

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN ISYARAT SOSIAL DAN ETIKA PADA ANAK USIA DINI

Muhammad Firaz Amaris Hidayat¹, Syarip Hidayat² dan Novian Denny Nugraha³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Bandung Terusan Buahbatu
Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeukolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*

firazamaris@student.telkomuniversity.ac.id, syarip@telkomuniversity.ac.id,
dennynugraha@telkomuniversity.ac.id

Pemahaman terhadap isyarat sosial dan etika dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan sosial-emosional anak berusia dini antara 4 hingga 6 tahun. Sayangnya, dalam era digital saat ini, banyak anak mengalami kesulitan dalam mengenali ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan norma etika akibat kurangnya media edukatif yang interaktif dan relevan. Studi ini bertujuan guna menyusun sebuah buku ilustrasi interaktif yang dapat membantu anak-anak memahami isyarat sosial dan etika dengan cara yang menyenangkan dan aplikatif. Data dihimpun dengan pendekatan observasi, wawancara, dan studi literatur yang selanjutnya mengaplikasikan pendekatan SWOT dan analisis matriks untuk menemukan kebutuhan target audiens secara mendalam. Penyusunan buku ini menekankan visual yang disesuaikan dengan ciri kognitif anak yang berusia dini, menggunakan ilustrasi penuh warna, teks sederhana, serta elemen interaktif seperti simulasi pilihan respon sosial. Hasil dari perancangan ini diharapkan menjadi solusi edukatif berbasis visual yang efektif dalam menanamkan nilai empati, tanggung jawab, dan kemampuan bersosialisasi sejak dini, serta menjadi referensi bagi pendidik dan orang tua dalam mendampingi anak belajar mengenai interaksi sosial secara positif.

Kata kunci: Buku Ilustrasi Anak, Interaktif, Isyarat Sosial, Etika Anak, Desain Komunikasi Visual

Abstract : *Understanding social cues and basic ethics is a crucial foundation in the socio-emotional development of early childhood (ages 4–6). However, in today's digital era, many children struggle to recognize facial expressions, body language, and ethical norms due to the lack of engaging and interactive educational media. This study aims to design an interactive picture book that helps young children comprehend social cues and ethics in an enjoyable and applicable way. Data collection methods include interviews,*

observations, and literature studies, which are then analyzed using SWOT and matrix analysis to thoroughly identify audience needs. The book is designed with visual approaches tailored to the cognitive characteristics of early childhood, using colorful illustrations, simple text, and interactive elements such as simulated social response choices. The result of this design is expected to serve as an effective visual-based educational tool for instilling values such as empathy, responsibility, and social interaction skills from an early age, while also serving as a reference for educators and parents in guiding children toward positive social behavior.

Keywords: *article, guide, journal, scientific (calibri, italic, 11pt)*

PENDAHULUAN

Perkembangan aspek sosial dan etika pada anak yang berusia dini atau 4–6 tahun memegang peranan krusial dalam membentuk pola interaksi sosial yang efektif di masa mendatang. Pada tahap ini, anak-anak mulai mengasah kemampuan dalam mengenali ekspresi wajah, intonasi suara, dan bahasa tubuh, sambil memahami norma dasar seperti berbagi, mengantre, dan simpati. Namun, fenomena modern seperti peningkatan paparan perangkat teknologi pada anak menimbulkan tantangan baru. Studi Musyarofah (2017) menemukan bahwa 40% anak usia prasekolah di Indonesia mengalami keterlambatan dalam kemampuan bersosialisasi seperti kesulitan berinteraksi dengan teman seumuran atau enggan untuk berbagi mainan mereka. Sebaliknya, metode pembelajaran tradisional yang hanya fokus pada cerita satu arah dan lembar kerja dianggap kurang efektif karena tidak melibatkan partisipasi aktif dari anak-anak.

Menurut informasi terbaru dari Kementerian Pendidikan Indonesia tahun 2024, sebanyak 42% anak prasekolah di daerah perkotaan mengalami kesulitan dalam mengenali ekspresi esensi emosi dasar dan 35% anak lainnya mengalami kesulitan dalam menerapkan etika sopan santun dalam berinteraksi sehari-hari. Fenomena ini mengindikasikan adanya disparitas signifikan antara kapasitas kognitif otak anak dengan pengaruh lingkungan dalam membentuk aspek pembelajaran sosial dan emosional mereka.

