di museum dengan yang ada di dalam buku. Karakter yang ditampilkan bukan tokoh fiktif utama, melainkan berupa ilustrasi tokoh-tokoh nyata dan elemen pendukung yang relevan, seperti petugas museum, kurir sandi, atau tentara pengantar pesan rahasia. Setiap karakter digambarkan dengan gaya visual yang ramah anak dan ekspresif, namun tetap merepresentasikan konteks sejarah secara akurat dan edukatif.

4.2.3 Pemilihan Tipografi



“Dulu, ada ahli sandi yang pandai
membuat pesan rahasia”

Gambar 4. 3 Font Chealse Market

Sumber : <https://fonts.google.com>

Pemilihan font Chealse Market dalam buku ilustrasi ini mendukung tujuan utama buku sebagai media edukatif anak yang mudah dibaca dan menarik secara visual. Chealse merupakan jenis huruf sans serif dengan bentuk membulat, memiliki struktur huruf yang terbuka dan proporsi yang seimbang, sehingga sangat

sesuai untuk pembaca usia dini yang masih dalam tahap awal mengenal huruf dan membaca teks.

4.2.4 Pemilihan Warna



Gambar 4. 4 Contoh Pemilihan Warna

Sumber : <https://www.behance.net>

Pemilihan warna cerah dalam buku ilustrasi ini bertujuan untuk menciptakan tampilan yang menarik, energik, dan ramah bagi anak-anak. Warna-warna seperti kuning terang, biru langit, merah muda, hijau mint, dan oranye akan mendominasi desain visual untuk menumbuhkan semangat serta memicu rasa ingin tahu anak selama membaca. Setiap warna dapat disesuaikan dengan tema atau sesi tertentu dari tur museum, sehingga anak lebih mudah mengaitkan informasi dengan pengalaman langsung mereka. Berdasarkan *The Complete Color Harmony: Pantone Edition* oleh Leatrice Eiseman, warna-warna cerah dan lembut seperti kuning, oranye muda, biru pastel, dan pink sangat direkomendasikan untuk menciptakan kesan ceria, ramah, dan menyenangkan bagi anak-anak. Warna-warna dalam kategori Playful dan Delicate terbukti efektif untuk menarik minat visual anak karena mampu memunculkan perasaan bahagia dan nyaman. Pemilihan warna yang harmonis juga harus memperhatikan proporsi yang seimbang, dengan pembagian warna dominan sekitar 60%, warna sekunder 30%, dan aksen 10%, agar tidak menimbulkan kesan berlebihan dan tetap mudah diterima oleh anak-anak (Eiseman, 2017).

4.2.5 Perwujudan Buku

Buku ilustrasi ini nantinya akan berukuran 24 x 35 cm dengan tujuan akan mudah dilihat saat digunakan dalam tur di Museum Sandi. Selain itu penggunaan kertas akan disesuaikan yaitu dengan gramasi >200 Gram per Square Neter dan sampul hardcover.



BAB V TATA VISUAL DESAIN

5.1 Hasil Konten dan Materi Tekstual

Hasil konten dan materi tekstual merupakan isi buku yang dibuat oleh penulis berdasarkan hasil observasi, studi pustaka, dan wawancara yang dilakukan. Isi buku ini disusun sebagai media pendukung tur di Museum Sandi sebagai luaran utama dalam “Perancangan Buku Anak Sebagai Media Edukasi Sejarah Persandian Indonesia Untuk Anak-Anak Usia 4-6 Tahun Di Museum Sandi Yogyakarta”. Berikut merupakan pembagian konten tekstual yang digunakan, dengan gaya bahasa yang mudah dimengerti anak-anak usia 4-6 tahun.

