

Perancangan Buku Ilustrasi Anak Tentang Manfaat Bermain Di Luar Rumah

DESIGNING CHILDREN ILLUSTRATION BOOK ABOUT THE BENEFITS OF PLAYING OUTDOORS

Khairina Afifah¹, Bijaksana Prabawa, S.Ds, MM², Siti Hajar Komariah, S.Pd, MM.³

¹Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹assignmentafifah@gmail.com, ²bijaksanaprabawa@gmail.com, ³sitihajarkomariah@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan teknologi memengaruhi pola pikir generasi orangtua saat ini. Orangtua tidak lagi menemani anaknya untuk bermain seharian. Anak lebih sering menghabiskan waktu di dalam dibandingkan di luar rumah. Aktivitas bermain anak di dalam rumah dengan menggunakan seperti gawai beresiko bagi tumbuh kembangnya. Dari akibat yang ditimbulkan, maka peran orangtua untuk mengajak mereka bermain di luar rumah sangat penting. Kegiatan bermain di luar merupakan sebuah stimulasi untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Dalam permasalahan yang ada, maka penulis merancang buku ilustrasi sebagai solusi terkait topik penelitian. Penulis memperoleh data yang dibutuhkan melalui metode wawancara, metode observasi, metode kuesioner yang disebarakan kepada orangtua di Kabupaten dan Kota Bandung, metode studi pustaka, dan metode dokumentasi. Setelah data diperoleh, maka penulis melakukan analisis data yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi. Hasil dari analisis tersebut berupa rancangan buku ilustrasi anak dan implementasi elemen desain lainnya yang sesuai dengan penelitian sehingga rancangan buku ilustrasi anak tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Dengan adanya perancangan Tugas Akhir ini, dapat memberikan informasi yang lebih efektif dan memotivasi orangtua dan anak untuk membaca buku dan membantu orangtua agar mendapatkan informasi mengenai pentingnya mengajak anak untuk bermain di luar rumah.

Kata kunci: Buku Ilustrasi, Bermain di Luar Rumah, Tumbuh Kembang Anak.

Abstract

Technological developments influence today's parental mindset. Parents no longer accompany their children to play all day. Children spend more time in comparison outside at home. Children's play activities at home using media such as gadgets are at risk to grow their developers. From the consequences, the role of parents to invite them to play outdoors is very important. Outdoor activities is a stimulations to support children's growth optimally. In the existing problem, the author designed the illustrated book as a solution related to the research topic. The authors obtain the data needed through interview methods, observation methods, questionnaire methods distributed to parents in the district and Bandung City, library study methods, and documentation methods. Once the data has been acquired, the author performs a data analysis aimed at knowing what kind of blindness to be fulfilled. The result of the analysis is the design of children's illustration book and implementation of other design elements in accordance with the research so that the design of the children's illustration book can be accounted for. The design of this final task can provide more effective information and motivate parents and children to read books and help parents get information about the importance of inviting children to play outdoors.

Keywords: Illustration Book, Playing Outdoor, Children Growth.

Pendahuluan

Pendidikan usia dini merupakan hal yang penting untuk mendukung tumbuh kembang anak. Orangtua dapat mengoptimalkan pendidikan anak usia dini dengan memerhatikan beberapa aspek penting untuk mendukung tumbuh kembang mereka. Aspek tersebut adalah kemampuan motorik atau fisik, kemampuan kognitif, kemampuan sosial-emosi, kemampuan bahasa, kemampuan moral dan agama. Maka dari itu orangtua perlu mengoptimalkan pendidikan dengan memberikan stimulasi yang menyesuaikan perkembangan usia anak.