Di Provinsi Jawa Barat secara umum, sekitar 34,7% anak diindikasikan mempunyai sosio-emosional yang berkembang tidak relevan dengan usianya.

Lebih khusus lagi, prevalensi gangguan perkembangan di Kabupaten Bandung cukup tinggi, yaitu sekitar 20-30%. Angka ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata untuk intervensi yang tepat dalam meningkatkan perkembangan sosial anak di wilayah ini.

Generasi Alpha (kelahiran setelah 2010) telah terbiasa dengan teknologi digital sejak kecil. Namun sayangnya konten edukatif yang menekankan aspek sosial dan emosional masih kurang. Menurut survei Kementerian Pendidikan Indonesia pada tahun 2024, 70% media belajar secara digital bagi mereka lebih menjurus pada hal-hal kognitif seperti belajar berhitung dan membaca serta motorik. Sedangkan materi mengenai etika dan sosial hanya mencakup sekitar 15% dari isi materinya. Hal tersebut bertentangan dengan teori perkembangan sosial Vygotsky yang mengungkapkan bahwasanya anak-anak belajar melalui interaksi simbolik dan dukungan kontekstual.

Keabnormalan dalam memahami isyarat sosial seperti ekspresi marah, body language yang tidak nyaman atau nada suara yang sarkastis bisa menyebabkan kesalahpahaman yang berujung pada konflik antar anak-anak. Studi kasus di TK ABA IV Mangli Jember menunjukkan bahwa 30% dari kasus pertengkaran anak disebabkan oleh ketidaktahuan dalam merespon isyarat non-verbal. Lebih lanjut, lambatnya pemahaman tentang etika dasar, seperti mengetahui kesalahan atau minta izin dapat membentuk pola atau perilaku egosentris. Membaca buku ilustrasi interaktif bisa membawa pengalaman baru dengan menggabungkan cerita visual yang kuat dan elemen-elemen kinetik seperti flip-flap dan penggesekan.

Desain ilustrasi yang menggunakan warna cerah dengan bentuk bulat dan tekstur krayon dapat meningkatkan daya ingat pada anak-anak usia prasekolah dibandingkan dengan media tradisional. Fitur interaktif seperti “memilih tanggapan” atau “mengubah ekspresi karakter “ juga memicu mirror neuron—

bagian otak yang terhubung dengan empati—agar anak dapat merasakan langsung akibat dari tindakan mereka tanpa risiko nyata.

Dengan menggabungkan prinsip desain inklusif, psikologi perkembangan anak, dan teknik gamifikasi, buku ilustrasi interaktif ini diharapkan dapat menjadi jawaban atas kebutuhan media edukasi sosial-emosional yang adaptif, engaging, dan berbasis bukti ilmiah.

METODE PENELITIAN

Adapun upaya pengumpulan data dalam studi ini mengaplikasikan sejumlah metode guna mendapat sumber yang relevan dalam proses perancangan buku ilustrasi anak sebagai media untuk meningkatkan pemahaman isyarat sosial dan etika pada anak usia dini.

1. Wawancara

Wawancara ialah pengumpulan data dengan interaksi langsung antara peneliti dan partisipan. Mengacu dari Sugiyono (2017), Wawancara merupakan interaksi komunikatif antara dua individu atau lebih yang berlangsung dalam bentuk percakapan timbal balik, di mana pertukaran ide dan informasi terjadi melalui rangkaian pertanyaan dan jawaban. Wawancara tersebut bertujuan guna memperoleh pengertian yang kompleks mengenai penilaian, cara pandang, dan pengalaman orang tua, guru, atau ahli perkembangan anak untuk mendapatkan informasi mengenai tantangan dan kebutuhan anak-anak dalam mempelajari isyarat sosial dan etika.

2. Observasi

Mengamati interaksi sosial anak-anak usia 4-6 tahun dalam berbagai situasi, seperti di area permainan, tempat tinggal anak, dan sekolahnya untuk memahami bagaimana mereka memahami dan merespons isyarat sosial.

3. Studi literatur

Studi literatur merupakan metode untuk menghimpun data yang dilakukan dengan menelaah dan memeriksa berbagai sumber tertulis. Menurut Sarwono (2006), hal tersebut merupakan sebuah kajian data yang bersumber dari sejumlah buku referensi serta penelitian terdahulu yang relevan, guna membangun landasan teori bagi permasalahan yang akan diteliti. Pada penelitian ini, metode studi literatur digunakan untuk mengumpulkan informasi yang relevan mengenai teori perancangan buku ilustrasi anak serta memperoleh pemahaman mendalam terhadap topik yang diteliti.