Tabel 5. 1 Pembagian Konten Tekstual

Halaman 1	Dulu, ada ahli sandi yang pandai membuat pesan rahasia.
Halaman 2	Sumeria Cuneiform Tulisan pertama di tanah liat.
Halaman 3	Atbash Chiper Huruf berubah jadi pesan rahasia.
Halaman 4	Scytale Greek Pesan rahasia di kain, dibuka dengan tabung kayu.
Halaman 5	Sandi Caesar Huruf digeser, rahasia disimpan.
Halaman 6	Alberti Chiper Disk Putar piringan, temukan pesan rahasia.
Halaman 7	Tulisan di Kepala Tulis di kepala, sembunyi di rambut.
Halaman 9	Para ahli Sandi Indonesia
Halaman 10 - 15	Mesin Sandi Indonesia
Halaman 16 - 20	Mesin Sandi Global
Halaman 20 - 40	Alat-alat koleksi yang digunakan pejuang sandi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap data yang diberikan oleh pihak Museum Sandi, diperoleh beberapa masukan terkait penggunaan bahasa dalam buku. Salah satu poin penting yang disampaikan adalah perlunya penggunaan narasi yang sederhana, ringan, dan mudah dipahami oleh anak-anak agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Selain itu, beberapa kalimat yang dinilai terlalu panjang atau kurang efektif disarankan untuk disederhanakan atau dihilangkan agar informasi menjadi lebih ringkas dan jelas. Menindaklanjuti saran tersebut, penulis melakukan perbaikan dalam penyusunan teks, menyesuaikan gaya bahasa yang komunikatif dan ramah bagi anak-anak, serta memastikan isi buku selaras dengan kebutuhan edukasi yang disampaikan oleh Museum Sandi.

5.2 Desain Buku Ilustrasi

Sesuai yang telah dijelaskan sebelumnya, media utama yang dihasilkan dalam perancangan ini adalah sebuah buku edukasi yang berisi ilustrasi dan narasi singkat. Untuk mewujudkan media tersebut, proses visualisasi dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari rough sketch, developing character, pewarnaan, layout, hingga tahap akhir yaitu penyempurnaan desain.

5.2.1 Rough Sketch

Rough sketch merupakan tahap awal dalam proses perancangan cerita yang berfungsi untuk menghasilkan sketsa kasar sebagai acuan visual. Pada tahap ini, perancang menyusun komposisi, mengatur tata letak elemen gambar, serta menentukan adegan yang sesuai dengan alur narasi. Rough sketch digunakan untuk memvisualisasikan ide secara awal dan memberikan gambaran umum mengenai hubungan antara ilustrasi dan teks. Tahapan ini menjadi landasan penting sebelum melanjutkan ke proses pengembangan ilustrasi yang lebih terperinci. Berikut disajikan dokumentasi hasil rough sketch yang telah disusun oleh perancang.

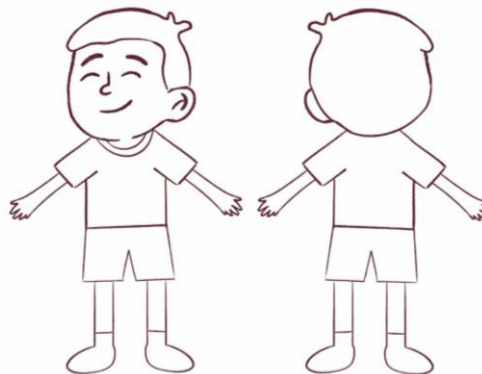


Gambar 5. 1 Rough Sketch

Sumber : Penulis

5.2.2 Developing Character

Bersamaan dengan tahap rough sketch, dilakukan juga proses pengembangan karakter. Dalam tahap ini, perancangan karakter disesuaikan dengan latar belakang dan peran masing-masing tokoh berdasarkan alur cerita yang mengikuti jalur tur di Museum Sandi. Setiap karakter dirancang dengan mempertimbangkan ciri khas visual dan atribut yang relevan dengan referensi yang di ambil dari buku saku tur museum Sandi. Desain karakter dirancang dengan pendekatan visual yang sederhana, ekspresif, dan mudah dikenali oleh anak-anak guna menciptakan kesan yang bersahabat dan menyenangkan. Pendekatan ini bertujuan untuk mendukung penyampaian narasi secara lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman informasi visual bagi audiens usia dini.



Gambar 5. 2 Character Style

Sumber : Penulis

5.2.3 Pewarnaan

Proses pewarnaan dilakukan berdasarkan rough sketch yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, penambahan warna disertai dengan proses detailing untuk memperjelas elemen visual dalam ilustrasi. Detailing dilakukan dengan memperhatikan kesinambungan alur cerita, pengaturan white space agar halaman tetap nyaman dibaca, serta memastikan setiap elemen visual mendukung penjelasan cerita yang disampaikan. Pewarnaan dan detailing tidak hanya berfungsi untuk memperindah tampilan, tetapi juga membantu mempertegas makna, fokus, dan pesan dari setiap ilustrasi, sehingga informasi yang disajikan dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca, khususnya anak-anak.