Stimulasi yang diberikan orangtua kepada anak dapat berupa pola asuh. Pola asuh orangtua saat ini sudah berubah sesuai dengan perkembangan teknologi yang memengaruhinya. Orangtua tidak lagi menemani anaknya bermain seharian. Anak lebih sering menghabiskan waktu dengan gawai di dalam rumah. Aktivitas anak tersebut berdampak pada tumbuh kembangnya. Dari segi kesehatan fisik dampak yang terjadi yaitu anak akan mengalami obesitas. Mereka akan terkena diabetes hingga memiliki risiko tinggi *stroke* dini atau serangan jantung, serta usia harapan hidup yang rendah. Penggunaan gawai juga membatasi gerak fisik anak yang menyebabkan tumbuh kembang fisik anak menjadi terlambat. Akibat lain yang ditimbulkan adalah penggunaan ponsel lebih sensitif terhadap radiasi dibanding orang dewasa. Radiasi ini merupakan penyebab kemungkinan kanker. Dari segi psikologi, stimulasi dari gawai yang berlebihan juga berpengaruh pada perkembangan otak anak, sehingga akan menyebabkan keterlambatan kognitif, gangguan dalam proses belajar, tantrum, dan menurunnya kemandirian anak.

Maka peran orangtua untuk mengajak mereka bermain di luar rumah sangat penting. Kegiatan yang dapat dilakukan seperti bersepeda, berlari, bermain dengan teman sebaya, menangkap dan melempar bola, bermain permainan tradisional dan kegiatan lainnya. Kegiatan tersebut merupakan sebuah stimulasi untuk mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis merancang buku ilustrasi sebagai solusi terkait topik penelitian. Hasilnya berupa rancangan buku ilustrasi anak dan implementasi elemen desain lainnya yang sesuai dengan penelitian sehingga rancangan buku ilustrasi anak tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Permasalahan

Permasalahan yang didapat dari latar belakang tersebut adalah teknologi sudah menggantikan peran orangtua yang seharusnya menjadi teman bermain bagi anak-anaknya, anak-anak lebih sering menghabiskan waktu di dalam dibandingkan di luar rumah dan sejumlah resiko yang ditimbulkan dari terlalu sering menghabiskan waktu di dalam rumah.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapatkan dari penelitian ini adalah bagaimana merancang buku ilustrasi anak tentang manfaat bermain di luar rumah?.

Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap sejumlah Psikolog Anak, agar mendapatkan data yang valid tentang permasalahan tentang manfaat bermain di luar rumah.

b. Metode Observasi

Penulis melakukan observasi terhadap sejumlah buku sejenis agar mendapatkan perbandingan tentang kualitas dan harga buku.

c. Metode Kuesioner

Kuesioner berisikan pertanyaan mengenai pentingnya manfaat bermain di luar rumah untuk tumbuh kembang anak. Kuesioner diberikan kepada orangtua di daerah Kabupaten dan Kota Bandung.

d. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka pada perancangan tugas akhir ini dilakukan terhadap buku-buku mengenai teori buku, teori ilustrasi, teori desain, dan teori proses percetakan.

Kajian Teori

Dalam perancangan buku ilustrasi anak tentang manfaat bermain di luar rumah, diperlukan beberapa teori sebagai acuan dalam perancangannya. Sejumlah teori yang digunakan seperti teori anatomi buku, teori ilustrasi, teori desain karakter, teori tipografi, teori warna. Masing-masing teori yang telah disebutkan menjelaskan bagaimana sebuah buku yang baik dirancang.

Data Institusi Pemberi Proyek



Gambar 1 Logo Penerbit Buku Mizan
(Sumber: <http://www.mizan.com>)

Mizan merupakan perusahaan penerbit buku yang berdiri pada tahun 1983. Didirikan oleh tiga pemuda dan dua orang senior mereka. Mizan dalam bahasa Arab mempunyai arti seimbang. Mizan telah berkembang menjadi Kelompok Mizan yang menerbitkan lebih dari 600 judul buku per tahunnya dan sukses menghasilkan karya *bestseller*. Saat ini Kelompok Mizan menjadi kelompok terkemuka di Indonesia.

Mizan terdiri dari berbagai lini diantaranya: penerbitan, distribusi, percetakan dan *new media*. Dibawah lini penerbitan terdapat beberapa penerbit yang mempunyai beberapa *imprint* di bawahnya. Dengan unit-unit yang ada dan yang akan berkembang di masa datang, Kelompok Mizan senantiasa berusaha melayani masyarakat dengan produk dan layanan yang mencerahkan, inspiratif, menghibur dan bermanfaat.

