

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Wahyu. 2013. *Sila Ke-6: Kreatif Sampai Mati*. Yogyakarta: Penerbit Bentang.
- Ahyani, LN. 2010. Metode Dongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Moral Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*. 1(1): 24-32.
- Ambarwati, Dini Novi. 2020. Persepsi Guru Taman Kanak-kanak tentang Literasi Visual pada Anak Usia Dini. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amborse, Gavin. Paul Harris. 2009. *The Fundamentals of Graphic Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Arnston, Amy E. 2007. *Graphic Design: Basics*. United States of America: Thomson Wadsworths.
- Anindita, Marsha. Menul Teguh Riyanti. 2016. Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual. *Dimensi DKV*. 1(1).
- Anggraini, S. 2016. Budaya Literasi dalam Komunikasi. *WACANA*. 15(3): 181-279.
- Bernie, Mohammad. 2020. *Bullying terhadap Anak Penjual Jalangkote Harus Jadi yang Terakhir*. Diakses 10 September 2021 (21:34 Wita) dari Tirto.id: <https://tirto.id/bullying-terhadap-anak-penjual-jalangkote-harus-jadi-yang-terakhir-fxLj>
- Cangara, Hafied. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Kedua*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Dirgahayu, Malika. Hesti Dwiana Putri. 2020. Rameng: Hologram Dongeng 3S Sebagai Media Pembelajaran Penanaman Nilai-Nilai Budaya pada Siswa Kelas IV SD dalam Mewujudkan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pena*. 7(1): 72-82.
- Gerintya, Scholastica. 2018. *77,6 Persen Responden Suka Mendongeng, Anda Bagaimana?*. Diakses 24 November 2019 (14:25 Wita) dari Tirto.id: <https://tirto.id/776-persen-responden-suka-mendongeng-anda-bagaimana-dai2>
- _____. _____. *Riset Mandiri Tirto: Cerita Binatang adalah Favorit Orang Indonesia Saat Mendongeng*. Diakses 21 September 2021 (11:35 Wita) dari Tirto.id: <https://tirto.id/cerita-binatang-adalah-favorit-orang-indonesia-saat-mendongeng-dclJ>
- Ghozalli, Evelyn. 2020. *Panduan Mengilustrasi dan Mendesain Cerita Anak untuk Tenaga Profesional*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

- Haryadi, Toto. Dimas Irawan. 2016. Penanaman Nilai dan Moral pada Anak Sekolah Dasar dengan Pendekatan *Storytelling* melalui Media Komunikasi Visual. *Andharupa*. 2(1): 56-72.
- Hasrullah. 2013. *Beragam Perspektif Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Istanto, Freddy H. 2000. Gambar sebagai Alat Komunikasi Visual. *Nirmana*. 2(1): 23-35.
- Juanda. 2018. Revitalisasi Nilai dalam Dongeng sebagai Wahana Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pustaka Budaya*. 5(2): 11-18.
- Juni, TW. 2017. *Kekuatan Dongeng dan Budaya Baca Warga Kota Makassar*. Diakses pada 24 November 2019 (14:30 Wita) dari Tribunnews.com: <https://makassar.tribunnews.com/2017/03/20/kekuatan-dongeng-dan-budaya-baca-warga-kota-makassar?page=all>
- Kaddi, SM. Rahmi Surya Dewi. 2017. Sipakatau, Sipakainge, Sipakalebbi, Sipattokong (Studi Komunikasi Antarbudaya Perantau Bugis di Kota Palu, Sulawesi Tengah). *Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi*. 1(1): 348-355.
- Kristianto, Dwi. 2002. *Elemen Desain Grafis*. Diakses pada 14 September 2021 (20:30 Wita) dari http://faculty.petra.ac.id/dwikris/docs/desgrafisweb/layout_design/elemen_desain.html
- Langer, Susanne K. 1964. *Philosophical Sketches: A Study of The Human Mind in Relation to Feeling, Explored Through Art, Language, and Symbol*. Maryland: The Johns Hopkins Press.
- Lathifah, ZK. 2020. Literasi Visual untuk Peningkatan Kecerdasan Membaca di Era Industri 4.0. *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*. 1(1): 49-57.
- Lidwina, Andrea. 2020. *Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel*. Diakses 15 September 2021 (19:30 Wita) dari Katadata.co.id: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/12/16/pandemi-covid-19-dorong-anak-anak-aktif-menggunakan-ponsel>
- Indeks, Makassar. 2018. *Kasus Kekerasan Anak di Makassar Dominan di Lingkungan Sekolah*. Diakses 10 September 2021 (21:00 Wita) dari Kumparan.com: <https://kumparan.com/makassar-indeks/kasus-kekerasan-anak-di-makassar-dominan-di-lingkungan-sekolah-1535623241836465775>
- Miftah, M. 2008. Strategi Komunikasi Efektif dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*. 12(2): 84-94.
- Megawati. 2016. Persepsi Siswa terhadap Program Dongeng di Sekolah Dasar Negeri 149 Tokinjong Kabupaten Sinjai. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin.

