

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGANTAR TIDUR BERBASIS CERITA ALKITAB UNTUK ANAK USIA 3-6 TAHUN

Carmelia¹, Arief Agung S.², Jacky Cahyadi³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: carmeliathe@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini dibuat untuk membantu orang tua mencegah degradasi moral pada anak-anak usia 3-6 tahun yang disebabkan oleh globalisasi dan kurangnya *quality time*. Peran orang tua sangat berpengaruh terhadap persepsi moral anak, khususnya anak usia 3-6 tahun yang mulai dapat berpikir, mencontoh dan memutuskan. Penanaman nilai-nilai yang baik seperti nilai kristiani cocok untuk membentuk persepsi moral anak.

Pemilihan buku interaktif pengantar tidur dipilih karena waktu sebelum tidur adalah waktu yang tepat bagi anak maupun orang tua untuk bisa memiliki *quality time*. Dengan gambar ilustrasi bergaya kartun, anak tertarik untuk membaca cerita yang memiliki poin moral. Sisi interaktifnya berada di *parent's guide* yang dipegang oleh orang tua untuk menambah kualitas *bonding*.

Kata kunci: Degradasi Moral, Kurangnya *Quality Time*, Persepsi Moral, Nilai Kristiani

ABSTRACT

Interactive Bedtime Stories Book Based on Bible Story for Children at The Age of 3-6 Year Old

This design was designed to help parents prevent moral degradation in children aged 3-6 years caused by globalization and lack of quality time. The role of parents is very influential on the moral perception of children, especially children aged 3-6 years who begin to be able to think, imitate and decide. Planting good values such as Christian values is suitable for shaping children's moral perceptions.

Bedtime interactive storybook was chosen because the time before bedtime is the right time for children and parents to be able to have quality time. With cartoon-style illustrations, children are interested in reading stories which have moral points. The interactive side is in the parent's guide which parents hold to add the bonding quality.

Keyword: *moral degradation, lack of quality time, moral perception, christian values*

PENDAHULUAN

Degradasi moral merupakan salah satu pengaruh negatif dari kemajuan dan kebebasan akses dari sosial media yang ada di era globalisasi. Hal ini dikarenakan karena *website-website*, video, *games*, dan hal-hal lainnya sangat mudah untuk diakses. Hal ini akan membuat anak-anak mudah untuk kecanduan internet, *games*, bahkan hal-hal yang berbau pornografi (M. Hafiz Al-Ayouby, 2017). Anak-anak sangat rentan untuk terpapar konten-konten negatif dari internet. Hal ini berkaitan dengan sifat anak-anak yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi pada usia pertumbuhan 3-6 tahun (Alice Sterling Honig, Ph.D., Susan A. Miller, Ed.D., dan Ellen Booth, tanpa tahun). Selain globalisasi, degradasi moral juga disebabkan oleh memudarnya nilai-nilai agama untuk dipegang sebagai prinsip hidup. Banyak kasus kriminal atau pelanggaran terjadi dimana anak-anak adalah pelakunya. Menurut artikel dari Tribun Jateng, dari kurun waktu Januari tahun 2017 hingga 26 Januari 2018, terdapat 23 kasus perkara pidana anak yang disidangkan (Muh. Radlis, 2018). Kasus lainnya dikabarkan dari Tribun Makassar, yaitu pelanggaran lalu lintas yang didominasi oleh kalangan remaja (>17 tahun) dan anak dibawah umur (<16 tahun) (Muslimin Emba, 2018). Jika kita lihat dari hasil studi Badan Pusat Statistik tahun 2010 di lembaga pemasyarakatan anak di Palembang, Tangerang, Kutoarjo, dan Blitar bahwa persentase remaja pelaku tindak pidana yang pada saat melakukan tindak pidana berstatus sebagai pelajar atau masih sekolah hanya sebesar 38,0 persen sedangkan remaja yang tidak bersekolah mencapai hampir dua kali lipatnya yaitu 60,0 persen, remaja pelaku 14 tindak pidana yang telah berumur 13 tahun dan 14 tahun masing-masing sebesar 8,0 persen dan 8,5 persen sedangkan remaja yang berumur 16 tahun dan 17 tahun masing-masing mencapai sebesar 29,5 persen dan 38,0 persen (Dehas Yudha

Pratama, 2016). Dari riset diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan nilai-nilai agama sudah harus dilakukan sejak dini.