Data Objek Penelitian

a. Pertumbuhan dan perkembangan anak

Pertumbuhan adalah meningkatnya berat dan struktur badan dalam arti sebagian atau seluruhnya karena bertambahnya sel-sel tubuh dan dikarenakan oleh bertambah besarnya sel. Sedangkan perkembangan adalah meningkatnya struktur/fungsi dan kemampuan badan yang lebih kompleks dalam sistem yang teratur,

serta dapat dipertimbangkan sebagai hasil proses diferensiasi sel, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem yang terorganisasi.

b. Stimulus dan Bermain

Karena penelitian yang penulis lakukan mengenai topik pentingnya bermain diluar rumah bagi anak, maka teori yang dibutuhkan yaitu kebutuhan stimulasi (Asah) dari lingkungan luar anak seperti bermain. Dengan bermain, anak akan mendapatkan stimulasi mental yang merupakan awal dari proses belajar untuk pengembangan kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, kepribadian, moral, etika, dan sebagainya. Selain itu, anak bebas berekspresi, mengungkapkan perasaan takut, cemas, gembira atau perasaan lainnya, sehingga dengan bermain, orangtua tahu suasana hati anak. Terdapat sejumlah fungsi dari bermain pada anak agar mereka dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, yaitu:

a. Perkembangan Sensori Motor

Perkembangan sensori motor ini didukung stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi sentuhan dan stimulasi kinetik. Stimulasi sensorik yang diberikan oleh lingkungan anak akan direspon dengan memperlihatkan aktivitas-aktivitas motoriknya.

b. Perkembangan Kognitif (Intelektual)

Aktivitas bermain juga dapat membantu perkembangan keterampilan dan mengenal dunia nyata atau fantasi.

c. Sosialisasi

Dengan bermain, anak akan mengembangkan dan memperluas sosialisasi, belajar mengatasi, persoalan yang timbul, mengenal nilai-nilai moral dan etika, belajar hal yang salah dan benar, serta bertanggung jawab atas hal yang diperbuatnya.

d. Kreativitas

Tidak ada situasi yang lebih menyenangkan untuk berkreasi daripada bermain. Anak-anak dapat bereksperimen dan mencoba ide-idenya. Sekali anak merasa puas untuk mencoba sesuatu yang baru dan berbeda, ia akan memindahkan kreasinya ke situasi yang lain.

e. Merangsang Perkembangan Kesadaran Diri

Melalui bermain anak mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga belajar mengenal kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain. Selain itu, anak pun menguji kemampuannya dengan mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain.

f. Merangsang Perkembangan Moral

Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapatkan kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada di dalamnya.

Data Khalayak Sasaran

a. Target Primer

1. Geografis

Target konsumen untuk perancangan buku ilustrasi ini ditujukan kepada orang tua dan anak-

anak yang bertempat tinggal di perkotaan maupun diluar kota di seluruh Indonesia.

2. Demografis

a. Jenis kelamin: Laki-laki dan Perempuan

b. Usia: 5-8 tahun

c. Tingkat Pendidikan: Taman Kanak-Kanak

d. Tingkat ekonomi Keluarga: Menengah dan menengah ke atas.

3. Psikografis

a. Anak-anak yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

b. Mampu menyerap edukasi yang baik bagi kehidupannya, sehingga sudah dapat menentukan mana hal yang baik untuk dirinya

c. Anak-anak yang baru atau belum dikenalkan lingkungan diluar rumah

4. Behaviour

Anak-anak yang lebih banyak melakukan aktifitas di dalam rumah dan jarang melakukan aktivitas fisik.

b. Target Sekunder

1. Segmentasi Geografis

Target konsumen untuk perancangan buku ilustrasi ini ditujukan kepada orang tua dan anak-anak yang bertempat tinggal di perkotaan maupun diluar kota di seluruh Indonesia.