- Morioka, Stone. 2006. *Color Design Workbook*. United States of America: Rockport Publishers, Inc.
- Mursalim. 2016. *Cara Orang Bugis Berterima Kasih*. Diakses 10 September 2021 (21:00 Wita) dari Bugiswarta.com: <https://www.bugiswarta.com/2016/12/cara-orang-bugis-berterima-kasih.html>
- Nathalia, Kirana dkk. 2013. *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Nancy, Yonanda. 2020. *Buku Cetak vs E-Book Mana yang Lebih Baik untuk Anak?*. Diakses 11 Februari 2021 (10:15 Wita) dari Tirto.id: <https://tirto.id/buku-cetak-vs-e-book-mana-yang-lebih-baik-untuk-anak-f7AY>
- Nugroho, Eko. 2019. Teoritisasi Komunikasi dalam Tradisi Sosiokultural. *Jurnal Communicology*. 7(2): 236-253.
- Nurannisaa. 2017. Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Proses Pembelajaran. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1: 48-59.
- Nurhadi, Zikri Fachrul. Achmad Wildan Kurniawan. 2017. Kajian tentang Efektivitas Pesan dalam Komunikasi. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*. 3(1): 90-95.
- Pradana, Yudhistira K. 2020. *Perancangan Pop Up Book Home Safety sebagai Media Pengenalan Keselamatan Kerja di Rumah*. Surabaya: Universitas Dinamika.
- Prasetyo, EB. 2006. Peran Ilustrasi Visual dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*. 2(2): 167-164.
- Pratidana, Dony. Bima Agus Setyawan. 2017. Perancangan Warna dalam Ilustrasi Buku Berjudul "Arafura" yang menggunakan Teknik Kinegram. Banten: Universitas Media Nusantara.
- Purnama, Sigit. 2010. Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah*. 2(1): 113-129.
- Putri, AW. 2017. *Dongeng Meningkatkan Kepekaan Otak Anak*. Diakses 25 November 2019 (02:34 Wita) dari Tirto.id: <https://tirto.id/dongeng-meningkatkan-kepekaan-otak-anak-ckAF>
- Salim, A. Ismail Suardi Wekke. Yunus Salik. 2018. Pendidikan Karakter dalam Masyarakat Bugis. *Ijtima'iyya: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*. 11(1): 41-62.