HASIL DAN DISKUSI

a. Isyarat Sosial

Isyarat sosial merupakan elemen penting dalam perkembangan sosial anak. Isyarat sosial dapat dimaknai sebagai tanda-tanda non-verbal yang membantu anak memahami situasi sosial dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Kemampuan memahami isyarat sosial berkaitan erat dengan indikator perkembangan sosial seperti kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan menunjukkan sikap yang tepat dalam berbagai konteks sosial.

b. Etika dan Moral pada Anak Usia Dini

Pembinaan etika dan moral sejak masa kanak-kanak adalah investasi berjangka panjang yang krusial dalam membentuk karakter generasi masa depan. Maka, ditanamkannya sejumlah etika dan moral harus dijalankan secara konsisten dari usia dini, baik melalui lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat luas.

c. Anak Usia Dini

Secara esensial, anak merupakan entitas individual yang aktif mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Setiap anak diyakini memiliki

beragam bakat bawaan, sehingga perlu disediakan pendidikan yang selaras dengan tahapan perkembangan mereka melalui stimulasi lingkungan bermain yang kaya dan variatif

d. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan ialah sebuah proses yang bertujuan membentuk pola perilaku tertentu pada anak-anak atau individu yang sedang menjalani pendidikan. Dalam konteks ini, pendidikan menekankan usaha pendidik untuk mengembangkan pola tingkah laku yang diinginkan pada peserta didik.

e. *Zone of Proximal Development (ZPD)*

ZPD ialah rentang perbedaan antara kapasitas aktual seorang anak, yakni kecakapan yang mampu ia tunjukkan secara otonom dalam menyelesaikan tugas dengan kapasitas potensial, yaitu tingkat kemampuan yang dapat diraih anak melalui bimbingan dari orang dewasa atau kolaborasi dengan rekan yang lebih berpengalaman.

f. *Scaffolding*

Konsep scaffolding, atau perancahan, merujuk pada bentuk pendampingan yang diberikan oleh orang dewasa maupun rekan sebaya yang lebih kompeten untuk mendukung anak mencapai zona perkembangan potensialnya. Pendekatan ini memungkinkan anak berkembang hingga pada akhirnya mampu menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa intervensi eksternal.

g. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Pertumbuhan sosial ialah proses pembentukan kematangan personal yang memungkinkan seseorang beradaptasi secara selaras dengan nilai-nilai moral, aturan sosial, serta kebiasaan yang hidup dalam lingkup masyarakatnya.

h. Indikator Perkembangan Sosial

Berkembangnya aspek ini dapat ditelusuri melalui observasi tingkah laku mereka dalam aktivitas sehari-hari. Kurikulum pembelajaran memuat sejumlah indikator kunci perkembangan sosial-emosional yang wajib menjadi fokus perhatian untuk memastikan tumbuh kembang yang optimal pada anak.

Data Khalayak Sasaran

Pada perancangan ini memiliki dua target pasar, yakni target sekunder dan primer. Secara primer berupa anak usia 4-6 tahun dan target sekunder adalah orang tua berusia 25-35 tahun.

a. Target Primer

Target Primer dari perancangan buku ilustrasi interaktif ini adalah anak laki-laki dan perempuan yang berusia dini, dengan rentang usia 4 hingga 6 tahun. Anak-anak ini latar belakang keluarganya ialah ekonomi tingkat menengah-atas dan tinggal di kota besar, khususnya di wilayah Kota Bandung. Secara psikografis, target ini mencakup anak-anak yang gemar membaca buku serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru di sekitarnya. Selain itu, buku ini juga ditujukan bagi anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengerti isyarat sosial di lingkungan sosialnya, seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan norma etika dasar.

b. Target Sekunder

Target Sekunder dari buku ilustrasi ini adalah orang dewasa, baik pria maupun wanita yang usianya antara 25 hingga 35 tahun dan berasal dari latar belakang ekonominya ialah menengah-atas. Mereka umumnya bekerja sebagai pegawai kantor, orang tua rumah tangga, atau guru. Secara geografis, target sekunder ini juga berfokus pada masyarakat yang tinggal di kota besar, khususnya Kota Bandung. Dari segi psikografis, mereka merupakan orang tua atau pendidik yang peduli terhadap tumbuh

kembang anak, senang membaca, dan memiliki kebiasaan membaca bersama anak-anak mereka. Mereka juga memiliki perhatian khusus terhadap perkembangan perilaku anak, termasuk dalam memahami isyarat sosial dan norma etika sejak dini.