2. Demografis

a. Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

b. Usia: 22-35 tahun

c. Tingkat Pendidikan: Sarjana

d. Tingkat Ekonomi Keluarga: Menengah dan Menengah ke Atas

3. Psikografis

a. Orang tua yang sibuk dengan pekerjaan

b. Orang tua yang ingin belajar untuk memahami tumbuh kembang anak

c. Orang tua yang gemar membacakan buku untuk anak

4. Behaviour

Orang tua yang sibuk dengan pekerjaan dan kurang ada waktu dengan anak sehingga kurang memerhatikan tumbuh kembang anak.

Data Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil data kuesioner, masih banyak anak-anak yang lebih sering melakukan kegiatan dan mendapatkan stimulasi bermain di dalam rumah. Salah satu faktor yang menentukan hal tersebut adalah karena pekerjaan dan lama jam kerja orangtua yang rata-rata adalah 8-12 jam. Disamping itu, orang tua merasa saat ini informasi mengenai pentingnya anak bermain di luar rumah masih sangat dibutuhkan. Jadi kesimpulan yang didapat adalah media yang tepat untuk mengedukasi anak dan orang tua adalah buku dan penulis akan merancang suatu buku bacaan bergambar sebagai media informasi mengenai pentingnya bermain di luar rumah untuk anak usia 5-8 tahun.

Data Hasil Wawancara

Data hasil wawancara yang sudah dilakukan mendapatkan kesimpulan yaitu bermain di luar rumah

bermanfaat untuk menumbuhkan sikap sosial. Anak dapat berkomunikasi dengan orang lain sehingga mereka lebih berani untuk memulai percakapan. Dari bermain di luar rumah anak-anak akan lebih fokus dalam menerima pelajaran karena mereka sudah menyalurkan energinya pada saat bermain. Selain itu, anak ingin serba tahu tentang hal-hal baru maka proses belajar untuk mengenal hal itu dapat dikembangkan jika anak-anak langsung mengeksplorasi kegiatannya di luar rumah.

Data Proyek Sejenis

Berikut adalah analisis data proyek sejenis yang dilakukan:

Tabel 1 Analisis Data Proyek Sejenis
(Sumber: Data Pribadi)

Judul Buku	Ayo, Main Bareng!	Lettie Let's Play Outside (Yuk Bermain di Luar)	Yuk, Main di Luar dengan Aman
Spesifikasi Cover			
Isi/ Konten	Informasinya seputar pentingnya bermain untuk anak-anak dan manfaatnya.	Sebuah cerita tentang anak yang tidak bisa lepas dari gawainya, sehingga orang tuanya mengajaknya bermain di luar rumah.	Tentang cara menghalau penyakit dan tip agar bisa bermain di luar dengan aman.
Layout	Menggunakan <i>sequence</i> bentuk I.	Menggunakan <i>sequence</i> beragam.	Menggunakan <i>sequence</i> I dan L.
Grid	<i>Manuscript grid</i>	<i>Manuscript grid</i> dan dua kolom	<i>Manuscript grid</i> dan dua kolom
Ilustrasi	Ilustrasi tidak sebagai penjelas isi teks.	Ilustrasi sebagai memperjelas isi teks.	Ilustrasinya berfungsi untuk menjelaskan teks dan porsi ilustrasinya sama dengan teks.
Warna	Penggunaan warnanya adalah hitam putih.	Penggunaan warnanya adalah warna sekunder dan primer.	Penggunaan warnanya adalah warna sekunder dan primer.
Tipografi	<i>Sans Serif</i>	<i>Handwritten</i>	<i>Handwritten</i> dan <i>San Serif</i>

Adapun hasil analisis data proyek sejenis di atas sebagai berikut:

- a. Pada *cover* buku untuk judul buku dan ilustrasi harus seimbang .
- b. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak dan orangtua.
- a. Menyajikan sebuah cerita bergambar, sejumlah informasi dan beberapa interaktif .
- a. Warna yang akan digunakan pada keseluruhan buku mengikuti referensi dari buku dua dan tiga yaitu menggunakan warna-warna primer dan sekunder