Kurangnya *quality time* atau waktu berkualitas antara orang tua dan anak menjadi salah satu penyebab terjadinya degradasi moral. Di zaman sekarang ini, anak-anak lebih suka menghabiskan waktunya di depan laptop daripada berkumpul bersama teman dan keluarganya. Fenomena ini terus berkembang dan menjadi kebiasaan anak-anak yang dimanjakan oleh *gadget* (St. Wahyu, 2016).

Pencegahan timbulnya degradasi moral anak adalah pembentukan moral anak sedini mungkin. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, pembentukan diartikan sebagai proses atau cara atau perbuatan membentuk, sedangkan moral adalah (ajaran tentang) baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya (KBBI, 2016). Karena itu, dengan tegas dapat disimpulkan bahwa pembentukan moral adalah proses atau cara untuk membentuk baik buruknya sikap atau perbuatan untuk seorang individu. Dalam hal ini, seorang anak. Menurut Susan A. Miller, Ed.D., usia 3-4 tahun adalah usia dimana anak-anak lebih mengeksplorasi rasa keingintahuannya dan mulai mengikuti jejak orang lain. Sedangkan selanjutnya di usia 5-6 tahun, anak-anak cenderung berandai akan hal yang lebih besar. Misalnya, bayi berasal dari mana atau apa yang terjadi setelah seekor serangga mati. Hal ini bisa membuat anak-anak mencari jawaban yang memuaskan rasa keingintahuan mereka, entah dari orang tua maupun dari internet. Karena itu, pentingnya menghabiskan waktu dan memiliki *quality time* bersama anak dapat membentuk hubungan yang baik antara orang tua dan anak serta membimbing rasa keingintahuan mereka terhadap hal-hal yang baik.

Pembentukan moral anak sejak dini juga dapat dilakukan bersamaan dengan pembentukan nilai-nilai (*values*) kristiani. Dalam Alkitab, terdapat istilah 'buah-buah Roh' atau *Fruits of The Spirit* yang mengajarkan tentang kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan dan penguasaan diri. Poin-poin 'buah-buah Roh' ini berisikan tentang sifat-sifat baik yang manusia seharusnya miliki. Buah-buah Roh ini dapat menjadi dasar berperilaku di masyarakat oleh anak. Selain itu, apabila diajarkan atau ditanamkan sejak usia dini, anak akan memiliki fondasi perilaku yang baik pula ketika tumbuh menjadi pribadi masyarakat. Dibarengi dengan cerita Alkitab yang memiliki inti yang sama dengan buah-buah Roh, maka inti tersebut lebih cepat dimengerti oleh anak tersebut.

Buku interaktif pengantar tidur yang ilustratif merupakan media perantara yang tepat bagi orang tua dan anak untuk memiliki *quality time* bersama. Orang tua berperan sebagai pembawa cerita dapat menyisihkan atau memberikan waktu bersama dengan anaknya. Orang tua dapat memberikan kasih sayang, belajar memberi teladan dan melatih kepercayaan dengan anak. Dongeng pengantar tidur (*bedtime stories*) merupakan hal yang sangat penting. Di era globalisasi ini, banyak anak-anak menghabiskan waktu sebelum tidur dengan bermain *gadget*, menelusuri internet, dan lainnya. Padahal, dongeng pengantar tidur memiliki fungsi lebih daripada sekedar *quality time* bersama dengan orang tua. Dongeng pengantar tidur membantu anak membiasakan sebuah rutinitas, belajar kata-kata baru, membangun kebiasaan membaca, dan meningkatkan daya imajinasi anak (Chontelle Bonfiglio, 2015).

Metode Penelitian

Dalam proses pembuatan tugas akhir Perancangan Buku Interaktif Pengantar

Tidur Berbasis Cerita Alkitab untuk Anak Usia 3-6 Tahun ini, peneliti menggunakan beberapa metode perancangan diantaranya adalah sebagai berikut:

Metode Perancangan

Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- Studi pustaka *online*

Studi pustaka *online* dilakukan dengan mengamati jurnal *online* yang tersedia dari situs perpustakaan UK Petra dan mengumpulkan data melalui artikel *online*.

