

**PENANAMAN KEJUJURAN KEPADA ANAK MELALUI CERITA
BERGAMBAR *THE GOD AND GREEDY HUMAN***

KARYA AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual Strata Satu*



Oleh :

APRIADI

17027005/2017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

DEPARTEMEN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

HALAMAN PERSETUJUAN KARYA AKHIR

**PENANAMAN KEJUJURAN KEPADA ANAK MELALUI CERITA
BERGAMBAR *THE GOD AND GREEDY HUMAN***

Nama : Apriadi
Nim : 17027005
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 06 Juli 2022

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing



Dr. Budiwirman, M.Pd
NIP. 19590417.198903.1.001

Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di depan Penguji
Karya Akhir

Departemen Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Penanaman Kejujuran Kepada Anak Melalui Cerita
Bergambar *The God And Greedy Human*
Nama : Apriadi
NIM/BP : 17027005 / 2017
Program studi : Desain Komunikasi Visual
Departemen : Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 6 Juli 2022

Tim Penguji,

Nama/NIP

Tanda Tangan

1. Pembimbing : Dr. Budiwirman, M.Pd
NIP. 19590417.198903.1.001
2. Penguji 1 : Drs. Jupriani, M, Sn
NIP. 19631008.199003.2.003
3. Penguji 2 : Hendra Afriwan,S.Sn.,M.Sn
NIP. 19770401.200812.1.002

1. 
.....
2. 
.....
3. 
.....

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd
NIP. 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Skripsi/Karya Akhir* dengan judul Penanaman Kejujuran kepada Anak Melalui Cerita Bergambar
The God and Greedy Human
adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 28 Juni 2022

Saya yang menyatakan,



Apradi

NIM. 17027005

**PENANAMAN KEJUJURAN KEPADA ANAK MELALUI CERITA
BERGAMBAR THE GOD AND GREEDY HUMAN**

Apriadi¹, Budiwirman²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
apriadi110899@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari perancangan ini adalah merancang sebuah cerita bergambar untuk menanamkan moral kejujuran pada anak-anak, dengan merancang buku cerita bergambar yang menarik, yang mengantisipasi anak agar tidak selalu menghabiskan waktunya dengan gadget, dan menumbuhkan minat gemar membaca buku cerita, ini disebabkan banyaknya media yang beredar sekarang seperti gadget *smartphone* yang membuat anak-anak sering menghabiskan waktunya dengan gadgetnya. Dampak dari gadget ini yang sangat besar terhadap perkembangan moral dan tingkah laku anak

Perancangan karya ini menggunakan metode perancangan *glassbox* dengan tahapan perancangan persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi. Metode analisis data yang digunakan yaitu analisis data *brainstorming*. Selain perancangan buku cerita bergambar sebagai media utama, perancangan ini memiliki media pendukung yaitu poster, *x-banner*, *t-shirt*, gantungan kunci, stiker, pin, *notebook*, dan media jual beli *online*.

Buku cerita bergambar ini dapat diharapkan bisa digunakan sebagai media pendidik bagi anak-anak agar selalu mengutamakan sifat jujur dan tidak selalu menghabiskan waktunya dengan gadget *smartphone* serta membangkitkan kembali minat baca pada anak-anak.

Kata kunci: *cerita bergambar anak, mitologi, Kejujuran*

¹ Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

² Dosen Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Padang

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil‘alamin, segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah Subhanahuwata‘ala atas segala nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Akhir ini. Tidak lupanya shalawat beserta salam kita hadiahkan kepada junjungan islam sedunia yakni nabi besar Muhammad SAW, yang membawa kita dari alam kebodohan hingga ke alam berilmu pengetahuan yang sama-sama kita rasakan pada saat ini.

Karya akhir ini diberi judul “*Penanaman kejujuran kepada anak melalui cerita bergambar the god and greedy human*”. Laporan karya Akhir ini disusun dan dirancang sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan karya akhir penulis banyak mendapat bantuan dan masukan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Budiwirman, M.Pd., selaku dosen Pembimbing tugas akhir yang telah bersedia meluangkan waktunya, memberi motivasi, pengarahan dan saran untuk melengkapi segala kekurangan penulisan dalam menyelesaikan karya akhir penulis.
2. Ibu Dr. Jupriani, M. Sn selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya akhir ini.