Konsep Pesan

Konsep pesan yang ingin disampaikan adalah memberikan informasi mengenai pentingnya anak usia 5-8 tahun bermain di luar rumah untuk tumbuh kembangnya. Buku ilustrasi yang dirancang menyajikan sebuah cerita yang sederhana tetapi tetap memberikan edukasi seputar pentingnya bermain di luar rumah. Informasi yang disampaikan melalui alur cerita dan beberapa aktivitas yang dibuat bertujuan agar anak dan orangtua tidak bosan dalam membaca.

Konsep Kreatif

Berikut adalah konsep kreatif yang dibuat dalam perancangan buku ilustrasi ini:

- a. Menggunakan gaya kartun pada ilustrasinya
- b. Menggunakan elemen-elemen visual gambar seperti alat permainan anak.
- c. Tata bahasa yang mudah dipahami anak-anak.
- d. Membuat konten interaktif disetiap akhir bab.

Konsep Visual

Berikut beberapa unsur dari konsep visual yang dibuat:

- a. Ilustrasi

Penggunaan visual karakter di dalam cerita dari segi ilustrasi yang dibuat adalah informatif. Tujuannya agar dapat membantu pemahaman anak-anak dan orangtua untuk memahami isi konten buku. Penggunaan teknik gambar yang digunakan yaitu teknik *manual* dengan menggunakan media *digital*.

- b. Tipografi

Untuk penggunaan tipografi, jenis *font* yang digunakan adalah *san serif* dan *handwritten* karena buku ilustrasi yang akan dirancang memiliki sifat semi formal yang ditujukan untuk anak-anak dan orangtua. Pemilihan jenis *font* tersebut agar terkesan lebih santai dan menyenangkan pada saat membaca buku. Berikut adalah penggunaan tipografi pada perancangan buku:

1. Judul

Pemilihan jenis *font* yang digunakan untuk judul adalah *handwritten* agar kesan yang ditimbulkan lebih santai dan dapat menarik minat pembaca.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyz
0123456789.,:;'()*?'

Gambar 1 Font Manatee
(Sumber:Data Pribadi)

2. *Bodycopy*

Pemilihan jenis font untuk *bodycopy* adalah font yang lebih formal, agar keterbacaan lebih jelas dan mudah dipahami pembaca.

ABCDEFGHIJKLMNPO
 QRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnop
 qrstuvwxyz
 0123456789,;:'"()!/?

Gambar 3 Font Quicksand
 (Sumber:Data Pribadi)

Konsep Media

Media yang akan dirancang oleh penulis dibagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Berikut adalah penjelasannya:

a. Media Utama

Buku

1. Jumlah halaman : 52 halaman
2. Ukuran buku : 20 x 20 cm
3. Jenis buku : *Chapter book*
4. Jenis kertas untuk Cover : *Art paper 200 gr*
5. Jenis kertas untuk Isi : *Book paper*
6. Jenis jilid : Blok lem
7. Efek Finishing : *UV Varnish*
8. Teknik Cetak : Cetak Datar

b. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang dapat memperkuat media utama. Media pendukung yang dibuat adalah pembatas buku, kemasan buku, stiker, topi, botol minum, dan *T-shirt*.

Konsep Bisnis

Berikut adalah konsep bisnis yang dibuat:

- a. Biaya cetak persatu buku adalah Rp 21. 715
- b. Dari total biaya cetak, penulis menentukan harga penjualan buku dua kali lipat dari biaya cetak per buku, berikut adalah harga jual buku:
 $Rp\ 21.715 \times 2 = Rp\ 43.430$
- c. Dari penjualan buku, keuntungannya mendapatkan Rp 21. 715. Keuntungan tersebut pihak penerbit mendapatkan 30% , maka:
 $Rp\ 21.715 - (Rp\ 21.715 \times 30\ \%) = Rp\ 15.200 / \text{buku}.$
- d. Sedangkan penulis mendapatkan keuntungan perbuku:
 $Rp\ 21.715 - Rp\ 15.200 = Rp\ 6.515 / \text{buku}.$