Gambar 5. 3 Coloring

Sumber : Penulis

5.2.4 Finishing

Tahap finishing dilakukan setelah proses pewarnaan dasar selesai. Pada tahap ini, penulis menambahkan detailing pada setiap ilustrasi untuk memperkuat visual dan meningkatkan kualitas gambar. Detailing yang diberikan meliputi penyesuaian gradasi warna, pemberian efek bayangan dan pencahayaan, serta penegasan garis tepi agar elemen-elemen penting dalam ilustrasi terlihat lebih hidup dan menarik. Selain itu, tahap finishing juga memperhatikan keseimbangan warna serta kerapian keseluruhan halaman agar setiap ilustrasi selaras dengan narasi yang disampaikan.



Gambar 5. 4 Finishing

Sumber : penulis

5.3 Desain Media Pendukung

Desain media pendukung adalah luaran yang dapat menunjang kebutuhan media utama serta meningkatkan daya tarik pembaca. Pada perancangan buku edukasi ini, terdapat beberapa luaran pendukung seperti t-shirt, bucket hat, paper bag, tote bag dan pin.

5.3.1 Paperbag

Paper bag dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi untuk memperkuat promosi dan identitas buku selama kegiatan di Museum Sandi. Sebagai kemasan merchandise atau buku yang dibeli, paper bag ini tidak hanya memiliki fungsi praktis sebagai wadah, tetapi juga berperan sebagai media visual yang membawa pesan promosi ke ruang publik. Desain paper bag memuat ilustrasi karakter dan elemen visual dari buku yang menarik perhatian serta mudah dikenali, sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan ketertarikan pengunjung terhadap buku tersebut.



Gambar 5. 5 Paper bag
Sumber : penulis

5.3.2 T Shirt

T-shirt yang dirancang sebagai media pendukung dalam perancangan ini berfungsi untuk memperkuat keterikatan pembaca dengan isi buku dan materi yang disampaikan. Media ini menampilkan ilustrasi karakter serta elemen visual penting yang terdapat dalam buku, sehingga dapat menjadi sarana bagi anak-anak untuk membawa elemen cerita ke dalam aktivitas sehari-hari. T-shirt ini tidak hanya berperan sebagai media promosi visual, tetapi juga memperluas jangkauan pesan edukatif di luar pengalaman membaca dan kunjungan museum.



Gambar 5. 6 Tshirt merchandise
Sumber : Penulis

5.3.3 Bucket Hat

Bucket hat dirancang sebagai media pendukung promosi dengan konsep yang memberikan kesan petualangan di dalam museum. Topi ini menjadi bagian dari merchandise yang tidak hanya berfungsi sebagai pelindung kepala, tetapi juga sebagai elemen visual yang memperkuat tema eksplorasi dan rasa ingin tahu selama kegiatan tur di Museum Sandi. Desain bucket hat memuat ilustrasi sederhana, seperti simbol-simbol persandian atau karakter dari buku, yang memberikan kesan seolah-olah anak-anak dan pemandu tur sedang menjalani sebuah misi rahasia atau petualangan seru di museum.



Gambar 5. 7 Bucket Hat
Sumber : Penulis

5.3.4 Tote bag

Dengan pemilihan bahan yang kuat, ramah lingkungan, dan nyaman digunakan, tote bag ini diharapkan dapat menjadi media promosi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menarik secara desain, mendukung kesan edukatif, dan meninggalkan pengalaman berkesan selama kunjungan ke Museum Sandi.



Gambar 5. 8 Tote Bag
Sumber : Penulis

5.3.5 Pin

Media pendukung terakhir adalah enamel pin dengan cm berbahan kuningan yang ringan dan tidak mudah patah. Enamel pin sebagai merchandise dapat digunakan sebagai aksesoris pada pakaian atau tas anak-anak. Selain itu, enamel pin berupa karakter juga dapat digunakan sebagai media promosi yang menarik anak lain sehingga diharapkan mereka tertarik membeli ataupun mengikuti karya-karya terkait.



Gambar 5.9 Enamel Pin
Sumber : Penulis

BAB VI

KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan

6.2 Saran

Buku ilustrasi anak yang telah dirancang diharapkan dapat terus dikembangkan, baik dalam isi maupun media penyampaiannya. Pengembangan lebih lanjut seperti penambahan aktivitas interaktif, fitur pop-up, atau adaptasi ke dalam media digital dapat menjadi langkah penting agar buku semakin menarik dan sesuai dengan perkembangan kebutuhan pembelajaran anak usia dini. Disarankan juga agar buku ini diuji coba secara lebih luas pada kelompok anak yang lebih beragam untuk mendapatkan umpan balik yang lebih komprehensif.