- Observasi

Observasi dilakukan dengan membaca dan mengambil cerita dari Alkitab (buah-buah Roh) sebagai sumber utama konten.

Metode Analisis Data

Pada perancangan ini data akan diolah dan dianalisis secara kualitatif menggunakan 5W+1H. Penggunaan 5W+1H digunakan untuk mendapatkan data-data secara kualitatif tentang bagaimana cara membuat buku interaktif pengantar tidur yang baik.

ANALISIS DAN IDENTIFIKASI DATA

Tinjauan dan Sejarah Buku

Menurut Kamus Cambridge, pengertian buku adalah teks tertulis yang dapat dipublikasikan dalam bentuk cetak maupun elektronik. Pengertian lainnya yaitu sebuah kesatuan dari lembaran yang telah diikat bersama dalam sebuah sampul untuk dibaca atau ditulis.

Objek paling awal yang dipahami sebagai sebuah buku adalah *codex*. *Codex* adalah setumpuk halaman yang dijilid pada satu sisi. *Codex* muncul pada abad ke-4 di Yunani dan Mesoamerika pada tahun ke-1000 SM.

Namun, titik balik pada penemuan buku adalah penemuan mesin cetak oleh seorang penerbit bernama Johannes Gutenberg pada pertengahan abad ke -15. Pada awalnya, kebudayaan Timur menggunakan konsep cetakan bongkar-pasang. Namun, penemuan mesin cetak Gutenberg memberikan dampak yang mendalam. Orang-orang elit pada zamannya mulai menggunakan mesin cetak tersebut untuk berbagi pesan. Mereka menggunakannya karena mudah diperbanyak. Pada tahun 179-49 SM, Cina menemukan kertas sebagai media penulisan yang sebelumnya dikembangkan oleh papyrus Mesir pada tahun 4000 SM. Namun, sampai pada abad ke-16, banyak bangsa di Eropa mulai menulis di lembaran kayu tipis dan perkamen yang tahan lama yang terbuat dari kulit binatang. Akhirnya, popularitas kertas tersebar di seluruh penjuru Eropa (Dreyfuss, Juni 13, 2016).

Jenis-jenis Buku

- a. Novel
Menurut Scholes “Via Junus, 1984:121” novel adalah cerita yang berkaitan dengan peristiwa nyata atau fiktional yang dibayangkan pengarang melalui pengamatannya terhadap realitas (Dosen Pendidikan 2, Februari 3, 2019).
- b. Dongeng
Dongeng adalah suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi/fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut (Bitar, Januari 5, 2019).
- c. Kamus
Sedangkan menurut Labrousse (1997), kamus adalah buku berisi kumpulan kata-kata sebuah bahasa yang disusun secara alfabetis, diikuti dengan defenisi atau terjemahannya dalam bahasa lain (Aan Setyawan, Juli 18, 2016).
- d. Biografi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti biografi adalah riwayat hidup (seseorang) yang ditulis oleh orang lain.

e. Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu.

Tinjauan tentang Cerita Alkitab

Dalam Galatia 5 ayat ke-22 dan 23 disebutkan bahwa buah-buah Roh ialah kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemah-lembutan dan penguasaan diri. Ke-9 buah-buah Roh inilah yang menjadi dasar dari perancangan ini.

Menurut salah satu jemaat gereja, manfaat memberikan penanaman cerita tentang buah-buah Roh pada anak sejak dini adalah efeknya saat tumbuh besar nanti. Seperti proses tabur tuai, bila orang tua menanamkan hal-hal yang baik sejak dini, maka ketika besar anak akan hidup sesuai hal-hal yang ditanamkan sejak dini itu. Bahkan, ketika menyimpang pun, anak lebih mudah untuk dijangkau kembali.

Usulan Pemecahan Masalah

Peningkatan *quality time* antara orang tua dan anak menjadi unsur utama pemecahan masalah utama dalam perancangan ini. Dalam peningkatan *quality time*, interaksi orang tua dan anak akan dibantu dengan adanya buku interaktif pengantar tidur. Manfaat buku pengantar tidur sangat besar bagi anak, karena itu dipilih menjadi media yang sesuai. Selain itu, orang tua juga dapat mengajarkan anak nilai-nilai kehidupan yang baik dari cerita Alkitab berdasarkan buah-buah Roh yang terdapat dalam Galatia 5:22-23.