Desain Karakter Utama

Penulis membuat karakter yang berbeda di setiap babak dalam buku. Karakter –karakter ini akan ada di setiap cerita yang mengandung manfaat dari bermain di luar. Penyampaian cerita melalui alur cerita atau dialog. Berikut penjelasan tentang karakter utama yang terdapat dalam buku yaitu:

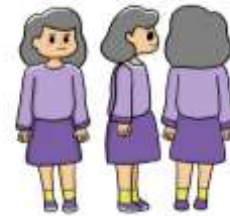
a. Bitu



Gambar 4 Karakter Bitu
 (Sumber: Data Pribadi)

Bitu adalah anak perempuan berusia lima tahun. Karakternya memiliki sifat yang ingin serbatahu, mandiri, dan pintar. Namun Ia sering menghabiskan waktunya di dalam rumah.

b. Laras



Gambar 5 Karakter Laras
 (Sumber: Data Pribadi)

Laras adalah anak perempuan yang berusia enam tahun. Karakternya memiliki sifat periang, berani, dan serba ingin tahu. Laras sangat menyukai hal-hal yang baru ditemukannya dan Ia anak yang gemar menceritakan pengalamannya dengan orang tua nya.

c. Bagas



Gambar 6 Karakter Bagas
 (Sumber: Data Pribadi)

Bagas adalah seorang anak laki-laki berusia delapan tahun. Bagas memiliki karakter yang lebih manja dibanding yang lain dan sangat menjaga kebersihan tubuhnya.

d. Fina



Gambar 7 Karakter Fina
 (Sumber: Data Pribadi)

Fina adalah anak perempuan yang berusia lima tahun. Ia adalah orang yang pemalu, takut, dan jarang bersosialisasi. Fina sangat jarang keluar rumah bermain dengan teman, maka dia sangat malu untuk menyapa orang lain.

Produksi

Berikut adalah hasil perancangan buku ilustrasi yang sudah dibuat:

a. Cover

Desain cover buku ilustrasi yang dibuat menggunakan warna warna cerah agar anak-anak tertarik untuk melihat buku. Selain itu tipografi yang digunakan menggunakan jenis *handwritten*, agar terlihat menarik untuk judul buku. Ilustrasi yang digunakan menggunakan latar tempat di luar rumah sesuai dengan topik bermain di luar rumah.



Gambar 8 Cover Buku (Sumber: Data Pribadi)

b. Isi Buku

Berikut adalah salah satu sub cerita yang dibuat. Seluruh cerita yang dibuat menyesuaikan aspek tumbuh kembang anak.



Gambar 9 Isi Buku

c. Interaktif pada Buku

Setiap akhir sub bab cerita terdapat sejumlah interaktif yaitu terdapat sebuah *quote*, fakta, dan interaktif *game* yang menyesuaikan tema di setiap sub bab cerita.



Gambar 10 Interaktif pada Buku (Sumber: Data Pribadi)

d. Media Pendukung



Gambar 11 Pembatas Buku (Sumber: Data Pribadi)



Gambar 12 Kemasan Buku (Sumber: Data Pribadi)



Gambar 13 T-Shirt
(Sumber: Data Pribadi)

Penutup

Melalui perancangan buku ilustrasi anak tentang manfaat bermain di luar rumah, diharapkan anak-anak di Indonesia dapat lebih banyak meluangkan waktu untuk bermain di luar rumah, dibandingkan bermain gawai. Sehingga anak-anak dapat tumbuh dan berkembang sehat sesuai dengan usianya.