Selain itu, Museum Sandi diharapkan dapat memanfaatkan buku ini sebagai salah satu media pendukung dalam program edukasi museum yang ramah anak. Penerapan buku ini dalam kegiatan museum dapat membantu memperkenalkan sejarah persandian Indonesia secara efektif dan menyenangkan. Diharapkan pula museum dapat mengembangkan lebih banyak media visual edukatif yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar sejarah pada anak-anak sejak usia dini serta memperluas jangkauan edukasi kepada masyarakat secara lebih luas.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Adryansyah, M. R. H., Quiroz, P. A., Zuhdi, M. I., & Sutabri, T. (2023). *PERANCANGAN MULTIMEDIA TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY DAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PAMERAN DIGITAL*. 14(3).
- Ananda, G., & Putra, D. (2020). *PERANCANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR TENTANG TOLERANSI UNTUK ANAK USIA DINI 3-6 TAHUN*. 274–282.
- Andini Eka Putri, Fraditya Lexcy Aurilio, Muhammad Sifa Alayubi, & Raissa Dwifandra Putri. (2024). Dampak Video Pendek Terhadap Perkembangan Kognitif dan Bahasa pada Masa Early Childhood. *Flourishing Journal*, 4(5), 232–244. <https://doi.org/10.17977/um070v4i52024p232-244>
- Badan, P., Dan, S., Negara, S., Badan, K., Dan, S., & Negara, S. (2023). *PERATURAN BADAN SIBER DAN SANDI NEGARA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 6 TAHUN 2023 TENTANG ORGANISASI DAN TATA KERJA MUSEUM SANDI*. 770, 1–7.
- Budaya, S. (2022). *MUSEUM: SUMBER BELAJAR DAN PARIWISATA SEJARAH BUDAYA Bustan*. 1–8.
- Dadan Rosnawan. (2011). *Aplikasi Algoritma RSA untuk Keamanan Data pada Sistem Informasi Berbasis Web*.
- Eko Prasetyo, M., Streit, A., & Vinesia Thong, E. (2022). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif “Let’s Play Hide and Seek” Untuk Anak Berusia 3+. *Jurnal DeKaVe*, 2(2), 150–164.
- Habsy, B. A., Mufidha, N., Shelomita, C., Rahayu, I., & Muckorobin, M. I. (2023). Filsafat Dasar dalam Konseling Psikoanalisis: Studi Literatur. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 7(2), 189–199. <https://doi.org/10.30653/001.202372.266>
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 339–344. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697>
- Ismail, A., & Yusof, N. (2016). *READABILITY OF ESL PICTURE BOOKS IN MALAYSIA*.
- Kuesioner, W. D. A. N. (n.d.). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- Munir, R. (2006). Pengantar Kriptografi. *Bahan Kuliah IF4020*.
- Mutadin, A., Sutanto, S., Rondli, W. S., & Kanzunnudin, M. (2024). Analisis

- Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 10–18. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i1.0002>
- Nuraeni, Y., Nico, A. N., Hasan, H. F., Wiyanti, O., Wilya, R., & Sulanda, D. (2025). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR*. 11(8). <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Pelestarian, D., & Budaya, C. (n.d.). *MUSEUM*.
- Pratiwi, N., Yurisma, D., & Patricia, D. (2019). PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SATWA LANGKA DI INDONESIA DENGAN TEKNIK DIGITAL WATERCOLOR SEBAGAI MEDIA EDUKASI ANAK USIA 6-12 TAHUN. *Construcing Social Research: The Unity and Diversity of Method*, 5–78.
- Rahmawati, R., Sapto, A., Widiadi, A. N., & Utami, I. W. P. (2024). Eksplorasi Tata Pamer Museum Edukasi Universitas Negeri Malang. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 8(1), 129–144. <https://doi.org/10.29408/fhs.v8i1.25199>
- Saefuddin, M. T. (2023). TEKNIK PENGUMPULAN DATA KUANTITATIF DAN KUALITATIF PADA METODE PENELITIAN. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 43(4), 342–346.
- Suci, I. (2024). *ANALISIS STRATEGI PEMASARAN UPT MUSEUM SANDI DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA*.
- Suryadi, S. (2016). Ilustrasi Yang Ilustratif. In *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain* (Vol. 6, Issue 1, pp. 87–100). <https://doi.org/10.25105/dim.v6i1.1222>
- Tungary, O., Bangsawan, A., & Nilasari, K. (2023). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Aktivitas Domestik Sebagai Media Edukasi Untuk Anak Usia 4-6 Tahun. *Artika*, 7(1), 25–28. <https://doi.org/10.34148/artika.v7i1.652>
- Witabora, J. (2012). Peran dan Perkembangan..... (Joneta Witabora). *Humaniora*, 3(2), 660.
- Wulandari, A. A. A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, 5(1), 246. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3016>
- Yulianto, A., & Putra, R. W. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Urban Legend Garudheya Untuk Anak Remaja Usia 14-19 Tahun. *Pantarei*. <https://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/view/797%0Ahttps://jom.fikom.budiluhur.ac.id/index.php/Pantarei/article/download/797/652>
- Zakiah, N. L., & Masnuna. (2020). Buku Ilustrasi Pola Asuh Yang Tepat Untuk Menumbuhkan Emosi Positif Anak. *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 23 No. 3, 136–145.