- Sarwono, Jonathan. Hary Lubis. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sihabuddin, Ahmad. 2011. *Komunikasi Antarbudaya: Satu Perspektif Multidimensi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soewardikoem, Didit Widiatmoko. 2019. *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Kanisius Publishing.
- Suhendi, Edi & Ginanjar Rizki Perdana. 2009. *Membuat Desain Profesional dengan Adobe Illustrator*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Sujarwa. 2014. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar (Manusia dan Fenomena Sosial Budaya)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Syahril. 2018. Work Ethic Values in Pappaseng and Its Implications for Career Guidance in Schools. *JOMSIGN: Journal of Multicultural Studies in Guidance and Counseling*. 2(2): 107.
- Tanjung, A. 2019. *Budaya “Sipakatau, Sipakainge’, Sipakalebbi” dalam Pelestarian Budaya Lokal Bugis*. Diakses 25 November 2019 (02:40 Wita) dari Kompasiana.com:
<https://www.kompasiana.com/akbar0333/5c91808a7a6d884302211bbd/budaya-3s-sipakatau-sipakainge-sipakalebbi-pelestarian-budaya-lokal-bugis-sebagai-strategi-penguatan-pendidikan-karakter?page=all>
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Jalasutra.
- Walker, A. John. 2010. *Desain, Sejarah, Budaya: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wibisono, Nuran. 2018. *Melawan Tren Buku Cerita Anak di Indonesia*. Diakses 8 September 2021 (13:40 Wita) dari Tirto.id: <https://tirto.id/melawan-tren-buku-cerita-anak-di-indonesia-dajr>
- Widjaja, H.A.W. 2000. *Ilmu Komunikasi: Pengantar Studi*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Wijaya, Taufan. 2018. *Literasi Visual: Manfaat dan Muslihat Fotografi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

LAMPIRAN

Draft Pertanyaan Concept Testing

Ilustrasi

- Apakah ilustrasi yang digambarkan cukup menarik perhatian?
- Apakah ilustrasi tersebut sudah menggambarkan cerita yang ada?
- Apakah pemilihan warna sudah sesuai dan cocok dengan ilustrasi?
- Apakah pemilihan ilustrasi untuk karakter sudah sesuai dengan cerita?
- Apakah ilustrasi sudah cukup menggambarkan nilai dan suku Bugis?
- Berikan gambaran dengan tiga kata atas impresi yang didapatkan dari ilustrasi yang digunakan.

Cerita

- Bagaimana menurut anda alur cerita yang dituliskan?
- Apakah anda mampu memperoleh pesan yang ingin disampaikan dari cerita tersebut?
- Apakah ada pesan yang tidak bisa diterima atau tidak dipahami oleh anda?

Masukan dan Saran

- Berikan masukan ataupun saran untuk buku ini secara umum, diluar aspek ilustrasi ataupun cerita.

Dokumentasi



Wawancara dengan budayawan muda (Abdi Mahesa,S.S) | @Zero Café, 25 Mei 2021



Concept Testing dengan Orangtua dan Anak: Almiana Sari (Kiri) dan Nurul Qalbi (Kanan) | 3-4 September 2021



Concept Testing dengan Ilustrator (Muhammad Ikram Nur) | @Skena Wahana Kreatif, 2 September 2021



Concept Testing dengan Relawan Komunitas Anak LemINA (Wina Kurnia S., Fitriani Arsjad, Faizal Nur Syarif, & Andi Arifayani) | @Perpustakaan Anak LemINA, 4 September 2021


Penokohan Karakter

- Character Development -

- premis -


Seorang anak laki-laki
tidak bisa berjalan
dengan sempurna karena
dia mengalami stroke
ketika ia terdapat
di rumah yang sedang
dibangun.

- **PROTAGONIS - ANT**
1 orang anak laki-laki
- name :
- sex : boy
- age : 4/5 y.o
- characteristics
 - ⊕ - cheerful - Pintar
 - suka ingin tahu
 - ⊖ - sombong
 - dia jadi teman karena selalu merasa penting baik.



Andi/Riza

- **FIGURAN**
 - Ortu Riza
 - Teman-teman Riza
 - Orang-orang di tiap tempat yg dipertahatkan upe:
 - a) sipakainya
 - b) sipakateu
 - c) sipakatebsi
- **TRITAGONIS**
kera macaca mawa
- name : upe
- sex : jantan
- characteristics
 - ⊕ lead to right way



Dipindai dengan CamScanner

Character's Development



Sketsa Sampul Buku

Tinjauan Referensi

1. Mugi Migunani (@migu.nani)





2. Vico Andika: “Mainan Gilang”



3. Bunny – Go to The Park