Daftar Pustaka

- Adyogi, Dhanumurti. 2009. Buku Cerita Mengangkat Permainan Tradisional Sunda. Institut Teknologi Bandung. Bandung
- Afrizal. 2014. Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai disiplin Ilmu. PT Rajagrafindo Persada. Depok.
- Ahmadi, Rulam. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Anggraini, Lia dan Nathalia, Kirana. 2014. Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula. Nuansa Cendekia. Bandung.
- Barron, Paul. *Brain Power SD: Aktivitas, Permainan dan Ide Praktis Belajar di Luar Kelas*. Esensi (Erlangga Group). Jakarta.
- Bunanta, Murti. 2008. Buku, Mendongeng dan Minat Membaca. Kelompok Bacaan Anak. Jakarta.
- Chang, William. 2014. Metodologi Penulisan Esai, Skripsi, Tesis dan Disertasi untuk Mahasiswa. Erlangga. Jakarta.
- Dameria, Anne. 2008. *Basic Printing. Link Match Graphic*. Jakarta.
- Darmawan, Hikmat. 2012. *How to Make Comic*. Plotpoint Publishing (PT. Benteng Pustaka). Yogyakarta.
- Febrina, Dilla Tria. 2019. "Manfaat Bermain di Luar Rumah untuk Aspek Tumbuh Kembang Anak". Hasil Wawancara Pribadi: 9 April 2019. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Mutiah, Diana. 2015. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Predan Media Group. Jakarta.
- Nani, Desiyani. 2018. Ayo Main Bareng: Inspirasi Permainan Edukatif Orangtua bersama Anak Sesuai Usia. Penebar Plus (Penebar Swadaya Grup). Jakarta.
- Rustan, Suriyanto. 2017. Layout, Dasar dan Penerapannya. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Santrock, J. (2007). Perkembangan Anak Jilid Dua. Jakarta: Erlangga
- Sarumpaet, Riris K. Toha. 2003. Struktur Bacaan Anak, dalam "Teknis Menulis Cerita Anak". Yogyakarta: Pink Books, Pusbuk, dan Taman Melati.
- Sihombing, Danton. 2015. Tipografi dalam Desain Grafis. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Soewardikoen, Didit Widiatmoko. 2013. Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir. CV Dinamika Komunika. Bandung.
- Sukarman, Abd. Aziz Ahmad dan Sukarman. 2017. Seni Ilustrasi: Esensi, Sang Ilustrator, Lintasan, Penilaian. Badan Penerbit UNM. Makassar
- Susilaningrum, Rekawati. Nursalam. dan Sri Utami. 2013. Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak: Untuk Perawat dan Bidan. Salemba Medika. Jakarta
- Tiyanto, Prihatin. 2012. Strategi Manajemen dan Model Bisnis. Edukasi Mitra Grafika. Palu.
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Panduan bagi Orang Tua dan Pendidikan PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini. Gava Media. Yogyakarta.
- Yusuf, Syamsu. 2012. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Website:

- Harususilo, Yohanes Enggar. 2018. Diakses pada <https://edukasi.kompas.com/read/2018/12/20/23163501/mengenal-pola-asuh-milenial-drone-parenting> (18 Februari 2019, 12:05).
- Mirna. 2018. Manfaat Bermain di Luar Rumah Bagi Anak. Diakses pada <https://www.appletreebsd.com/manfaat-bermain-di-luar-rumah-bagi-anak/> (12 Februari 2019, 20:17).
- Rowan, Chris. 2014. Diakses pada <http://movingtolearn.ca/2014/ten-reasons-why-hand-held-devices-should-be-banned-for-children-under-the-age-of-12> (6 Maret 2019, 09:32).
- Trieska Dara, Timi. 2018. Studi: Anak Milenial Jarang Main di Luar. Diakses pada <https://www.medcom.id/rona/keluarga/IKYEnr3K-studi-anak-anak-milenial-jarang-main-di-luar> (12 Februari 2019, 19:30).
- Trisna Aulia. Diakses pada <https://id.theasianparent.com/bahaya-gadget-bagi-anak> (26 Februari 2019, 8:04).
- Veratamala, Arinda. 2017. Kenapa Anak Harus Dibiarkan Main di Luar Rumah?. Diakses pada <https://hellosehat.com/parenting/tips-parenting/manfaat-anak-bermain-di-luar-rumah/> (16 Januari 2019, 20:17).