3. Bapak Hendra Ariwan S.Sn, M. Sn selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahan dalam karya ini.
4. Bapak Drs. Mediagus. M. Pd selaku ketua jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Dini Faisal, S. Ds, M. Ds selaku ketua prodi Desain Komunikasi Visual dan juga Penasehat Akademis penulis yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam membimbing karya akhir penulis dan memberi motivasi.
6. Ibu Eliya Pebriyeni, S. Pd, M. Sn selaku sekretaris jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.
7. Bapak dan Ibu Dosen staf pengajar Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmunya selama proses perkuliahan sehingga sangat membantu membuka wawasan penulis.

Penulis sadar akan kekurangan dalam penulisan karya akhir ini baik yang berasal dari isi, materi dan hasil maupun dari karya akhir ini. Maka dari itu penulis berharap dengan adanya kritikan dan saran dapat menyempurnakan segala kekurangan ini. Akhir kata penulis berharap semoga karya akhir ini dapat menjadi manfaat kepada para pembaca dan terkhususnya juga kepada penulis. Amiin.

Padang, Juni 2022

Apriadi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Orisinalitas	6
F. Tujuan Perancangan	6
G. Manfaat Perancangan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Praksis.....	7
1. The God and Greedy Human dan Mitos	7
2. Minat Baca dan Kejujuran	10
3. Karakteristik Gambar Anak	12
B. Kajian Teoritis.....	13
1. Desain Komunikasi Visual.....	13
2. Pengertian Buku Cerita Bergambar.....	16
3. Ilustrasi	17
4. Tokoh	20
5. Warna	21
C. Karya Relevan	22
D. Kerangka Konseptual	24
BAB III METODE PERANCANGAN.....	25
A. Metode Perancangan	21
B. Metode Pengumpulan Data	27

1. Studi Literatur	27
C. Metode Analisis Data	28
1. Brainstorming	28
D. Konsep Komunikasi Pemasaran	30
1. Attention (Menarik Perhatian)	30
2. Interest (Mempertahankan Minat).....	30
3. Desire (Membuat Keinginan).....	31
4. Action (Tindakan)	31
E. Pendekatan Kreatif	31
1. Tujuan Kreatif	32
2. Strategi Kreatif	32
F. Media Utama dan Media Pendukung	35
G. Jadwal Kerja	36
BAB IV PERANCANGAN VISUAL	37
A. Teori Media	37
1. Media Utama	37
2. Media Pendukung	39
B. Program Kreatif.....	42
1. Pendekatan Verbal.....	42
2. Pendekatan Visual	43
C. Proses Perancangan	46
1. Sript	46
2. Pembagian Halaman.....	47
3. Visualisasi/Teks	55
4. Emphasis	56
5. Studi Karakter	56
6. Layout Media Utama.....	61
7. Layout Media Pendukung	78
D. Uji Kelayakan <i>Design</i>	96
BAB V PENUTUP.....	99
A. Kesimpulan.....	99

B. Saran.....	100
DAFTAR RUJUKAN.....	x

DAFTAR TABEL

1. Jadwal Kerja 1	36
2. Uji Kelayakan 1	97
3. Uji Kelayakan 2	97

DAFTAR GAMBAR

1. Buku Berjudul “101 Dongeng Sebelum Tidur”	22
2. Buku Berjudul “101 Dongeng Sebelum Tidur”	22
3. Mindmapping analisis data melalui brainstorming.....	28
4. Palet warna yang digunakan dalam perancangan	44
5. <i>Font Comic sans Ms</i>	45
6. Alternatif Sketsa Desain Karakter Dewa 1	57
7. Alternatif Sketsa Desain Karakter Dewa 2	57
8. Alternatif Coloring Desain Karakter Dewa	58
9. Alternatif Coloring Desain Karakter Dewa	58
10. Alternatif Sketsa Pemuda Penebang Kayu 1	59
11. Alternatif Sketsa Pemuda Penebang Kayu 2	59
12. Alternatif Sketsa Pemuda Penebang Kayu 1	60
13. Alternatif Sketsa Pemuda Penebang Kayu 2	60
14. Alternatif 1 <i>Layout</i> Kasar Cover Buku	61
15. Alternatif 2 <i>Layout</i> Kasar Cover Buku	61
16. Alternatif 1 <i>Layout</i> Eksekusi Cover Buku	62
17. Alternatif 2 <i>Layout</i> Eksekusi Cover Buku	62
18. Alternatif 1 <i>Layout</i> Komprehensif Cover Buku.....	63
19. Alternatif 2 <i>Layout</i> Komprehensif Cover Buku.....	63
20. <i>Layout</i> Final Cover Buku	64
21. <i>Layout</i> Kasar Kata Pengantar, Daftar isi, Daftar Gambar	65
22. <i>Layout</i> Kasar Halaman 1-2	65
23. <i>Layout</i> Kasar Halaman 3-4	66
24. <i>Layout</i> Kasar Halaman 5-6	66
25. <i>Layout</i> Kasar Halaman 7-8	66
26. <i>Layout</i> Kasar Halaman 9-10	67
27. <i>Layout</i> Kasar Halaman 11-12	67
28. <i>Layout</i> Kasar Halaman 13-14	67
29. <i>Layout</i> Kasar Halaman 15-16	68
30. <i>Layout</i> Kasar Halaman 17-18	68