KONSEP PERANCANGAN

Perancangan buku interaktif ini memiliki 2 poin perancangan, yaitu cerita yang berbasis buah-buah Roh (kebaikan dan kesabaran) dan adanya *parent's guide* sebagai sisi interaktif dari perancangan buku ini. Ketika membacakan cerita, orang tua yang memegang *parent's guide* dapat membacakan instruksi-instruksi yang terdapat di *parent's guide*. Instruksi dapat dibacakan ketika cerita selesai dibacakan atau ketika pembacaan sedang berlangsung. Dengan begitu, interaksi antara orang tua dan anak dapat lebih berkualitas.

Tujuan Kreatif

Perancangan ini dibuat dalam upaya pencegahan degradasi moral anak dengan membentuk moral anak sejak dini dengan cara menanamkan prinsip buah-buah Roh disertai menambah *quality time* anak bersama dengan orang tua.

Strategi Kreatif

Dengan tujuan terbentuknya *quality time* yang baik antara orang tua dan anak, maka perancangan buku interaktif ini ingin memaksimalkan sisi interaktifnya. Hal ini menjadi strategi utama dan *selling point* buku ini. Selain itu, alur cerita yang terinspirasi dari buah-buah Roh memiliki pesan moral yang diberikan secara tidak langsung namun menyenangkan.

Topik dan Tema

Topik dari perancangan ini terbagi menjadi dua, sesuai dengan topik buku masing-masing. Buku pertama berjudul *Bubba and Smile: Learning about Goodness* memiliki topik yaitu karakter Bubba dan Smile si senyuman yang mengajarkan kebaikan yang menular, dimulai dari hal kecil. Buku kedua berjudul *Bubba and Red: Learning about Patience* memiliki topik yaitu karakter Bubba dan Red si emosi marah Bubba yang mengajarkan tentang kesabaran ketika hal yang diinginkan berjalan sesuai keinginan.

Tema dari buku pertama mengambil poin bahwa kebaikan itu menular dan kebaikan dapat dilakukan dari hal kecil. Smile si senyuman lahir dari senyuman yang Bubba berikan kepada ibunya sebagai bentuk kebaikan yang dilakukan oleh Bubba. Dari sanalah Smile berjalan dari satu orang ke orang lainnya yang memberikan kebaikan sambil tersenyum (*smile*). Selanjutnya, tema dari buku kedua mengambil poin bahwa dibutuhkan kesabaran ketika hal-hal tidak berjalan sesuai keinginan kita. Disini, Bubba dan emosi marahnya, Red diuji kesabarannya ketika Bubba mencari keluarganya untuk menenangkannya namun ia tidak menemukan siapa-siapa di rumah. Keadaan berbalik ketika keluarganya ternyata menyiapkan suatu kejutan untuknya.

Karakteristik Target Audience

- a) Demografis
 - Anak-anak berusia 3-6 tahun
 - Laki-laki dan perempuan
 - Pendidikan: *playgroup*, TK
 - SES A dan B
- b) Psikografis
 - Memiliki rasa keingintahuan yang tinggi
 - Kurang waktu bersama orang tua
 - Aktif
- c) Geografis
 - Kota Surabaya dan sekitarnya
- d) Behavioral
 - Menyukai hal-hal yang lucu
 - Belum bisa mencerna kalimat yang terlalu panjang/berat artinya.

Konsep Kreatif

Konsep dari perancangan buku interaktif pengantar tidur ini adalah untuk membantu membuat *quality time* antara orang tua dan anak dengan cara yang seru namun memiliki pesan moral. Pesan moral yang dimiliki oleh perancangan buku interaktif pengantar tidur ini diambil dari salah satu

cerita Alkitab yang ada di kitab Galatia 5 ayat 22-23, yaitu buah-buah Roh (kebaikan dan kesabaran). Selain buku pengantar tidur, sisi interaktif yang dimiliki oleh perancangan ini terletak pada *Parent's Guide*. *Parent's Guide* berisi instruksi-instruksi singkat dan sederhana, namun menambah *nilai bonding* antara orang tua dan anak. *Parent's Guide* ini juga berfungsi agar pembacaan cerita tidak monoton (hanya membacakan saja). Dengan adanya perancangan ini, diharapkan anak dan orang tua dapat memiliki *quality time* lebih di sela-sela kesibukan orang tua. Selain memiliki *quality time* lebih, diharapkan anak-anak dapat menangkap hal baik dan pesan moral yang sederhana dari cerita pengantar tidur ini.