Data Proyek Sejenis

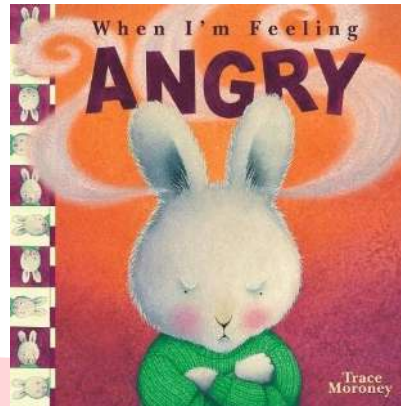
a. Can You Make a Scary Face



Gambar 2. Can You Make a Scary Face
Sumber: <https://app.pangobooks.com/>

Buku "Can You Make a Scary Face?" karya Jan Thomas adalah buku bergambar interaktif yang menyenangkan dan penuh warna, yang turut membuat anak mengikuti secara aktif alur ceritanya. Cerita ini menampilkan seekor ladybug yang suka mengatur dan seekor katak lapar besar, yang memerintahkan pembaca untuk melakukan berbagai aksi seperti berdiri, duduk, tertawa, dan membuat wajah seram untuk menakuti serangga kecil yang imajiner.

b. When I'm Feeling Angry



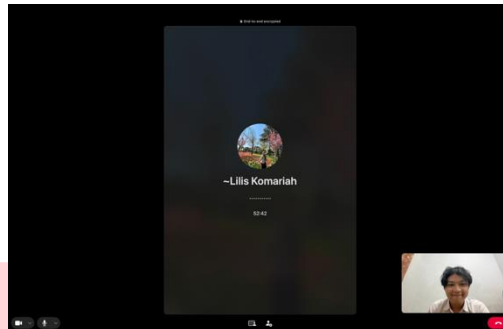
Gambar 3. Buku When I'm Feeling Angry
Sumber: www.tokopedia.com

Buku "When I'm Feeling Angry" karya Trace Moroney mengisahkan tentang seekor kelinci kecil yang mengalami perasaan marah yang sangat kuat, digambarkan seperti gunung berapi yang siap meledak di dalam perutnya. Buku ini menggambarkan berbagai situasi yang bisa membuat kelinci tersebut marah, seperti diejek, kastil pasirnya dihancurkan, atau disalahkan atas sesuatu yang tidak dilakukannya. Namun, buku ini menekankan bahwa marah itu wajar dan bukan hal yang salah, tetapi penting untuk mengelola kemarahan tersebut agar tidak membuat dirinya ataupun yang lain sakit hati.

Data Hasil Observasi

Observasi dilakukan di Tree's Consulting dimana tempat tersebut merupakan sebuah badan konsultasi dan terapi untuk anak usia dini di Bandung. Disana, saya mengamati bagaimana anak-anak berinteraksi satu sama lain serta dengan terapis dan orang tua mereka. Terapis di tempat tersebut menggunakan berbagai metode yang efektif untuk membantu anak mengenali dan memahami isyarat sosial serta etika dasar, mulai dari permainan peran hingga penggunaan alat bantu visual seperti gambar kartu ekspresi, dan permainan interaktif.

Data Hasil Wawancara



*Gambar 4. Narasumber 1
Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat*

Berdasarkan

wawancara antara penulis dan Lilis Komariah, M.Psi, Psikolog pada tanggal 12 April 2025, dapat disimpulkan bahwa isyarat sosial ialah wujud dari komunikasi nonverbal yang amat krusial bagi perkembangan anak usia dini, karena merupakan dasar bagi mereka guna memahami emosi, konteks sosial, dan membangun etika melalui peniruan perilaku dari lingkungan terdekat, khususnya keluarga. Proses pembelajaran isyarat sosial dimulai sejak bayi, dengan stimulasi utama berasal dari ekspresi dan interaksi orang tua, terutama ibu, sehingga lingkungan keluarga memiliki pengaruh dominan dalam membentuk pemahaman sosial dan etika anak.