31. <i>Layout</i> Kasar Halaman 19-20	68
32. <i>Layout</i> Eksekusi Kata Pengantar dan Daftar Isi	69
33. <i>Layout</i> Eksekusi dan Daftar Gambar	69
34. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 1-2	70
35. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 3-4	70
36. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 5-6	70
37. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 7-8	71
38. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 9-10	71
39. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 11-12	71
40. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 13-14	72
41. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 15-16	72
42. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 17-18	72
43. <i>Layout</i> Eksekusi Halaman 19-20	73
44. <i>Layout</i> Final Kata Pengantar dan Daftar Isi.....	73
45. <i>Layout</i> Final Daftar Gambar	74
46. <i>Layout</i> Final Halaman 1-2	74
47. <i>Layout</i> Final Halaman 3-4	74
48. <i>Layout</i> Final Halaman 5-6	75
49. <i>Layout</i> Final Halaman 7-8	75
50. <i>Layout</i> Final Halaman 9-10	75
51. <i>Layout</i> Final Halaman 11-12	76
52. <i>Layout</i> Final Halaman 13-14	76
53. <i>Layout</i> Final Halaman 15-16	76
54. <i>Layout</i> Final Halaman 17-18	77
55. <i>Layout</i> Final Halaman 19-20	77
56. <i>Layout</i> Kasar Poster Alternatif 1, 2, dan 3	78
57. <i>Layout</i> Kasar <i>X-Banner</i> Alternatif 1, 2 dan 3	78
58. <i>Layout</i> Kasar <i>T-shirt</i> Alternatif 1, dan 2	79
59. <i>Layout</i> Kasar Gantungan Kunci Alternatif 1, 2 dan 3	79
60. <i>Layout</i> Kasar Stiker Alternatif 1, 2 dan 3	80
61. <i>Layout</i> Kasar Pin Alternatif 1,2 dan 3	80
62. <i>Layout</i> Kasar <i>Notebook</i> Alternatif 1 dan 2	81

63. <i>Layout</i> Eksekusi Poster Alternatif 1, 2 dan 3.....	81
64. <i>Layout</i> Eksekusi <i>X-Banner</i> Alternatif 1, 2 dan 3	82
65. <i>Layout</i> Eksekusi <i>T-shirt</i> Alternatif 1, dan 2.....	82
66. <i>Layout</i> Eksekusi Gantungan Kunci Alternatif 1, 2 dan 3	83
67. <i>Layout</i> Eksekusi Stiker Alternatif 1, 2 dan 3	83
68. <i>Layout</i> Eksekusi Pin Alternatif 1, 2 dan 3	84
69. <i>Layout</i> Eksekusi <i>Notebook</i> 1, dan 2.....	84
70. <i>Layout</i> komprehensif poster Alternatif 1, 2 dan 3	85
71. <i>Layout</i> komprehensif <i>X-banner</i> Alternatif 1, 2 dan 3	85
72. <i>Layout</i> komprehensif <i>T-shirt</i> Alternatif 1, dan 2	86
73. <i>Layout</i> komprehensif Gantungan Kunci Alternatif 1, 2 dan 3.....	86
74. <i>Layout</i> komprehensif Stiker Alternatif 1, 2 dan 3.....	87
75. <i>Layout</i> komprehensif Pin Alternatif 1, 2 dan 3	87
76. <i>Layout</i> komprehensif <i>Notebook</i> Alternatif 1, dan 2	88
77. <i>Layout</i> Final Poster	89
78. <i>Layout</i> Final <i>X-banner</i>	90
79. <i>Layout</i> Final <i>T-shirt</i>	91
80. <i>Layout</i> Final Gantungan Kunci	92
81. <i>Layout</i> Final design Stiker.....	93
82. <i>Layout</i> Final Pin.....	93
83. <i>Layout</i> Final <i>Notebook</i>	93
84. Media Jual Beli <i>Online</i>	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dimasa sekarang banyak ditemui berbagai media hiburan yang beredar luas, seperti contohnya gadget *smartphone*. Generasi sekarang ini setiap orang pasti memiliki gadget *smartphone*, apalagi orang tua sekarang memberikan gadget *smartphone* pada anak-anaknya dan tidak mengetahui apa saja yang dilihat oleh anak-anaknya melalui media tersebut. Media gadget memiliki banyak konten hiburan yang menarik, sehingga membuat anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget dan lupa dengan waktu belajar. Didalam media ini ada juga tayangan yang mendidik yang bisa menambah ilmu pengetahuan untuk anak. Akan tetapi juga banyak ditemui tayangan yang tidak baik dan tidak mendidik bagi anak-anak khususnya anak yang berumur 6 sampai 10 tahun, yang melihat konten-konten media hiburan yang melibatkan aksi perkelahian, tindakan kurang sopan, bahkan mengajari anak-anak dalam berbohong. Oleh sebab itu dibutuhkan penanaman karakter moral yang baik untuk anak yang disebabkan oleh dampak negatif dari konten-konten media televisi dan *smartphone* tersebut.