PROSES DESAIN

Format Desain

Kedua perancangan buku interaktif pengantar tidur ini memiliki format desain yang sama. Dimensi yang digunakan dalam perancangan berbentuk buku ini adalah 18 cm x 18 cm. Teknis cetak yang digunakan adalah *offset indigo*. Bahan kertas yang digunakan adalah *artpaper* 150gr dan *ivory paper* 250 yang di laminating *glossy*. Laminating *glossy* digunakan agar menjaga buku tetap aman dari cairan-cairan dari makanan atau minuman anak.

Desain buku adalah *full-illustrated book* dan teks pada setiap halaman yang bersangkutan.

Penjaringan Ide

Ide cerita pada kedua perancangan buku ini terletak pada cerita Alkitab, yaitu buah-buah Roh kebaikan dan kesabaran. Buku pertama yang berjudul *Bubba and Smile: Learning about Goodness* ingin menceritakan bahwa kebaikan itu menular dan kebaikan juga dimulai dari hal kecil, contohnya tersenyum. Buku kedua yang

berjudul *Bubba and Red: Learning about Patience* ingin menceritakan bahwa kesabaran diperlukan ketika hal-hal tidak berjalan sesuai keinginan kita. Karakter utama pada kedua buku berkonsentrasi pada seorang anak bernama Bubba. Pada buku pertama, Bubba bersama dengan karakter Smile, si senyuman. Karakter Smile dapat diartikan secara harafiah, yaitu senyuman yang diberikan kepada orang lain. Senyuman akan menular dan berpindah ketika kebaikan juga menular dan berpindah. Karakter utama pada buku kedua yaitu Bubba dan Red. Red adalah emosi marahnya Bubba. Sudut pandang yang digunakan sebagai acuan penggerak cerita pada kedua buku ini adalah sudut pandang dari Smile (buku pertama) dan Red (buku kedua).

Untuk *Parent's Guide*, instruksi-instruksi yang diberikan tidak membuat anak berpikir keras, namun pertanyaan-pertanyaan sederhana yang menggugah pembicaraan antara orang tua dan anak. Dari sanalah dapat tercipta *quality time* yang lebih.

Judul Buku

Perancangan buku ini memiliki dua seri, yaitu buku pertama yang memiliki judul *Bubba and Smile: Learning about Goodness* dan buku kedua memiliki judul *Bubba and Red: Learning about Patience*.

Sinopsis

Sinopsis buku 1: *Bubba and Smile: Learning about Goodness*

Hi, my name is Smile. I bring smiles to people. I will tell you my greatest adventure. This is my friend, Bubba. I was born with him. Bubba said he wants to give a lot of kindness to his parents. That's why he gave his first smile to his mom. This is Bonnie, his 2-year-old sister. Bonnie wants to give a lot of kindness, too! Bonnie gives her smile and a cookie to her neighbor friend, Billy. Billy wants to give a lot of kindness too! Billy gives his smile

and some money to the security man. The security man wants to give a lot of kindness too! The security man gives his smile and a beautiful pot of flowers to the grandma at the neighborhood. Grandma wants to give a lot of kindness too! Grandma gives her smile and waters the flowers every day. The flowers want to give a lot of kindness too! The flowers give its pollens to the bees that come every day. Finally my adventure was really fun! I am happy to help humans delivering kindness. **THE END.**

Parent's Guide:

- In page 1, show your smile to your kids. Ask them to do the same.
- In page 3, say hello to Bubba.
- In page 7, say with your hand gesture. How much kindness will Bonnie give?
- In page 8, tell your kids the answer, "Doing goodness starts from little thing, like Bonnie did".
- In page 15, count with your kids. How many flowers are there?
- In page 17, copy the sound of bees buzzing with your kids.
- Moral of the story: Goodness is contagious. (Kebaikan itu menular).
- Last but not least, pray with your kids before sleep.