*Gambar 5. Narasumber 2
Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat*

Wawancara antara penulis dan Bu Erika yang menjadi psikolog anak sekaligus pemilik badan konsultasi anak Tree's Consulting pada tanggal 11 April 2025 membahas secara mendalam berbagai aspek perkembangan anak usia 4-6 tahun, terutama terkait dengan pembelajaran isyarat sosial, etika, serta perancangan media edukatif yang sesuai. Media edukatif yang efektif untuk anak usia dini harus sederhana, visual, dan mudah dipahami, serta idealnya didampingi oleh orang tua. Untuk anak berkebutuhan khusus, pendekatan harus lebih spesifik dan berbasis visual sederhana.

Konsep Pesan

Konsep pesan yang disampaikan bersifat edukatif dan dirancang untuk membantu anak usia 4–6 tahun memahami isyarat sosial dan etika. Melalui buku ilustrasi interaktif, perancangan ini mendukung perkembangan sosial-emosional anak dengan kemasan yang menarik dan menyenangkan. Buku disesuaikan dengan preferensi anak, menggunakan warna cerah, ilustrasi kartun dua dimensi, font sans serif yang mudah dibaca, serta bahasa sederhana dan visual menarik agar mudah dipahami.

Konsep Kreatif

Buku ilustrasi interaktif ini bertujuan mengajarkan anak usia 4-6 tahun cara menghadapi situasi sosial dengan etika dan empati terhadap teman-teman di sekitarnya. Pengajaran dilakukan dengan menampilkan contoh perilaku yang tidak pantas dalam situasi sosial beserta konsekuensinya, serta mengajarkan bagaimana memahami dan merespons keadaan sosial secara interaktif.

Konsep Media

Dalam rancangan ini, sarana utama yang dipilih berupa buku ilustratif interaktif berformat 20 x 20 cm dengan sampul keras (*hard cover*) dirancang

sebagai media komunikasi visual utama. Sementara itu, elemen pendukung kampanye mencakup X-Banner dan poster berukuran A3, yang difungsikan sebagai alat penyebaran pesan visual di area publik secara strategis, dan unggahan Instagram feeds yang ditujukan untuk menjangkau orang tua dan pendidik melalui media digital. Selain itu, tersedia pula merchandise berupa gantungan kunci, stiker, dan label stiker yang berfungsi sebagai aksesoris sekaligus media edukatif bagi anak-anak.

Konsep Visual

a. Gaya Ilustrasi



Gambar 6. Contoh Gaya Ilustrasi
Sumber: Instagram.com/amelicart (2025)

Ilustrasi
dalam buku ini

memiliki gaya ilustrasi 2D yang tidak menggunakan outline.

b. Tipografi

2 font yang digunakan adalah Chalkboard dan Murah Regular. Chalkboard digunakan pada narasi buku dan Murah Regular digunakan pada judul besar buku.

Chalkboard	MURAH REGULAR
ABCDEFGHIJKLM	ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ	NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm	1234567890,.,:?!
nopqrstuvwxyz	
1234567890,.,:?!	

Gambar 7. Typeface Chalkboard dan Murah Regular
Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

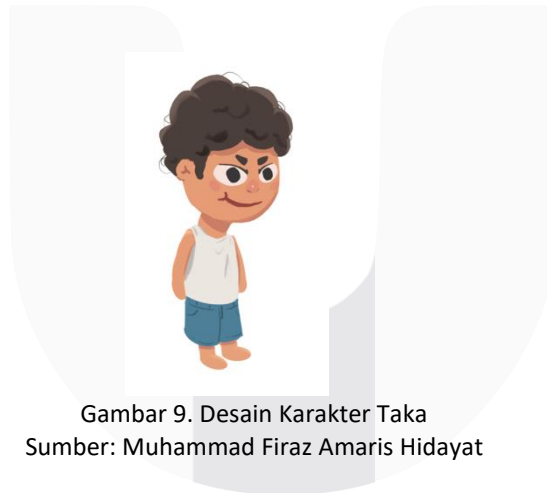
c. Warna



Gambar 8. Colour Palette

Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

Warna yang dipilih pada dalam proses perancangan buku ini yaitu kumpulan warna cerah dengan biru muda dan merah muda sebagai menunjukkan sifat yang energik. Warna primer, sekunder, dan tersier menyesuaikan keadaan dalam cerita yang di buku.