LAMPIRAN

Biodata Mahasiswa

Nama : Veronicha Kinantiengsih Mangarso

NIM : 332110005

Prodi : Desain Komunikasi Visual



UNIVERSITAS
MA CHUNG

Lembar bimbingan



UNIVERSITAS
MA CHUNG

FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG

FORM TA_FTD04

Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
ftd@machung.ac.id (Mail)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)


LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	: Veronicha kinantiengsih Mangarso
NIM	: 332110033
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir	: Perancangan Buku Ilustrasi Sebagai Media Pendukung Tur Sejarah Persandian Indonesia Untuk Anak-anak Usia 4-6 Tahun di Museum Sandi Yogyakarta

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Kamis, 17 April 2025	Konsultasi Judul dan latar belakang	
2	Kamis , Jumat, 25 April 2025	Bimbingan Bab I & Latar belakang	
3	Jumat, 2 Mei 2025	Bimbingan latar belakang & Bab II	
4	Jumat , Kamis, 8 Mei 2025	Bimbingan latar belakang Bab II & III	
5	Jumat, 9 Mei 2025	Bimbingan karya & Draft laporan	
6	Jumat, 9 Mei 2025	Bimbingan karya	
7	Kamis, 26 Juni 2025	Bimbingan karya tekstual	
8	Kamis, 26 Juni 2025	Bimbingan Bab 4 & 5	

"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"

Lembar Partisipasi



**UNIVERSITAS
MA CHUNG**





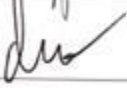
FORM TA_FTD06

**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

Universitas Ma Chung
Soegeng Hendarto Bhakti Persada Building
Villa Puncak Tidar N-01
Malang 65151, Indonesia
info@machung.ac.id (Email)
+62 341 550171 (Phone)
+62 341 550175 (Fax)

**LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa	:	Veronika Kintieringih Mangarso		
NIM	:	332110033		
Program Studi	:	Desain Komunikasi Visual		

No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Proposal	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	Selasa, 14 Mei 2024	Ivony Angriani	Perancangan Konten sosial Media Instagram Gerakan "Aku-Anxiety" Sebagai Media Informasi Untuk Mengatasi gangguan kecemasan bagi gen-Z di Malang	
2	Kamis, 16 Mei 2024	Henry Himawan Simanjaya	Redesain Identitas merek untuk meningkatkan kesadaran merek Ocha Kitchen di Kota Malang	
3	Kamis, 16 Mei 2024	Michelle Jocelyn	Perancangan Brand Identity Untuk Meningkatkan Brand Awareness Kimbes Ayam Tongka tulang di Kota Malang Dengan Menggunakan Metode Design Thinking	
4	Kamis, 16 Mei 2024	Olivia Auri Lestari	Perancangan Brand Desain Social Media Instagram bagi Brand Tripura Bakery untuk Meningkatkan Brand Awareness di Kota Malang	
5	Jumat, 17 Mei 2024	Katherin Agatha Sulianto	Perancangan re-branding identitas merek UNHAI Bakery di Kota Malang dengan metode Design Thinking untuk meningkatkan Brand Awareness	
6				
7				
8				
9				
10				

"EXCELLENCE THROUGH COMPETENCY"





