Sinopsis buku 2: Bubba and Red: Learning about Patience

*Hi there! My name is Red. I'm an angry emotion. I'm in my buddy's head, Bubba. And today... AAARGH! I'm angry! It's because me and Bubba are having a very bad day. The hot weather wakes me and Bubba up from our nap. Me and Bubba are hungry. We are going to the kitchen. But there are no foods! Then we are going to Mom and Dad's room. They aren't there! Huh? Where are they? Aha! We have an idea. Let's find our sister Bonnie. But Bonnie isn't in her room too! Well, since no one is in the house... We better play alone. But... Playing alone is really boring. AARGHH! I'm getting angrier. *swing* OUCH! Sister's head! ...They got me a*

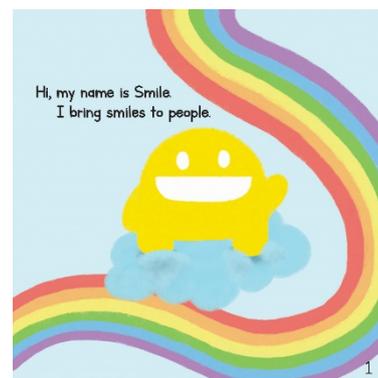
birthday cake? We forgot that today is Bubba's birthday! Well... we're sorry. Next time we will be mre patient. THE END.

Parent's Guide:

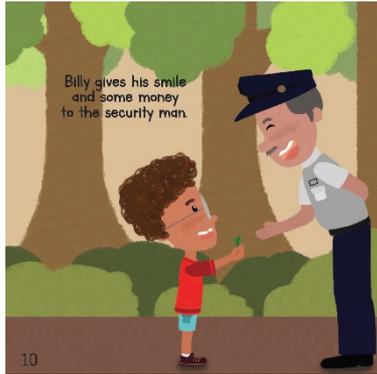
- In page 1, show your angry face in a funny expression to your kids.
- In page 7, ask your kids, what is his/her/their favorite food?
- In page 11, look at Red. What's happening with his body?
- In page 13, look at Red. What's happening with his body?
- In page 15, ask your kids, is what Bubba did right or wrong?
- In page 18, after hitting Bonnie, what should Bubba do?
- Moral of the story: Be patient when things doesn't go as we want. (Bersabarlah meski hal-hal tidak berjaan sesuai keinginan kita).
- Last but not least, pray with your kids before sleep.

Aplikasi Buku

Contoh aplikasi pada buku pertama berjudul Bubba and Smile: Learning about Goodness.

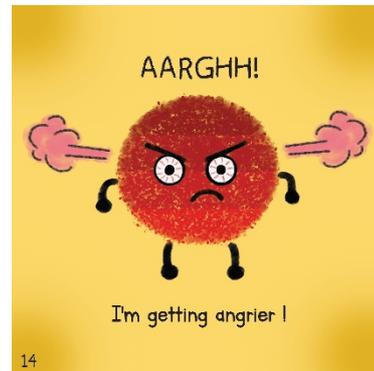


Gambar 1. Isi halaman ke-1 buku pertama, *Bubba and Smile: Learning about Goodness*



Gambar 2. Isi halaman ke-10 buku pertama, *Bubba and Smile: Learning about Goodness*

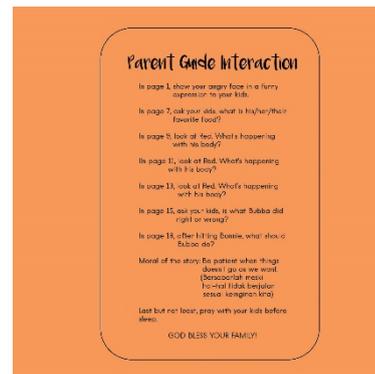
Gambar 4. Isi halaman ke-2 buku kedua, *Bubba and Red: Learning about Patience*



Gambar 5. Isi halaman ke-14 buku kedua, *Bubba and Red: Learning about Patience*

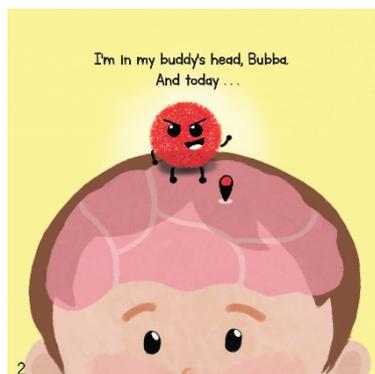


Gambar 3. Isi *Parent's Guide* buku pertama



Gambar 6. Isi *Parent's Guide* buku kedua

Contoh aplikasi pada buku kedua berjudul *Bubba and Red: Learning about Patience*