Hasil Perancangan

Gambar 9. Desain Karakter Taka

Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

Karakter Taka merupakan anak berusia 5 tahun dan bersifat energetik dan senang bermain. Ia menggunakan baju yang kasual untuk menunjukkan sifat yang



Gambar 10. Desain Karakter Sampingan

Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

aktif. Karakter teman-teman Taka juga mengenakan digambarkan dalam keadaan kasual untuk menggambarkan keadaan sehari-hari

Mockup Media Utama



Gambar 11. Mockup Media Utama
Sumber:Muhammad Firza Amaris Hidayat

Media Pendukung

a. Stiker



Gambar 12 Desain Stiker
Sumber:Muhammad Firza Amaris Hidayat

b. Gantungan Kunci



Gambar 13. Mockup Gantungan Kunci
Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

c. Poster



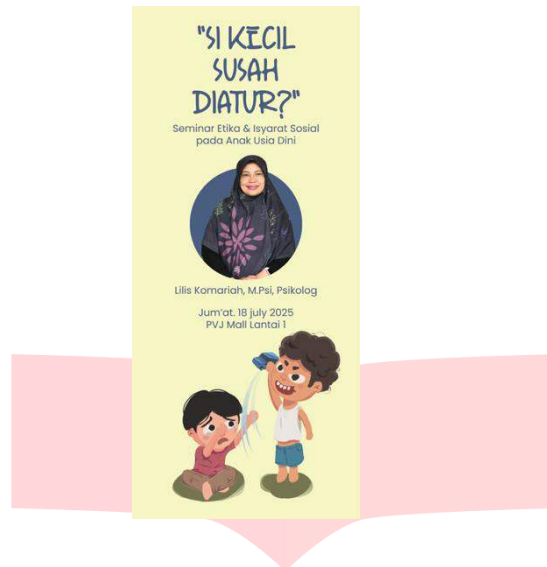
Gambar 14. Mockup Poster
Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

d. Instagram Feeds



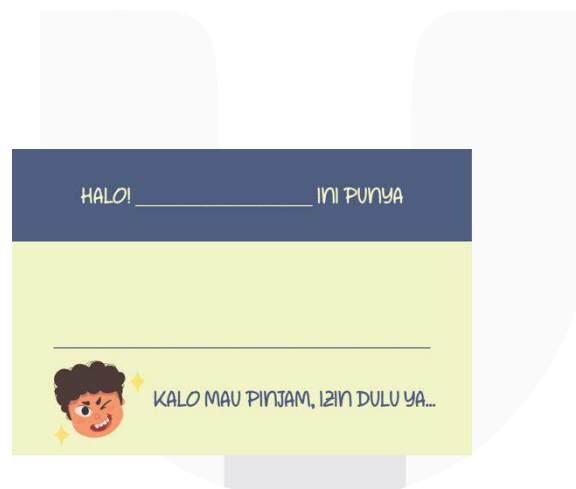
Gambar 15. Mockup Instagram
Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

e. X-Banner



Gambar 16. Mockup X-Banner
Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

f. Label



Gambar 17. Desain Label
Sumber: Muhammad Firaz Amaris Hidayat

KESIMPULAN

Perkembangan kemampuan sosial dan pemahaman etika bagi anak yang berusia dini amat krusial untuk membentuk pola interaksi sosial yang efektif untuk masa mendatang. Namun, banyak dari mereka yang mengalami kesulitan dalam memahami isyarat sosial dan norma etika karena minimnya media pembelajaran