Supaya dampak buruk dari media gadget *smartphone* tersebut bisa diantisipasi, maka diperlukan suatu langkah untuk anak-anak agar tidak terjerumus kedalam sifat dan tindakan yang kurang baik melalui buku cerita.

Pembuatan buku merupakan hal yang sangat wajib karena buku adalah sumber ilmu pengetahuan, yang dimiliki setiap generasi ke generasi. Buku memiliki banyak perkembangannya seperti contoh yang kita ketahui seperti buku pelajaran, buku komik, buku novel serta yang paling penting yaitu buku cerita anak-anak. Buku cerita anak memiliki peran besar terhadap perkembangan moral bagi anak, karena sifatnya dari buku ini dapat mengembangkan imajinasi serta membangun kecerdasan. Serta cerita juga berfungsi sebagai alat penyampaian pengetahuan dan nilai-nilai positif bagi anak-anak.

Menurut Chairilisyah (2016:8) mengatakan menanamkan nilai moral pada anak sejak usia dini sangat penting untuk dilakukan karena pada usia ini anak-anak masih mudah untuk diarahkan. Nilai moral yang diajarkan pada anak-anak sejak usia dini akan membekas sampai anak tumbuh dewasa. Mengajarkan nilai moral pada anak-anak dibutuhkan kesabaran dan kehati-hatian. Hal ini karena anak-anak belum sepenuhnya bisa menerima dan mencerna semua hal yang diajarkan kepada mereka, apalagi pelajaran tersebut yang bersifat abstrak. Dampak yang ditimbulkan dari media tersebut juga sangat besar, dan juga dapat mempengaruhi perkembangan sikap, emosi serta perilaku anak-anak.

Salah satu perilaku yang harus ditanamkan kepada anak sejak dini yakni penanaman kejujuran. Pengajaran kejujuran merupakan hal yang sangat penting bagi anak-anak. Chairilisyah (2016:8) mengutarakan sebuah pepatah yang mengatakan bahwa kejujuran adalah mata uang yang berlaku

dinegara manapun. Pepatah seperti ini wajib dikenalkan pada anak-anak sejak usia dini. Sebab penanaman ilmu sejak dini umumnya akan cenderung lebih mudah diserap anak dan ditanamkan hingga mereka dewasa sehingga menjadi sebuah kebiasaan yang baik.

Untuk itu diperlukannya perancangan buku cerita bergambar anak yang menceritakan tentang manfaat dari kejujuran. Buku cerita bergambar begitu banyak dan beraneka ragam jenis yang dapat dijumpai ditoko buku. Beberapa permasalahan yang sering ditemui didalam buku cerita anak seperti ilustrasi yang dihadirkan tidak sesuai untuk menggambarkan suatu peristiwa dalam cerita tersebut, bahkan teks cerita yang terlalu banyak dan tidak seimbang dengan ilustrasi yang ada, atau menampilkan tulisan yang begitu banyak sehingga membuat anak-anak menjadi malas dalam membaca. Maka itu akan berdampak membuat minat baca anak terhadap buku fisik yang terus menurun, dan bisa mengurangi kemampuan anak dalam mencerna informasi yang banyak berasal dari buku. Salah satu upaya meningkatkan minat baca anak adalah dengan menggunakan buku yang begitu menarik dan tidak membosankan. Buku cerita bergambar ini akan mempermudah pemahaman anak mengenai tujuan, atau isi yang akan disampaikan serta dapat meningkatkan minat anak untuk lebih gemar membaca buku.