Kesimpulan

Dari data-data yang telah diriset dan proses pengerjaan buku, dapat disimpulkan bahwa pengaruh dunia digital dan kurangnya waktu berkualitas bersama orang tua dapat mempengaruhi perkembangan moral ketika anak tersebut bertumbuh. Karena itu, perancangan ini dibuat bertujuan agar orang tua dan anak dapat memiliki waktu berkualitas, khususnya sebelum anak tidur, untuk membantu membangun hubungan orang tua dan anak melalui buku cerita pengantar tidur yang memiliki pesan moral dari salah satu cerita dalam Alkitab, yaitu buah-buah

Roh (kebaikan dan kesabaran). Perancangan ini memberi pesan moral yang disampaikan secara halus kepada anak-anak melalui bentuk cerita pengantar tidur yang seru. Ditemani dengan karakter utama Bubba dan emosi-emosinya, Red si pemarah dan Bubba si senyuman, perancangan ini cocok untuk mengantarkan anak-anak tidur dengan pesan moral yang baik.

Daftar Referensi

- Church, Ellen B., Alice S. H., Ph.D. dan Susan A. M., Ed.D. Tanpa tahun. *Ages and Stages: How Curiosity Leads to Learning*. Diakses pada tanggal 3 Februari 2019, dari <http://www.scholastic.com/teachers/>
- Pratama, D. Y. (2016). *Peranan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Menanggulangi Degradasi Moral Peserta Didik*. Diakses pada tanggal 7 Februari 2019, dari <http://repository.unpas.ac.id/13232/5/BAB%20II.pdf>
- Wahyu, St. (2016). *Minimnya Quality Time dengan Keluarga*. Diakses pada tanggal 3 Februari 2019, dari <https://www.cahayalentera.net/2016/12/minimnya-quality-time-dalam-keluarga.html>
- Bonfiglio, C. (2015). *Why Bedtime Stories are So Important*. Diakses pada tanggal 3 Februari 2019, dari <https://www.nannybutler.com/why-bedtime-stories-so-important/>
- Al-Ayouby, M. H. (2017). *Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini*. Unpublished undergraduate thesis, Universitas Lampung
- Emba, M. (November 14, 2018). Pelanggaran lalu lintas didominasi anak di bawah umur dan remaja, ini komentar Ketua MPKJR. *Tribun News*. Retrieved 7 Februari 2019 from <http://makassar.tribunnews.com/2018/11/14/pelanggar-lalu-lintas-didominasi-anak-di-bawah-umur-dan-remaja-ini-komentar-ketua-mpkjr>
- Tindak Kriminal Anak di Bawah Umur, Seberat Apapun Perbuatannya, Anak Tak Boleh Kehilangan Hak. (Januari 29, 2018). *Tribun News*. Retrieved 7 Februari 2019 from <http://jateng.tribunnews.com/2018/01/29/tindak-kriminal-anak-di-bawah-umur-seberat-apapun-perbuatannya-anak-tak-boleh-kehilangan-hak>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (2016). Pembentukan. Retrieved 3 Februari 2019 from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pembentukan>
- Dreyfuss, J. (2016, Juni 13). *The evolution of the book* [Berkas Video]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=_YqYtdPUis4
- Dosen Pendidikan 2*. (2019). *16 pengertian novel menurut para ahli terlengkap*. Retrieved 10 Maret 2019 from <https://www.dosenpendidikan.com/16-pengertian-novel-menurut-para-ahli-terlengkap/>
- Bitar. (2019). *12 pengertian dongeng menurut para ahli dan ciri, jenis dan juga contoh*. Retrieved 10 Maret 2019 from <https://www.gurupendidikan.co.id/dongeng-dan-contohnya/>

Setyawan, A. (2016). *Pengertian kamus menurut para ahli bahasa*. Retrieved 10 Maret 2019 from <https://kbbi.belajarbahasa.id/artikel/dokumen/90-pengertian-kamus-menurut-para-ahli-bahasa-2016-07-18-03-37>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2019). Biografi. Retrieved 10 Maret 2019 from <https://kbbi.web.id/biografi>

Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2019). Komik. Retrieved 10 Maret 2019 from <https://kbbi.web.id/komik>