yang interaktif dan menyenangkan serta kurangnya pengalaman langsung dalam situasi sosial nyata. Buku ilustrasi interaktif yang dirancang dalam studi ini bertujuan guna memberikan alternatif dari permasalahan ini melalui edukasi yang tidak hanya bersifat teori tetapi juga praktik melalui aktivitas yang menarik bagi mereka. Maka dari itu, mereka diharapkan mampu lebih mudah mengenali dan menerapkan sejumlah nilai sosial dan etika dalam kehidupan sehari-hari, sehingga membantu perkembangan sosial emosional mereka secara optimal di era digital yang semakin maju.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsani, A. (2018). *Sastra anak: Karakteristik, fungsi, dan nilai moral dalam cerita anak*. Pustaka Pelajar.
- Adella, W., Nugraha, N. D., & Soedewi, S. (2024). Perancangan buku cerita interaktif untuk mengembangkan sensorik dan motorik halus anak berusia 3–5 tahun di Kota Bandung. *Jurnal EProceeding*.
- Anggy Giri Prawiyogi, T. L. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5.
- Ardhanariswari, K. A., & Hendariningrum, R. (2014). Desain layout dalam iklan cetak. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 261.
- Association for Educational Communications and Technology. (2008). *Educational technology: A definition with commentary* (A. Januszewski & M. Molenda, Eds.). Routledge.
- Busroli, A. (2019). Kecerdasan etika dan moral anak usia dini. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 266–279. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.2509>
- Dewey, J. (1916). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. Macmillan.
- Hidayat, S., & Rosidin, M. (2018). Visualisasi desain karakter mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual pada papan permainan kuliah seni & desain. *Demandia: Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain, dan Periklanan*, 3(02), 278–289.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (I. Istiwidayanti & S. Soedjarwo, Penerj.; Edisi 5). Erlangga. (Karya asli diterbitkan 1980)
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Jamaris, M. (2002). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak: Pedoman bagi orang tua dan guru*. Grasindo.

- Jati, R. K., & Nugraha, N. D. (2017). Perancangan media komik Webtoon tentang mata pelajaran sejarah (IPS) kelas 5 SD di Kota Jogja. *EProceedings of Art & Design*, 4(3).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 8 Tahun 2024 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Krissandi, K. (2017). Karakteristik sastra anak menurut Nodelman. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 4(2), 60–70. <https://doi.org/10.12345/jpbs.v4i2.1234>
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar desain komunikasi visual*. Andi.
- Langgulong, H. (1995). *Manusia dan pendidikan: Suatu analisa psikologi, filsafat dan pendidikan* (Cet. ke-3). Al-Husna Zikra.
- Lesmana, M. E., Siswanto, R. A., & Hidayat, S. (2015). Perancangan komunikasi visual komik berbasis cerita rakyat Timun Mas. *EProceedings of Art & Design*, 2(1).
- Mukarromah, A. (2022). Pendidikan dan moral pada anak usia dini. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 15–21.
- Musyarofah. (2017). Pengembangan aspek sosial anak usia dini di Taman Kanak-Kanak ABA IV Mangli Jember tahun 2016. *INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication*, 2(1), 99–121. <https://doi.org/10.18326/inject.v2i1.99-121>
- Nodelman, P. (1996). *The pleasures of children's literature* (2nd ed.). Longman.
- Oey, F. W., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2013). Perancangan buku interaktif pengenalan dan pelestarian sugar glider di Indonesia bagi anak 7–12 tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 4–6.
- Pertiwi, A. A., Mustikawan, A., & Siswanto, R. A. (2016). Perancangan buku interaktif pentingnya memilah sampah dalam upaya membentuk kebiasaan memilah sampah untuk anak-anak. *e-Proceeding of Art & Design*, 3(3), 792.
- Prajawinanti, A. (2020). Pemanfaatan buku oleh mahasiswa sebagai penunjang aktivitas akademik di era generasi milenial. *Pustaka Karya: Jurnal Ilmiah Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 8(1), 25–32.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha Ilmu.
- Sari, D. K., Andriani, L., Wahyuni, E., Destariyani, E., & Yanniarti, S. (2022). Pengaruh permainan melipat kertas/origami terhadap perkembangan motorik halus anak prasekolah usia 4–5 tahun di TK Kemala Bhayangkari Kabupaten Bengkulu Utara (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Bengkulu).
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan buku menggambar ilustrasi. *Jurnal Kreatif*, 60.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D* (Edisi revisi). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Suprihartini, R. (2024). Hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia di TK Al-Mustofa Kabupaten Bandung. *Universitas MH Thamrin*.
- Suwarno, W. (2011). *Perpustakaan dan buku: Wacana penulisan dan penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syamsu Yusuf. (2010). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Remaja Rosdakarya.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, D. & Putri, F. (2024). Application of Lev Vygotsky's theory in social studies learning: A case study of primary schools. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 45–58.
- Yuniarti, I., Maulana, S., & Desintha, S. (2015). Perancangan buku panduan mengkonsumsi kulit buah jeruk keprok untuk usia 9–10 tahun. *eProceedings of Art & Design*, 2(3).