Berdasarkan pertimbangan tersebut penulis tertarik untuk merancang buku cerita anak dengan media perancangan berupa buku cerita bergambar yang menarik dan edukatif, dengan mengedukasi agar anak-anak

menanamkan sifat jujur. Cergam ini menceritakan tentang mitos (Mitologi), dengan tokoh Dewa yang diturunkan kebumi untuk menguji sifat manusia. Karena itu diperlukannya media edukasi yang efektif bagi anak, serta dengan cerita bergambar ini dapat memotivasi anak-anak untuk menghindari perilaku buruk seperti berbohong, dan tamak.

Buku cergam ini memiliki target audien anak-anak yang pada dasarnya sangat menyukai ilustrasi dan warna-warna yang menarik, yang mana perancangan buku ini penulis akan berusaha menyuguhkan *layout*, ilustrasi, warna dan pengambilan *font* yang menarik dan sesuai dengan target audien yaitu anak-anak. Suatu hal lain juga dapat menunjang dengan perancangan cerita bergambar ini yang dapat menumbuhkan dan meningkatkan kembali minat dan budaya membaca anak. Berdasarkan permasalahan serta landasan dan solusi yang dipaparkan sebelumnya, maka penulis akan mengangkat judul **“Penanaman Kejujuran Kepada Anak Melalui Cerita Bergambar *The God And Greedy Human.*”**

B. Identifikasi Masalah

1. Bagaimana cara merancang buku cerita anak-yang menarik dan edukatif, dengan mengedukasi agar anak-anak menanamkan kejujuran pada anak.
2. Akibat beredarluasnya dari media *smartphone* yang membuat anak-anak lupa waktu belajar serta mulai dilupakan budaya gemar membaca buku cerita, akibat beredar luasnya media gadget *smartphone*.

3. Saat ini banyak ditemukan media yang kurang mendidik bagi anak dan kurang sesuai dengan usia anak-anak khususnya anak usia 6-10 tahun.
4. Banyak buku cerita yang ditemui ilustrasi yang dihadirkan tidak sesuai dengan peristiwa didalam cerita, sehingga membuat peminat baca anak terhadap buku fisik menurun.
5. Mengenalkan cerita fantasi tentang mitos (Mitologi) kepada anak dan dapat meningkatkan daya imajinasi anak serta memberikan pembelajaran tentang sikap dan moral yang baik.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, perancangan visual buku cerita bergambar ini untuk mengantisipasi agar anak tidak menyerap tayangan yang tidak baik serta mengantisipasi agar anak tidak menghabiskan waktunya hanya dengan gadget. Bertujuan untuk memberikan edukasi moral bagi anak agar untuk selalu bersikap jujur, maka dari itu penulis membuat perancangan buku cerita bergambar yang dapat membantu meningkatkan minat baca anak-anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut yaitu : Bagaimana merancang cerita bergambar untuk

penanaman moral kejujuran kepada anak, agar anak-anak tidak selalu menghabiskan waktunya dengan gadget dimasa sekarang.

E. Orisinalitas

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, perancangan “Penanaman Kejujuran Kepada Anak Melalui Cerita *Bergambar The God And Greedy Human.*” merupakan karya orisinal dan belum ada yang diangkat kedalam bentuk cerita bergambar. Dalam penelusuran *study internet*, kepustakaan, literatur belum ditemukan judul yang sama dengan penulis buat. Oleh karena itu pembuatan cerita bergambar ini adalah karya orisinal penulis sendiri dalam pembuatan karya akhir ini.

F. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang sebuah buku cerita bergambar untuk menanamkan moral kejujuran pada anak-anak, dengan merancang buku cerita bergambar yang menarik, yang mengantisipasi anak agar tidak selalu menghabiskan waktunya dengan gadget, dan menumbuhkan minat gemar membaca buku cerita.

G. Manfaat Perancangan

Perancangan yang dilakukan diharapkan dapat mencapai tujuan dalam menghasilkan manfaat-manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Akademis

Memberikan kontribusi serta meningkatkan produktivitas berkarya dalam keilmuan Desain komunikasi visual, dan menambah pengetahuan serta menjadi acuan pembuatan buku cerita bergambar bagi perancang yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Dari perancangan ini bisa bermanfaat dan menambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai media edukasi dan menambah minat baca, penanaman moral yang baik dan menanamkan sikap kejujuran bagi anak-anak, serta menambah kedekatan harmonis antara orangtua dengan anak.